

ALANORI KRÓNIKA

129. szám
2006.
szeptember

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Véget ért a nyár, megkezdődik a munka vagy a tanulás mindenkinek. Nálunk a szokásosnál problémásabban kezdődik az ős, hiszen éppen cégköltözés közben vagyunk. Reméljük, hogy ti ebből semmit sem fogtok észrevenni. Közben éppen most zajlik a HKK Nemzeti Bajnokság, melyről beszámolót majd az októberi számban olvashattok. Szóval el vagyunk havazva teljesen. Az év hátralevő részében nemcsak a megszokott regényeket találjátok kiadványaink között. Az őszt egy science-fiction regénnyel kezdjük, az Elshaan sorozat harmadik részével. Ezután J. Goldenlane elsőként megjelent regénye, A szélhámos és a varázsló érkezik, új, átdolgozott kiadásban. Az álmok töre második része fogja zárni az idei regényeink sorát. Ezzel viszont még nem érkeztünk az idei kiadványaink listájának végére, hiszen az év vége felé fog megjelenni a Mágia az rányakban c. Shadowrun kiegészítő, illetve a Nagy HKK könyv. Ez utóbbiról bővebben majd a következő számban olvashattok. Mindenki-nek jó játékot és kellemes olvasást kívánunk! A címlapunkon ezúttal a J. Goldenlane: Szélhámos és a varázsló c. regényének borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 9. (129.) szám (2006. szeptember) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: augusztus 18. **A következő szám lapzárta:** szeptember 21.

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

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjátékokboltokban. 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 örzünk meg és nem küldünk vissza.

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

A TEMPLOMOSOK RENDJE	2
A felébredt világban	
A SZÉLHÁMOS ÉS A VARÁZSLÓ	14
Regényrészlet	
KOMBÓK	18
Méreg mindenütt	
ÚJ VERSENYEK	22
Szeptemberben és októberben	
VERSENYBESZÁMOLÓK	25
Hagyományos verseny	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
KÉRDEZZ-FELELEK	30
HKK egyetem	
LEANTHIL NAPLÓJA	32
Élet a Hegy mélyén	
KULISSZATITKOK	36
Ósök Városa	
ÓSÖK VÁROSA	38
Fejlesztések	
GHALLA NEWS	40
A TF hírei	
A TUDÁS SZENTÉLYE	40
KINCSESTÁR	43
KALANDOZÓ KALAUZ	44
REKVIEM	54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

A TEMPLAMOSOK RENDJE

A következő cuccot az egyik cimborám találta a MagickNet fájllai között, és úgy gondolta, elég érdekes és fontos, hogy mindannyian láthassuk. Elolvastam, és egyet kell, hogy értsek vele. Mielőtt még belekezdenénk, egy kis történelmi áttekintésre is szükség lesz.

A Salamon rend, ismertebb nevén a Templomosok rendje, egy elismert, szerzetesekből és harcosokból álló lovagrend volt. A rendet a korai XII. században alapították, s ahogy nőtt, egyre nagyobb katonai és politikai befolyásra tett szert – úgy működött, mint egy bank, melynek sok király és vezető is adósává vált az idők során. Egyik adósa maga a francia király, IV. Fülöp volt, akinek a templomosok földjére s vagyonára fáj a foga (melybe saját tartozása is beleszámított), és akinek felvételét a rend visszautasította. Fülöp V. Kelemen pápa segítségével állt bosszút rajtuk, és megszerezte minden pénzüket: az egész rendet felszámoltatta különböző vádak (többek közt fekete mágia gyakorlása és eretnokség) alapján a XIV. század elején.

Ismeretes, hogy az úgy nevezett pápai államokat, melyek határai Rómától egészen közép Itáliáig húzódtak, teljes egészében a katolikus egyház uralta 756 és 1870 között. 1870-ben leigázták a pápai államokat, s így a Vatikán maradt az egyetlen pápai állam. Az Euro-háborúk idején, mikor Itália újra független területekre bomlott fel, a Vatikánnak sikerült visszaszereznie az eredeti pápai államokat, Toszkána kivételével, mely időközben köztársassággá vált. Az államok egyesítésével létrejött Vatikán Állam, amit jelenleg a Pápa kormányoz.

Igen, ősrégi történelem ez, aminek bárki utánajárhat a Mátrixon akár a legegyszerűbb kereséssel is, de ha végigolvassátok az egész anyagot, úgy vélem, rá fogtok jönni, hogy miért tornáztattam mindezzel a memóriátokat (ha már tudtatok

minderről), vagy miért éreztem úgy, hogy érdemes megismernetek.

– Káosz Kapitány

Talán a mindenható Isten megbocsát nekem mindazért, amit most felfedek, de nem vagyok képes nyugodt lelkiismerettel folytatni. A nevem nem fontos. A Római Katolikus Egyház Szent Szilveszter rendjének egyik papja vagyok. A rendet felszentelték a mágia használatára, hogy segíthesse és óvhasssa Isten gyermekeit. Tagjai Felébredt lelkészek és papok, kik nagy tudással rendelkeznek a mágikus tudományok terén. Arra esküdtünk fel, hogy megmutatjuk a hithű keresztényeknek, hogy a századok óta az ördög erejeként gyűlölt mágia valójában nem más, mint Isten egy újabb ajándéka az emberiség számára. Egy eszköz, mellyel segíteni és gyógyítani lehet.

Kevesen tudnak csak róla, de Szilveszter rendjét egy másik, sokkal harciasabb rend használja fedőszervezetként, ami nem más, mint a Templomos rend, vagy ahogyan mások ismerik, az Újjászületett Templomosok. Valójában a rendem legtöbb tagja nem is tud róla, hogy a templomosok fedezékként használják őket, hogy elrejtésük létezésüket. Többen a rendem legrangosabbjai közül esküt fogadtak az új Templomos rendnek is, mely esküt erősebbnek éreznek annál, amit a szilveszteritáknak tettek. Ez vezetett engem oda, hogy leleplezzem a titkos egyházi szerveződést, melybe tartok tőle, hiba volt belépnem. Félek, hogy tevékenységük bemocskolja a rendemet, s így hiábavalóvá válik tudatlan testvéreim számtalan jótette.

>>>> (Szóval nem mindegyik szilveszterita templomos, és nem minden templomos szilveszterita. Néhányuk viszont mindkettő, és a templomosok a szilveszteritákat használják arra, hogy jó ar-

cot mutassanak a külvilág felé az egyháztól, már ami a mágiát illeti, mialatt ők „politikailag helytelen” dolgokat bonyolítanak a háttérben. <<<<<<
– Deep Six

>>>>> (Pontosan. De véletlenül se keverjük a templomosokat az Új Jezsuitákkal [Jézus Új Társasága] vagy az Inkvizícióval! Az Új Jezsuiták arra esküdtek fel, hogy minden lehető eszközzel megvédik az egyházat ellenségeitől, az Inkvizíció pedig azon munkálkodik, hogy kiirtsa az eretnekséget az egyházból, szintén minden elérhető eszközzel. Barátságos fickók. <<<<<<
– Socio Pat

>>>>> (Ne keverjük ezeket a templomosokat az angol Lord Protector hivatalának templomosával se! Az is egy másik banda. <<<<<<
– Mole Man

Egy lélek sincs az egyházban, akire rábíznam ezt az információt, beleértve őszentségét is. Az eredeti templomosok csak a pápának feleltek, és tartok tőle, hogy ez igaz az új rendre is. Pápai felmentéssel pedig ugyan ki merészelne fellépni a templomosokkal szemben? Úgy érzem, hogy az egyház jövőjére nézve alapvetően fontos, hogy ez az információ napvilágra jusson, ezért fordultam varázsló testvéreimhez segítségért.

A Templomos rend közvetlenül az Euro-háborúk után alakult újra. Egészen addig az egyház felségterülete csak a Vatikánra korlátozódott. Ez egy olyan régmúlt változás eredménye, amely még manapság is zavarta az egyház egyes vezetőit. Az Euro-háborúk alatt, amikor Itália a ma is létező kis városállamokra szakadt szét, a pápa gyorsan akcióba lépett, és így meg tudta szerezni az uralmat az egykori pápai államok nagy része felett. A különös az, hogy az egyháznak évszázadok óta nem voltak harcosai, és sokan közülünk most is csodálkoznak azon, hogy őszentsége honnan toborozta seregét a területek visszaszerzésére.

>>>>> (Zsoldosok. Én tudom, hiszen ott voltam Umbria tartomány ostrománál. Sokan voltunk

ott mi, zsoldosok, az Euro-háborúkban. Nekünk sosem bűdös a munka. <<<<<<
– Graisier

A Templomos rend alapítói két dolgot vettek biztosnak. Az első az, hogy a Föld lakóit meg kell menteni önmaguktól, azaz a világnak újra a Szent Egyház vezetése alá kell kerülnie, ahogyan az a múltban is volt.

>>>>> („Ahogyan az a múltban is volt” – a fickó nem a világ meghódításáról beszél, hanem arról, hogy minden nemzet, vállalat és hasonló vezetője legyen hithű katolikus, aki teljesíti az egyház parancsait. Hatalom a világ összes hatalma mögött. <<<<<<
– Del

A második pedig az, hogy ez a cél nem érhető el mással, csak erővel – melyhez titkos hadsereg kell. Mivel Jézus Új Társasága (az Új Jezsuiták) az egész világon ismert, mint az egyház közvetlen védelmezője, egy új rendre volt szükség, melynek feladata visszaterelni az egész bolygót az Anyaszentegyház óvó karjaiba. Az eredeti templomosok ellen felhozott vádak nagy részét a századok során alaptalannak minősítették, de a rend soha nem alakult újra. Úgy tűnt, nincsen szükség rá. Hovatovább az őszentségét, V. Kelemen követő pápák vonakodtak elismerni, hogy elődjük tévedhetetlensége nem terjedt ki a templomosok elleni intézkedéseire. Mivel nem maradt ok, amiért a Templomos rendet



felosztatva kellene hagyni, az alapítók (kiknek neveit sosem ismertem meg) újra létrehozták a rendet, hogy elvégezze az új feladatot – és ezúttal a mágia is rendelkezésükre áll.

Az alapítók felkutatták az összes hűséges és nagy mágikus erővel bíró papot az egyházon belül. Ennek a több évig tartó kutatómunkának gyakran látszódtak jelei az én rendemben is. Mikor végezték, az új Templomos rend első tagjai letették az esküt, és választottak maguknak néhány világi segítőt. A rend fején kívül csak néhányan tudják, hogy a templomosok angyalokhoz keresztül kapják az utasításait. Gyorsan meg is kezdték első küldetésüket: a Toszkán Köztársaság visszaszerzését.

>>>>> (Azt akarod beadni nekem, hogy ezek a templomosok közvetlen kapcsolatban állnak az angyalokkal? Ezt nem veszem be! <<<<<

– Enigma

Toszkána területe korábban az egyházhoz tartozott – igaz, csak rövid ideig –, de a templomosok határozottak voltak a visszaszerzését illetően. Vissza is szerezték, de nem katonai lépésekkel. Álcázott templomosokat küldtek a köztársaságba, akik diverzánsnak feltüntetve magukat destabilizálták a régiót. Ez az eljárás később a rend bevett gyakorlatává vált. Megfélemlítés, orgyilkosság, szabotázs – bármi szóba kerülhetett, amivel rá tudták venni az ijedt toszkán tisztviselőket, hogy újraegyesüljenek a pápa gyermekeivel annak szerető karjaiban. Amikor a toszkán vezetők a Vatikánhoz fordultak, hogy segítsen megfélemezni a renegát katolikusnak hitt rendbontókat (végül is a mágusok rendje jámbor és szelíd, tehát tényleg hitehagyott renegátoknak kellett lenniük), a Vatikán ezer örömmel kész volt segíteni, és azonnal nagy befolyást szerzett a vezetőség felsőbb köreiben. Aki ezt ellenezte, a templomosok áldozataivá váltak. Nem sokkal később a Toszkán Köztársaság a Vatikán bábállama lett, és a mind a mai napig az is maradt.

A következő két évtizedben ez több másik városállammal is megismétlődött, és mostanra, ha kimondva nem is, de az egyház irányítja az egykori Itália több mint felét. Körülbelül 2055-től a templomosok elkezdtek a városállamoknál nagyobbban



gondolkozni: megcélozták azokat a területeket, melyek egykor az egyházi állam fő alappilléreit képezték. Ez Európa majdnem egészen kívül több egyéb régiót jelent szerte a világon: Aztlan, Tír na nÓg, vagy a Közel-Kelet egyes területeit, különösen azokat, amelyek hajdan Outremer Keresztes Királyságát képezték.

>>>>> (Sejtettem, hogy az utóbbi években a városállamok nagy részében valaki bábjátékozik, csak nem tudtam, ki az. A pápa sok szempontból kiválóan beleillik a képbe. Ne feledjük, a Katolikus Egyház állt a középkori Európában a legközelebb ahhoz, amit ma egy megavállalat jelent, eltekintve attól, hogy vallási intézményről van szó. Szerintem a katolikus fejesek nagy része egyáltalán nem bánná, ha visszatérnének az akkori állapotok. <<<<<

– Marco

A rend meglehetősen aktívan működik Aztlanban, mivel az ottani emberek századokon át katolikusok voltak, és nagy részük még most is az, noha bujkálni kényszerül. Az egyház üldözése 2027 körül kezdődött az országban, és 2041-ben érte el tetőpontját, amikor egy végrehajtó rendeletben lázító szervezetnek nyilvánították a Katolikus Egyházat, és kitiltották Aztlanból. Ebből természetesen nem következik az, hogy az ott élő katolikus hívók milliói

hirtelen áttértek az új állami vallásra, vagy felhagytak hitükkel. Egyszerűen csak arra kényszerítette őket, hogy titokban folytassák hitük gyakorlását, ahogyan az első keresztények tették a római uralom alatt.

Az üldöztetés és az elvesztett befolyás tőrhetetlennek minősül mind a templomosok, mind az Új Jezsuiták szemében, ezért mindkét társaság aktívan dolgozik az országban. Az üldözött keresztények nagy része kis csoportokba tömörült, melyek titokban segítik egymást. A templomosok szoros kapcsolatban állnak ezekkel a sejtekkel, hogy tartásuk bennük a hit tüzeit és összekapcsolják őket, elősegítve ezzel földalatti hálózatának növekedését. A rend hosszú távú célja, hogy a földalatti mozgalmat addig erősíti, amíg elég erőssé nem válik ahhoz, hogy visszaszerezze a demokratikus hatalmat (persze a vezetőjelöltek mind a Vatikán bábjai lesznek). Ezt megdöbbenőnek tartom – szabadságról alkotott álmokkal kecsegtetik az embereket, majd ezt használják fel arra, hogy irányítsák őket.

Az Új Jezsuiták is benne vannak a dologban, noha az ő érdekük az, hogy védjék az egyház egészét a világi vezetés üldöztetéseitől. Ők csak ritkán érintkeznek a hithűekkel. Sokszor ők szolgálnak célpontként az aztlani vezetés katolikusellenes akcióinak, ezzel biztosítva a titkosabb rend zavartalan tevékenységét. A templomosok és az Új Jezsuiták időnként összedolgoznak, noha ezek a küldetések sok esetben hatásköri vitákhoz vezetnek, mivel egyik rendnek sincs fennhatósága a másik felett.

>>>>>(Korábban találkoztam ezekkel a templomosokkal, de akkor még nem tudtam, hogy pontosan kik is ők. Kint voltam a sivatagban egy küldetésen, és egyszer csak hangokat hallottam. Egy közeli völgy szorosban több ezer ember tartott katolikus gyűlést, és a pap mellett öt fickó állt a környéket figyelve. Hirtelen megjelent egy teherautónyi azzí, de az emberek rájuk sem hederítettek. A pap barátai elkezdtek latinul kántálni, mire a teherautó környékén halotti csend támadt. Majd megjelent egy isteni angyal, kezében lángoló karddal, és mindenkit megfőzött a kocsiban. Hátborzongató volt! A teherautó egy hang nélkül a levegőbe repült, az angyal eltűnt, az emberek meg befejezték a gyűlést a



zavar legkisebb jele nélkül. Én is pokolian biztos lennék a hitem zavartalan gyakorlásában, ha ezek a fickók is ott vannak. <<<<<<

– Pyramid Watcher

>>>>>(Ezt bárkitől, Watcher, csak tőled nem... <<<<<<

– Captain Chaos

A templomosok beszivárogtak Tír na nÓgba is. Írország hosszú éveken át volt a Szent Egyház erős bástyája, egészen addig, amíg a VITAS és az MGK idejében IV. János Pál pápa ki nem átkozta a meta-humánokat (amit később visszavont az „In Imago Dei”-ben). Az igazi fenyegetés azonban azoktól származott, akik a hatalmukat féltették az egyháztól. A 2020-as évek elején Liam O’Connor több különböző botrányról rántotta le a leplet (legtöbbjük kitalált volt, néhányuk viszont, sajnálatos módon, valós tényeken alapult). Később ő irányította a háttérből a 2034-es puccsot is. Mindezek eredményeképpen az Ír Egyház került előtérbe, és vált a nem tünde populáció vallási alternatívájává.

Ez legalább annyira fáj a Rendnek, mint Aztlan „elvesztése”, ezért a templomosok hatalmas erőfeszítésekkel igyekeznek kapcsolatokat kiépíteni Tír lakóival, és segítségükkel megingatni a tündék uralmát. Titokban gyakran összedolgoznak a szilveszteritákkal, együtt utazva faluról falura, és csaknem ugyanilyen gyakran ők maguk azok a szilveszteriták



– mint említettem, a templomosok nagy része, ha csak névleg is, de tagjai az én rendemnek is. A tiri vezetés, ellentétben az aztlanival, tisztában van a templomosok létezésével. Jelentős veszélynek tekintik őket, és mindent megtesznek, hogy ellenőrzésük alatt tartsák a dolgokat. Még Tír legerősebb varázslói is félik és tisztelik a Templomos rend hatalmát.

A rend erőfeszítéseinek harmadik célpontja a Közél-Kelet, egészen pontosan a Jeruzsálem közelében fekvő területek. A Keresztes Királyság rövid létezése után ezek a területek különböző őslakos népek kezébe kerültek. Izrael kis állama szerezte meg az uralmat Jeruzsálem szent városa felett, és ahogyan a régi templomosok sem túrték, hogy a város pogány kézre került, az új rend sem tűri. A Templom titkos mestere megesküdütt, hogy a templomosok vissza fogják szerezni a szent várost és az ősi Keresztes Királyságot. A területek egy része manapság is lakhatalan a 2004-ben Líbia ellen indított vegyi csapások miatt. A halálos vegyszerek a mai napig megmaradtak, mivel az izraeli vezetésnek túl drága az eltakarításuk. Az előrejelzések szerint a területek nagy része 2075-re válik újra lakhatóvá, addig az izraeliek egyszerűen körbekerítették őket az óvatlan utazók elől.

De hanyagul végzem a rend Júdásának szerepét, hiszen az, hogy hogyan dolgoznak és mire képe-

sek, legalább olyan fontos, mint az, hogy hol a legaktívabbak, úgyhogy továbblépek. A rend különböző csoportokból áll, melyek jellegzetességeit érdemes megjegyezni, hogyha bárki templomosokkal találkozna, tudja, mire számíthat. A két legnagyobb csoport a „lovagok” és a „csatlósok” csoportja. A régi templomosok idején a lovagok képezték a rend gerincét. Harcban járatos emberekről van szó, akik képesek voltak keresztülvinni a nehézlovasság legfélelmetesebb manőverét, a rohamot is. Lovagokból áll minden templomos haderő elő- és utóvédje. Nemesek voltak, ami azt jelentette, hogy létszámuk sosem volt nagy.

Az ő támogatóik voltak a csatlósok, kik körülbelül kilenc-egy arányban nagyobb létszámmal bírtak, és köznépi, de módos családokból származtak. Szerteágazó támogató feladatokat láttak el, és persze harcoltak is, noha legtöbbször képzetlenebb volt a lovagoknál, mivel csak a nemes ifjak kaptak harci oktatást. Ők adták a templomos tisztek testőrségét, és a zászlót is mindig egy csatlós hordozta a csatákban.

Ezt a berendezkedést másolták le a jelenkori rendnél. Most is léteznek a lovagok és a csatlósok, és a lovagok jelenleg is kisebb létszámmal bírnak. A megkülönböztetés persze már nem a nemesség, hanem a mágia alapján történik. Minden lovag aktív egy bizonyos szinten az úgynevezett „hermetikus” tradíció szerint, és igyekeznek csak a legkisebb kibernetikus módosításokkal élni. Minden lovag felszentelt pap is egyben. A csatlósok ezzel szemben sokkal több technológiát használnak. Egyéb feladataik mellett ők képviselik például a Templomos rendet a Mátrixon. Eltérően a lovagoktól, a csatlósoknak nem kritérium pappá válniuk, de az ő soraik között is vannak felkent papok.

A lovag-csatlós felosztáson kívül a rend felosztható négy Védnökségre is, melyek mindegyikét egy Seneschal vezet, azaz egy-egy lovag, aki közvetlenül a Templom mesterének tartozik jelenteni. A védnökségek egy-egy arkangyalt fogadtak védnöküként (innen a név), akitől védelmet és ösztönzést remélnek feladataik elvégzéséhez. A négy arkangyal nem más, mint Rafael, a kelet angyala és a levegő ura; Mihály, a dél angyala és a tűz ura; Gábr-

el, a nyugat anygala és a víz ura; és végül Uriel, az észak anygala és a föld ura.

>>>>> (Ez a négy angyal közismert a hermetikus mágiában. Tulajdonképpen a hermetikus kör létrehozására kialakított egyik leghétköznapibb rituáléban is benne van a négy arkangyal megidézése a kör négy égtájpontjára. Más rituáléknál elementál uraknak hívják őket, de a hatás ugyanaz. Személy szerint az arkangyalokat kedvelem, mert katolikusként neveltek, és így közelebb állnak hozzám. <<<<<

– Rainmaker

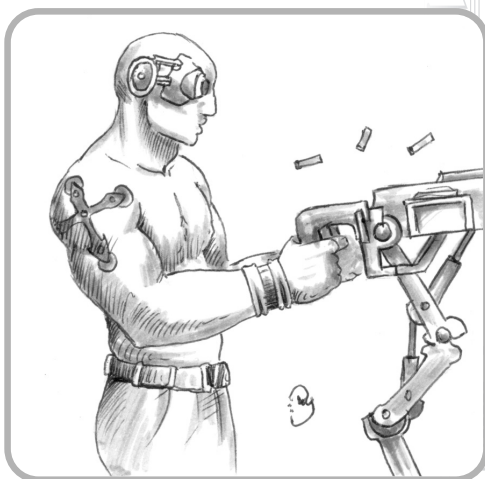
A rafaeliták, azaz a Rafael védnökségébe tartozók, patrónusuk spirituális útmutatását igyekeznek követni. A Rafael név egyik fordítása azt jelenti, hogy „Isten meggyógyított”, és az egyház Rafaelt a gyógyítás anygálának nevezi, de használatos rá a tudományok és a tudás anygala megszólítás is. A védnöksége alá tartozó lovagok általában erősek a gyógyító mágiában, és sokszor igen járatosak a mágikus elméletek területén is. A rafaelita csatlósok leginkább Mátrix-tudásukkal segítik bajtársaikat és általánosságban a rendet, de orvosok és sebészek is nagy számban vannak köztük. A rafaeliták mágneses anomália detektorral azonosíthatók, mivel beavatásuk során jelző nanitákat ültetnek a homlokukba. MAD használata során a rafaeliták homlokán egy apró kígyó ábrája jelenik meg, mely szimbólumot Rafaelhez szokás társítani.

Mihály védnöksége ezzel szemben szinte teljes egészében a harcra összpontosít, tagjai az egész rend legképzettebb harcosai. Ez passzol is, hiszen Mihályról köztudott, hogy Isten harcosa, és gyakran kivont karddal ábrázolják. Ismeretes még, mint a végső elszámolás anygala. A lovagok legtöbbször adeptus, néhányuk mágus is. Csatlósaik a rend fegyverkészítői, akik mágikus és hagyományos fegyverekkel látják el a templomosokat. Egy részük különböző biztonsági erőkhöz és fegyvertárak személyzete közé szivárgott be szerte a világon, hogy kapcsolatokat építsen ki, illetve jelentse a helyzet alakulását, hátha később hasznossá válik a gyűjtött információ. A csatlósok harci képességei még a mágia segítsége nélkül is lenyűgöző, így általában nem okoz nekik gondot bejutni ezekhez a szerveze-

tekhez. Szintén jelölő nanitákkal vannak megkülönböztetve, de az ő szimbólumuk egy lefelé mutató, hüvely nélküli kard.

A harmadik védnökség felelős azért, hogy a rend minden tagja folyamatos kapcsolatban legyen a felettesével, hogy a terepen dolgozó ügynökök kérései mielőbb eljussanak a hátvédjeikhez. Ez is összhangban van a védnök arkangyallal, mivel Gábríelt Isten követeként tartják számon, ezen felül ő az an-nunciáció anygala. Követőinek nem is lehet kézenfekvőbb feladatot találni, mint a kommunikáció biztosítását. A védnökség lovagjai általában képzettek a felderítő mágiában. Elmondható róluk, hogy ők a rend legjobb idézői, akik szellemeket alkalmaznak az üzenetek kézbesítésére, illetve a hírnökök biztosítására. A gábríelita csatlósok biztosítják az aktív csapatok számára a kommunikációs lehetőségeket. Képzettek a Mátrix-használatban is, hogy rafaelita testvéreik számára csatornákat tudjanak nyitni és fenntartani. A gábríelita homlokszimbóluma egy jogar, mely tárgyat gyakran ábrázolnak Gábríel arkangyallal együtt.

Az utolsó védnökség Urielé, kinek nevét gyakran fordítják Isten tüzeinek. Gyakran ábrázolják tüzes karddal, amint az Édenkert kapuit vigyázza. Ugyancsak ismeretes arról, hogy ő hozta le az alkímiát a Mennyből a Földre. Az urielita lovagok képzett idézők, ők készítik az egész rend mágikus eszközeinek nagy részét, melyet feladataik során használnak. A védnökség csatlósai leginkább ritka mágikus kellé-



kek felkutatását végzi. Ha kell, körbeutazzák a világot, hogy megtalálják mindazon hozzávalókat, melyek segítségével testvéreik mágikus eszközöket készítenek a rend számára. Az Urielták megkülönböztetésére szolgáló jelölő szimbólum egy nyitott tenyeret formáz, mely egy lángot tart.

A rend egy kicsit másként tekint a hermetikus mágiára, mint mások. Saját mágikus iskolája van, amely olyan keresztény hagyományokból is merít, melyek némelyike egészen az első századig nyúlik vissza. A varázslás nyelve a latin, egy olyan nyelv, melynek hosszú évszázadok óta komoly szerepe van az egyházban. Bár a templomosok tisztában vannak vele, hogy mágiájuk természeténél fogva nem különleges, úgy tartják, hogy Isten által kapott képesség, és emiatt minden varázslatukat a következő bevezetővel kezdik: „Per Christum Dominium mirum”, mely durván annyit tesz, hogy „Krisztus, a mi urunk kegyelméből”. Ezt követi aztán a varázslatnak megfelelő inkantáció.

Az angyalok megidézése ennél sokkalta bonyolultabb. Ahhoz, hogy egy angyalt előhívjunk, több órányi imádkozás szükséges, melyet egy szent körben kell elvégezni. A lovagok gyakran érzik könnyebbnek a saját védnökségük angyalait megidézni, mint más patronátusokét. Az érkező angyal külseje attól függ, hogy melyik arkangyalt szolgálja. Mihály angyalai hátukon nagy lángoló szárnyakkal jelennek meg, szemeik pedig lángoló gödrök. Rafael angyalai lebegő fehér talárban öltenek alakot, mely folyamatosan hullámoz, akár csak hosszú szőke hajuk, melyet mintha láthatatlan szellő fújna. Az Urielt szolgáló angyalok egyszerű barna ornátusban érkeznek, szárnyuk hátukból nő ki, és mindig lángoló kard van náluk. Gábrriel angyalai jogart tartanak kezükben, mennyei talárjuk folyamatosan hullámoz a fejüktől a bokájukig, mintha lebegnének.

Úgy hiszik, ezeket az angyalokat a védnök arkangyalok küldik, hogy segítsék szolgálataikat, így mindig nagy tisztelet övezi őket. A templomosok nem parancsokat adnak ezeknek az angyaloknak, hanem segítségüket kérik. Az eredmény ugyanaz, mint amikor hagyományos hermetikus mágusok utasítják szellemeiket, az eljárás és a felfogás azonban

teljesen más. Azok a templomosok, akik elég képzetek és erősek hitükben, hogy megidézzenek egy óriás alakú angyalt, állítólag magának a védnök arkangyal személyes szolgájának látványában részesülhetnek.

A Templomosok rendje azon felül, hogy katonai rend, a lovag tagok beavatási csoportjaként is funkcionál. A tanított leckék védnökségenként változnak. Egyik védnökség sem tanítja a megszállás technikáját, mivel az a démoni hatalom területe.

A templomosok által használt felszerelés a legjobb, amit venni tudnak, és, figyelembe véve az egész bolygót behálózó kapcsolatrendszerüket, ez elég jónak számít. Minden terepen dolgozó ügynök visel valamiféle testpáncélt, és hord magával legalább egy pisztolyt és egy éles kést. Mindegyikük fel van szerelve mikroszkopikus MAD-del ellátott kontaktlencsével, melynek a hatótávja ugyan rövid, de a többi templomos jelölő szimbólumának leolvasására éppen megfelelő. Több lovag is hord magával középkori kardot hovatartozása jeléül, de az olyan eset sem ritka, hogy ezek a kardok fegyverfókuszként is szolgálnak. Harcban állandósított varázslatok és fenntartó fókuszok segítik a lovagokat kiegyenlíteni a kiberverek hiányából származó esetleges hátrányuk kiegyenlítésére.

A csatlósok egészen sokféle felszereléssel rendelkeznek a védnökségüktől és a feladatuktól függően. Terepen olyan páncélt hordanak, mint a lovagok, kardot viszont ritkán viselnek. Ehelyett, úgy tűnik, a rohampuskákat és gránátokat részesítik előnyben, a helyzettől függően. A lovagokhoz hasonlóan nekik is vannak mágikus képességeik, de a nagyobb arányú kiberverhasználat miatt ez náluk nem kap akkora szerepet. A csatlósok körében legelterjedtebb mágikus segítség az olyan állandósított varázslatok használata, melyek javítják a reakcióidőt.

Ez minden, amit tudok, illetve amire emlékszem a renddel kapcsolatban. Kérlek benneteket, hogy használjátok a tudást, amit most átadtam, hogy kordában tarthassuk ezeket a fanatikusokat! Fékezétek meg őket, mielőtt Isten egyházát egy átmene-ti hatalomtól felfúvódott elnyomó és korrupt rend-



szerré változtatják! Sanctissima Trinitas, unus Deus, miserere mei nunc et in hora mortis meae. Amen.

>>>> „Kérlek téged Szentháromság, egyetlen Isten, könyörülj rajtam úgy most, mint halálom órájában! Amen.” Ez a Szentháromsághoz szóló ima, mely boldog halált kíván. Úgy tűnik, a szerző nagyon is tisztában volt írásának várható következményeivel. <<<<<<

– Holly

JÁTÉKINFORMÁCIÓ

A Templomosok rendje lényegében úgy létezik, ahogy azt a pap leírta. Valóban csak a pápának tartoznak jelenteni, és bár a Templom mestere irányítja a rendet, a pápa megkaphat minden templomosokkal kapcsolatos információt, és ha úgy kívánja, bármikor leállíthatja bármelyik műveletüket. Ez ritkán fordul ugyan elő, hiszen a pápát rengeteg más vonatkozású dolog is foglalkoztatja, de megtörténhet.

A templomosok vallási fanatisták, akik elkötelezettek feladatukkal kapcsolatban, és meg vannak győződve róla, hogy amit tesznek, az Isten akaratja. Legalábbis a legtöbbször, ugyanis a rend sem mentes az álszentektől, akik csak saját karrierjük építése miatt léptek be. Az aktív állományból visszavonuló, jó megítélésű templomosok számára majdhogynem garantált a gyors egyházi előme-

netel, így nem ritka, hogy távozásuk után nem sokkal már saját püspökséggel rendelkeznek. Bár a rend titkos, eltitkolni valamit egy törekvő mágus elől különösen nehéz. Aki felfedezi a rendet, meghal, vagy csatlakozik. A legtöbbször az utóbbit választják.

Hacsak nem közösitik ki, a rend minden tagja örökre tag marad, ami azt jelenti, hogy bárkit bármikor felkérhetnek a társai, hogy segítsen egy feladat elvégzésében. Világszerte egész hálózata van azoknak a templomosoknak, akik öregek már a fizikai szolgálathoz, vagy komolyabb sérülést szenvedtek el a múltban. Ezek az inaktív lovagok és csatlósok információval, pénzzel és egyéb segítséggel látják el a rendet.

A TEMPLOMOSOK RENDJE

Típus: Összeesküvő

Létszám: 600 világszerte

Megkötések: Vallás (római katolikus), Testvériség, Korlátozott tagság (csak felébredt római katolikus lelkészek), Eskü (vallási fogadalom), Engedelmisség, Titoktartás

Erőforrások/díjak: Luxus, nincsenek díjak

Pártfogyó: Római Katolikus Egyház

SZENT SZILVESZTER RENDJE

Ahogy az a fiktív részben is le van írva, Szent Szilveszter rendje fedőszervezetként szolgál a templomosok rendjének. Ez nem jelenti azt, hogy a szilveszteriták templomosok is egyben, illetve fordítva. A szilveszteriták többsége nem is tud a titkos rend működéséről, és teszi mindennapi dolgát, esküjéhez híven használva a mágiáját, hogy segítsen az embereken. Azok a szilveszteriták, akik templomosok is egyben, igyekeznek nem felfedni kilétüket a nyilvánosság előtt. Nagyon jól tudják, hogy a szilveszteriták mi mindent tesznek azért, hogy javítsák az egyházzal kialakított általános képet, illetve a mágiahasználókról kialakult képet az egyházon belül. Ha bármit tennének ezek ellen a képek ellen, az nem csak romboló hatású, de veszélyes is lenne. A templomosok jól emlékeznek, mi történt az első renddel, és nem szeretnék, ha egyházsértő tevékenység miatt ez újból megismétlődne.



BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2006. OKTÓBER 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a www.beholder.hu oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent megudhatsz 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 megírhatod a rendelésedet a beholder@beholder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!
FIGYELEM! 5000 Ft alatti rendelésnél, ha előre fizetsz, 500 Ft postaköltség is van!

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

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

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

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

HATALOM KÁRTYÁI

Ősök Városa VII.	16	160	1590
Káoszkatlan	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Kísért a múlt	3	32	320

Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nékromanta szentély	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	20	200	1800	1600
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Az újjaszületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódit az Árnyék I.	20	200	1800	1600
Hódit az Árnyék II.	20	200	1800	1600
Mennyei tűz I.	20	200	1800	1600
Mennyei tűz II.	20	200	1800	1600
A kőosz ura I.	20	200	1800	1600
A kőosz ura II.	20	200	1800	1600
A kardok koronája I.	20	200	1800	1600
A kardok koronája II.	20	200	1800	1600
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	20	200	1800	1600
A tél szíve II.	20	200	1800	1600
Az alkony keresztútján I.	20	200	1800	1600
Az alkony keresztútján II.	20	200	1800	1600
Új tavasz	20	200	1800	1600
Álmok töre I.	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	790
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	890
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: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálös 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
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardo: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
Robert Thurston: Szabadszület	15	150	1430	1280
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	17	170	1620	1450
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	790	790
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A becsvágy hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmezők	22	220	2090	1870
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: Keserű 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: Jólát	10	50	990	500
BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csilagfény	120			
Csilagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280
Ejféli	22	220	2090	1870

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középfölde kincsei		50	990	800
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 márkában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki úzi a vadász?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játsszma	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
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette:				
Sose kezdi sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kártpótlás	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	890
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
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	20	200	1800	1600
Mágus: a mester (2. kiadás)	20	200	1800	1600
Ezüsttöviss (2. kiadás)	20	200	1800	1600
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1800	1600
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Krondor: Arulás	20	200	1800	1600
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1800	1600
Krondor: Istenek könyve	20	200	1800	1600
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	20	200	1800	1600
A birodalom szolgálója I.	20	200	1800	1600
A birodalom szolgálója II.	20	200	1800	1600
A birodalom úrnője I.	20	200	1800	1600
A birodalom úrnője II.	20	200	1800	1600
A Résháború legendája				
Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1800	1600
Gyilkosság LaMutban	20	200	1800	1600
Sebes Jimmy	20	200	1800	1600
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsolyom Karma	20	200	1800	1600
A róka király	20	200	1900	1700
A számozott visszatér	22	220	2090	1870
Sötét háború sorozat				
Az éjszolyom röpte	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rúvel 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: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780
BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK				
Philip Kerr: Vakmerő terv	10	50	990	500
Chris Stewart: Légicsapás	10	50	990	500
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	12	60	1140	600
Robert Crais: Rélmalmok városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafír rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszma	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszelem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszelem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmárki ütökzet I.	18	180	1710	1530
A vastmárki ütökzet II.	18	180	1710	1530
A számozott herceg I.	20	200	1900	1700
A számozott herceg II.	20	200	1900	1700
Őszeesküvés I.	22	220	2090	1870
Őszeesküvés II.	24	240	2280	2040

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

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE				
Vér a véremből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty	18	180	1710	1530

BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE				
A Rüvel hegyi legenda (Álomfogó sorozat)	25	250	2380	2130

BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVE				
Elshaan III. – Kalóztadász	20	200	1900	1700

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
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
Anne Rice: Memnoch a sátán	8		2840	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testoltvaj 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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
GOBLIN KIADÓ				
Árnyfál	4		1130	1010
A hipertér vándorai	4		1230	1100

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 művészete	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

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Tim Nedopulos: Rabláncan (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesterek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petruca:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szeitta (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
Sarah Roark:				
Középkor: Tremere (Vampire)	6		1890	1690
Myranda Kalis:				
Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Tim Waggoner:				
Középkor: Gangrel (Vampire)	6		1890	1690
Philippe Boule: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Papok tébolya (Vampire)	6		1800	1610
Greg Stolze: Ha mardos az éhség (Vampire)	6		1900	1700
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: Önféj lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Chris Pierson:				
Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600


Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610	Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610	James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tavaszi hajnal sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610
Margaret Weis és Tracy Hickman: A téli éj sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Margaret Weis és Tracy Hickman: Az őszi alkony sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Margaret Weis és Tracy Hickman: Új nemzedék (Dragonlance)	6		1890	1690	Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Nancy Varian Berberick: Viharpenge (Dragonlance)	6		1890	1690	Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Michael Williams: Menyét szerencséje (Dragonlance)	6		1900	1700	Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Richard A. Knaak: Kaz, a minotaurusz (Dragonlance)	8		1890	1690	Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440	Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100	Peter S. Beagle: A fogadós éneke	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180	Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Széljáró	6		1800	1600	Anne Mc Caffrey: Sárkányhajtsza	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180	László Zoltán: Nagate	6		1900	1700
Elanie Cunningham: Elföld	4		1420	1270	Fritz Leiber: Ejjasszonyok	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440	Gene Wolfe: A kivallató lovag	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520	George R. R. Martin: Kóbor Lovag képregény	8		2800	2510
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520	Michael Moorcock: Az örökkévaló bajnok	8		1890	1690
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690	Paul S. Kemp: Alkonyat	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600	Paul S. Kemp: Estidő	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610	R. A. Salvatore: pap ciklus				
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600	Shilmista árnyai	4		1040	930
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100	Ejmaszkok	4		1040	930
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600	Az elesett erőd	4		1130	1010
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690	A kaosz átka	4		1130	1010
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690	Szerepjáték szabálykönyvek				
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520	Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520	D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520	D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600	Dal és Csend	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600	A hit védelmezői	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Ezüst erek	6		1800	1610	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
R. A. Salvatore: A felszerzett ékköve	6		1800	1610	Álmokban szóló	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A boszorkánykirály ígérete	6		1890	1700	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100	Faerûn szörnyei	10		3320	2970
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100	Vámpír – A maszkbál (Vampire)	15		4550	4070
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180	Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180	Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610	Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520	Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440	Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15		4740	4240
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520	Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610	New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Jess Lebow: A lánccsere	6		1890	1690	Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Erik Scott De Bie: Szellemharcos	6		1890	1690	Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Árnnyjáró	4		1420	1270	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Árnnyak hőse	6		1600	1440	Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690	Klánkönyvek: Assamita (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610	Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600	Gyűrűk Ura szerepjáték	25		7590	6990
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600	Gyűrűk Ura szerepjáték kiegészítő:				
David Gemmel: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600	Gonosz fajzatok és csodás mágia	10		3320	2970
David Gemmel: A tél harcosai	6		1900	1700	A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
David Gemmel: A nappal és éjjel kardjai	6		1890	1690	Középfölde térképei	6		1890	1690
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270	A harag műhelye				
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270	Fénytelen citadella				
Martin Delrio: A menny csöndje	4		1420	1270	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Martin Delrio: A holtak szolgálat	6		1510	1350	7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
J. Steven York: Hazugságok erődje	6		1800	1610	7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520	COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270
Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600					
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610					

Megjelenik szeptemberben!

J. GOLDENLANE

A szélhámos és a varázsló

— részlet —



Hajnalban ébredt, arra, hogy fáj. Tetőtől talpig. Na, ez is jó nap lesz, gondolta morózusan, majd felült, és ellenőrizte, hogy megvan-e még a mágus. Megvolt. Ugyanabban a pózban ücsörgött, mint este.

Vajon meg lehet ilyenkor zavarni, vagy nem, töprengett el mosakodás közben. Lehet vagy nem, indulnunk kell, döntött végül, majd odament hozzá, és egy határozott mozdulattal meglökte.

Esmael orra bukott, de rögtön felébredt.

– Szedd össze magad, és induljunk!

A nő csak ránézett, hideg, fénytelen szemével, majd bólintott. Argos szívében egy pillanatra felébredt a remény, hogy újból megnémult, de nem sokáig ringathatta magát kellemes illúziókban.

– Fordulj el, amíg megfürdök! – parancsolta határozottan a lány. – Szükségem lenne valami lábbelire. És éhes vagyok. Van valami elemózsiánk?

Hangja most is határozottan csengett, de már közel sem volt annyira misztikus, mint tegnap. Legalábbis már nem tűnt természetfeletten mélyen csengőnek, és látomásokat sem ébresztett hősünkben, aki ezen felbátorodva rögtön lazábbra vette a figurát.

– Én is éhes vagyok, és nincs kajánk – válaszolta könnyedén, miközben kötelességtudóan elfordult. – A csizmámat pedig nem adom, mert ha a te talpad megy tönkre, akkor én tudlak vinni, míg fordítva ez nem megy.

– Biztos vagy benne? – kérdezte Esmael, hátborzongatóan színtelen hangon, és Argost ismét kilette a hideg.

Vajon olvas a gondolataimban, vagy nem?

– Siess! – zárta le a vitát.

Esmael pedig gyorsan elkészült, és folytatták útjukat.

Hamarosan megint felfelé kellett menniük, és ez lelassította őket. Meredek hegyoldalon vitt az útjuk, ahol ritkásan álltak a fák, és gyér, sárgás színű volt a fű. A tűző napon egyre nehezebbnek érezték lépteiket.

Mi lesz itt, ha elérjük a fenyveseket, gondolta Argos. Nem örült volna, ha könnyelmű reggeli kijelentése miatt megint cipelnie kell a lányt. Bár nem biztos, hogy olyan messzire jutnak, hisz már folyik ellenük a hajtóvadászat.

Ó, ti égiek, csak most ne hagyjatok cserben, nézett fel a Monshen kérlelhetetlenül szigorú vonulatára. De a hegyek nem válszoltak kimondatlan kérdéseire, így némán haladtak tovább.

Déltájban törték meg először a rájuk telepedett csendet, egy baljóslatúan kihalt, meredek szurdokban.

– Zavar valami – mondta az eddig összehszorított fogakkal lépkedő Esmael.

Argos, aki tudta, hogy nagyjából most léphettek be Tizano területére, idegesen nézett rá. Honnan a fenéből érezte meg? De hangosan nem szólt, csak mormogott valamit a fogai között mindenféle hegyi ragadozókról.

Alig két perc múlva egy kiáltás állította meg őket.

– Hé, vándorok! Álljatok meg, és dobjátok el a fegyvereiteket! Sokan lesünk rátok!

A rekedtes férfihang gazdáját nem lehetett látni, feltehetőleg valahol az ösvény menti sziklák között lapult az illető.

– Ugye, megmondtam – nézett szemében enyhe diadallal Esmael Argosra.

– Jó, megmondtad – ismerte el hősünk, majd a sziklák felé fordulva, emelt hangon folytatta. – Tizanót keresem, békével jöttem!

– Azért csak dobd el a fegyveredet!

Argos eltöprengett, hogy hol is hagyhatta el a Zaentől zsákmányolt pengét, de nem jutott az eszébe. Amikor elkezdték a kapaszkodást, már biztosan nem volt nála a nehéz fémkard. Egyébként pedig ez teljesen mindegy is volt!

– Nincs fegyverem – kiáltotta kissé ingerülten.

Gúnyos röhögés hangzott fel a sziklák között.

– Kinek képzeled magad, kisapám, Khazai Argosnak?

– Na ide figyelj, te fafej, dugd ki a mocskos képedet a sziklák közül, és nyisd ki egy kicsit azt a csipás szemedet! – vesztette el Argos a türelmét.

Fentről valami motozás hallatszott, majd kurta szitkok, végül pedig két szakadt alak mászott elő az ösvény mellől.

– Szervusz, Argos, ne haragudj, hogy nem ismertünk fel messziről! – mentegedtődött az egyik.

– Összetörtnek nézel ki nagyon, ki üldöz, a kislány bátyja vagy férje? – kérdezte a másik, majd mindketten elkezdtek bámulni Esmaelt.

Ami azt illeti volt is rajta mit nézni, az az egy szál zsákszerű hálórúha, amelyben Kromdall óta jött, eredetileg sem ért a térde alá, és mostanra tömérdek feslés és szakadás tette még szellősebbé.

– Semmi közötök hozzá, az én nőm! – mordult rájuk Argos, és a nyomaték ked-

véért átkarolta Esmael vállát, csak magában fohászzkodva az égiekhez, hogy a mágus ne gyilkolja meg valami csúf csodával, felháborodván a bizalmas gesztuson.

– Vezessetek Tizanóhoz! – folytatta aztán magabiztosan, hogy a nő nem tett semmi fenyegetőt.

– Nyugi, Argos, ne kapd fel a vizet! Tizano úgysis vár rád, hisz még mindig tartozol neki egy rakás pénzzel – visszakozott az idősebb hegyi haramia.

Hopsz, erről elfeledkeztem, hökkent meg magában Argos, de szó nélkül követte a két hegyi rablót. Felkapaszkodtak a szurdok oldalán, majd rátértek egy jól kitaposott ösvényre.

– Su már reggel észrevette, hogy valaki felfelé jön Kromdall felől, elég sokáig rostokoltunk itt miattad – pletykázkodott Buns, az öregebb csirkefogó. – Teljesen potyára!

– Mindjárt sírok – morogta Argos. – Mit csinál a banda mostanában?

– Az északi utakat tartjuk inkább szemmel, Raan Masanból néha érkezik valami zsákmány.

– És Tizano? Hogy van a vén róka?

– Tartja magát elég rendszeren. Alig egy hete ölte meg a kis Ferren gyereket, aki vezér akart lenni – vonogatta a vállát az öreg hegyi haramia, mire Argos nagyon megnyugodott.

Ha a rablóvezér belviszályokkal van elfoglalva, akkor talán még nem hallott az ezer aranypénnel vérdíjról. Ha mégis, akkor az több, mint pech.

– Amúgy meg minden a régi. Hopp, óvatosan kisasszonyka! – kapott Buns Esmael után, aki megcsúszott a meredélyen. De az bámulatosan gyorsan visszanyerte az egyensúlyát, és egy kigyómozdulattal kitért a segítő kezek elől.

– Ha hozzám érsz, megöllek – mondta ugyanazon a személytelen hangon, amelyet eddig is használt.

– Jó, no, csak törje nyakát, ha úgy kívánja! – zsörtölődött a vén gyilkos megbántottan. – Argos, te is valami puccos



dámát szedtél fel már megint, de hogy mit kedvelsz a fajtáján?

Tényleg, mit is, gondolta megtörtén Argos, és szívesen megfojtotta volna a lányt egy kanál vízben.

Onnantól kezdve némán haladtak tovább, és alig egy óra múlva elérték a völgyet, ahol a rablóbanda tábora állt. Néhány, a sziklák közé rejtett sátor képviselte a luxust a világ ezen zugában, továbbá egy patakocska és némi gyep emelte a komfortfokozatot mindenki számára elviselhetővé. A táborban néhány fegyveres lézengett, mind elősereglettek a megérkezésük öröme. Emberei köréből egy fejjel kimagaslott a szikár, kegyetlen arcú Tizano, aki élet és halál ura volt errefelé. Már messziről köszöntötte őket.

– Argos, te kutya, végre idedugtad a képedet! Hol a tizenegy ezüstöm? Elevenen megnyúztatlak, ha most sem adod meg a tartozásodat!

Ez is jól kezdődik, gondolta Argos, de szótlanul gyalogolt be a táborba, megállt két lépéssel a vezér előtt, és csipőre tette a kezét. A többiek körbeállták őket, Esmael pedig közvetlenül Argos mellé lépett, és összefont karral, kifejezéstelen tekintettel várta a fejleményeket.

– Majd pont tőled ijedek meg, Tizano – törte meg a csendet a kötelező farkaszemnézés után Argos.

– Ijedsz, nem ijedsz, nem érdekel. Hol a pénzem?

– Meg fogom adni, időben. Becsaptalak már valaha is?

– Számtalanszor!

– Ez csak szemlélet kérdése! Néha valóban úgy hozták a körülmények, hogy nem tudtam teljesíteni, amit ígértem, de mindig kárpótoltalak miatta.

– Igen, pont ezt a kárpótlást várom most. Két emberem, és három jó lovam döglött bele abba, amikor a múltkor távoztál. Ha fizetsz, szent a béke, ha nem, nem éled meg a holnapot.

– Most éppen menekülök, nincs nálam pénz... – védekezett Argos, de Tizano belefojtotta a mondanivalóját. Szó szerint.

Egyszerűen csak megragadta a torkát, és megrázta. Argos tapasztalatból tudta már, hogy Tizano erősebb nála, és pláne sérült karral semmi esélye sincs ellene. És ezzel a rablóvezér is tökéletesen tisztában volt, hát nyugodt hangon folytatta.

– Ide figyelj, te kutya! Ha nincs nálad pénz, hát adj, amid van! És ha semmi sincs, elveszük tőled a nődet. És lásd, milyen jó vagyok hozzád, még az életedet is meghagyjuk – jelentette ki végül.

Argos viszont még mindig nem érzett magában elég elszántságot, hogy megvekedjen a nagytermetű rablóvezérrel, inkább megpróbált megmaradni a diplomáciai síkon.

– Figyelj! – hörgögte, levegőkészletének nagy részét felhasználva. – Ez a nő előkelő családból származik, ha épen visszaszolgáltatjátok, busás fejpénz üti a markotokat.

– Nem hiszek neked – válaszolta Tizano. – Biztos az, ami a kezeim között van. Megtartjuk a nőt!

A rablók lelkes éljenzésbe kezdtek, és ez elnyomta Argos ellenkezését. Na jó, verekedjünk, gondolta teljes elkeseredésében, és félig megfojtva hősünk, de ekkor megérezte Esmael kezét a felkarján. A lány erősen megmarkolta Argost, aki ebben a pillanatban úgy érezte, hogy Tizano szorítása enyhül a torkán. Hát habozás nélkül kitépte magát a rablóvezér kezei közül, és már útni készült, amikor Tizano a nyakához kapott, és hörgöve a földre rogyott. A körülöttük állók nem értették, mi történik, csak azt látták, hogy vezérük fuldokolva hanykolódik a földön.

– Hé, ne álljatok itt ilyen bénán, mozgás, nem látjátok, hogy szívrohamot kapott? Gyorsan, segítetek! – rögtönzött Argos, és megpróbálta kiszabadítani a karját Esmael szorításából. A lány, éppúgy, mint a kromdalli várban, félig lehunyt szemekkel, mozdulatlanul állt, de hihetetlen erővel kapaszkodott.

– Engedj el! – sziszegte Argos, miközben a rablók figyelmét teljesen lekötötte főnökük haláltusája. – Engedj már el!



Hiába volt minden, Esmael keze vasnál erősebben tartotta. A rablók segítségére sem számíthatott, a hegyi haramiák foglyaikról efeledkezve, mozdulatlanul figyeltek, ahogy vezérükből kiszorul az élet.

– A fenébe, rohadt kurva, nehogy megöld! – feledkezett el úri neveltetéséről Argos, és teljes erejéből pofon vágta Esmaelt. – Az egyik legjobb barátom!

Mivel a lány semmit sem reagált, megütötte még néhányszor. Erre végre kiszabadult a karja, hát ellökte maga mellől a somanit, és Tizano mellé térdelt. A rablóvezér lihegve kapkodott levegő után, arca lassan kezdte visszanyerni eredeti színét.

– Na, semmi baj, öregem! – legyezgette meg egyik tenyerével Argos, míg a másik kezével megtámasztotta a fejét. – Látnod, nem kéne annyit idegeskedned! Egy ilyen roham halálos is lehet. Ti meg mit bámultok, gazemberek, gyorsan, Su, Kia, emeljétek fel Tizanót, és vigyétek a sátrába! Te meg, Nobb, hozz vizet! – adta ki utasításait ellentmondást nem tűrő hangon Argos.

A haramiák, látva, hogy vezérük nem halt meg, csalódottan elszéledtek, a kijelöltek pedig buzgón nekiláttak elvégezni a rájuk bízott feladatokat. Argossal a kutya sem törődött, így nyugodtan felnyalábolta Esmael hideg testét, és bevitte Tizano sátrába. Bent ketten szorgoskodtak a még mindig kába vezér mellett.

– Elmehektek! – bocsátotta el őket főúri hangon Argos, majd mikor azok kiléptek a sátorból, legördítette Tizano testét az ágy céljait szolgáló szalmazsákról, és Esmaelt fektette a helyére.

Remélhetőleg most is legalább fél napig kómázik, mint a múltkor, reménykedett Argos, de hiába. Esmael szinte rögtön visszanyerte az eszméletét. Kis sóhajással kinyitotta a szemét, és körbenézett. Szembogara természetellenesen fekete volt, és vörösés fények játszottak benne, de hősünket ilyen apróságok már nem tudták meglepni.

– Ide figyelj, te... te somani! Legköze-

lebb ne avatkozz a dolgomba! Magam is el tudtam volna simítani a problémát – sziszegte dühösen a lány arcába.

Az meg se rezdült.

– Nem a te dolgodba avatkoztam bele – válaszolta nagy sokára. – A saját sorsomról volt szó, amikor közbeléptem. Nyugodt lehetsz, amíg nem kéred a segítséget, hagyni foglak meghalni. Most pedig aludnék – fejezte be, és lehunyta a szemét. Argos se köpni, se nyelni nem tudott felháborodásában.

Csak nem hiszi azt ez a kis liba, hogy csak úgy packázhat Khazai Argossal? Ezt nem fogja hagyni, döntötte el mérgesen.

Aztán, magában még mindig dühöngve, megvizsgálta Tizanót. A rablóvezér lassacsckán éledezett.

– Argos, mit tettél, te...

– Ne fáraszd magad, pihenj! Majd én kézbe veszem a dolgokat. Az embereid egy kicsit berágtak, hogy ilyen nyamvadt a főnökük, de majd én kordában tartom őket, amíg meggyógyulsz – biztatta mosolyogva.

– Nincs semmi bajom! – hörögte még mindig rekedtesen Tizano. – Miért fekszem a földön?

– A jelenlegi állapotodban ...

– A jelenlegi állapotom nagyon remek – dühöngött tovább Tizano, felállt, és észrevette az alvó Esmaelt. – Aha, értem! Figyelj Argos, nem tudom, mi történt, de...

– Az történt, hogy majdnem megütött a guta. Láttam már ilyet. Tiszta szerencse, hogy túlélted – emelte fel a hangját Argos. – És ne kiabálj, mert a hölgy alszik! – fejezte be dühösen ordítva. Az ilyesmi mindig jól levezette a feszültségét.

Tizano majdnem megütötte, de a mozdulat felénél meggondolta magát, legyintett egyet, és anyanyelvén káromkodva kirohant a sátorból. Odakintről még sokáig hallatszott, ahogy emelt hangon ecsetelte emberei előtt egy gyámoltalan kecskegida és saját személye közötti nyilvánvaló különbségeket.



KOMBÓK

MÉREG MINDENÜTT

A mérgező pakli mindig is egy játszható, bár versenyeken csak néha felbukkanó koncepció volt. Azonban a Beloran laboratóriuma Zén kiegészítő megjelenésével ez a pakli nemcsak sokat erősödött, hanem jellegében is változott: ezek a tápos új lapok azzal (is) operálnak, hogy a saját lényeinkre rakunk mérgejelzőt! Ennek persze látszólag semmi értelme, azonban ezek a lapok egymással kombózza kihasználják, ha minél több mérgejelzőnk van, és a régi lapok közül is találunk majd olyat, ami ehhez nagyon jól illik. Nézzük hát az új lapokat, amelyek rögtön két színünket meg is határozzák.

Az egyik alapvető lap a *Beloran méregdémon*, ami annyival növeli minden lényem sebzését és mérgezését, ahány mérgejelző van az adott lényen, és ő maga is kap 2 mérgejelzőt kijátszása után, tehát alapból egy 3/5-es lény 3 varázspontért. A mérgétől leesni úgyszem fog, mert sok idő múlva következne be ez, és ad-digra átpakoljuk máshova, illetve nyerünk. De igazából azért szeretjük, mert a többi lényünket is tápolja. Ráadásul, ha van varázspontunk, kinyírja szépen az ellenfél összes lényét. (Na jó, csak azokat, amelyek nem immúnisak a mérregre, és azokat sem azonnal, de azért általában a legtöbb lény leesik a következő körben.) Az, hogy a lényeink mérgezése is nő, hasznos lehet, ha *Méregfélelem* vagy *Gyilkos mérreg (új)* van az asztalon. (Persze törekedni fogunk rá, hogy legyen.) Néha a két képességét összekombinálhatjuk, és azonnal átrakhatjuk róla a mérgejelzőket egy üttő lényünkre, így növelve meg a sebzését ill. mérgezését. Most a mérgező

lényekből egy hordaszerű paklit fogunk kialakítani (amely azonban elhúzóddó játékokban is életképes tud lenni), ehhez illeszkedik remekül a *Beloran mérgekobold*. Olcsó, repül, nagyot üt, mérgez. Az egyetlen probléma, hogy elvileg csak egyszer üt, mivel utána megöli magát a mérreggel. Ennek megfelelően akkor érdemes kirakni, ha úgy gondoljuk, hogy elegendő az ütőerőnk a hordázáshoz, vagy le kell ütni egy lényt, vagy ki tudjuk végezni vele az ellenfelet, vagy össze tudjuk kombinálni a méregdémonnal. A következő lap, ami jól illeszkedik a vonulatba, *Fetus*, a *haragos*. Mivel gyakorlatilag minden lényünk mérgez és osztogat mérgejelzőket ide vagy oda, Fetus szinte mindig ött fog sebezni kijátszásakor, ami meglehetősen kellemes. Figyeljük meg, hogy ő maga beszámít a mérgező lények számolásába (és ha az ellenfélnek van mérgező lénye, az is), de az órá rakott mérgejelzők még nem. Általában az ellenfelet gyilkoljuk vele, de ha van egy zavaró lénye az ellenfélnek, az is kellemesen elintézhető általa. Mivel repül, azonnal részt tud ven-



ni a gypálásban. Hasznos lap még *Melan*, a *méregtagadó*, ez annyira nem brutális, de nagyon olcsó, repül és mérget oszt, valamint elég nagyra tud hízni az ÉP-je, így kellemesen tudja takarítani az ellenfél lényeit az űrposztból. Mindenképpen érdemes betenni *Beloran torzító tekercsét* is, hiszen ez is osztja a mérgejelzőket, ingyen van, és mindkét képessége nagyon hasznos: az elsővel a hordázást segítjük, gyakorlatilag duplázza a méregdémon tápját, de figyeljünk rá, hogy ÉP-t is ad, tehát lénymentésre is használható. A második képessége, az egy varázspontért lapcounter (azért két-három mérgejelzőt elég könnyen rápakolunk a lényeinkre, főleg, hogy ő maga is ad kettőt) olyan jó, hogy ezt nem is kell részleteznem. Az egyetlen picí gond, hogy el kell döntenem, az egyetlen picí gond, hogy el kell döntenem, nagyobbat akarunk-e ütni, vagy counterelni szeretnénk vele, esetleg lényt megmenteni. Nos, ez erősen szituáció-függő. Ha ez a lap kint van, mindenesetre érdemes lehet a szokásoktól eltérően a körünkben az ütés előtt kijátszani fontos lapokat (ezt egyébként is gyakran érdemes ebben a pakliban, hiszen egy-egy mérgejelző osztás is növelheti a kiosztott sebzésünket), mert akkor az ellenfél azonnali áskálódásait még megakadályozhatjuk vele, aztán ha nem tapasztaltunk ilyet, be lehet tekerni az ütéshez. Nyilván általában akkor érdemes csak kirakni, ha van kint lényünk, amire rátehetjük a mérgejelzőket. A lapok kijátszása sorrendjének fontossága és a mérgejelzőkkel való bűvészkedés amúgy is jellemző színfoltja ennek a paklinak, ez nem egy „agyatlan horda”! Semmizős költségéből eddig 12-öt használtunk, én úgy szoktam számolni, hogy 6 nekront még simán kijátszom, hiszen ha 24 lapom elment, még mindig marad legalább 21, abból egy ilyen paklival simán végetér a meccs. Az új lapok közé tartozik még a *Selyemszárnyas*, ebből csak egyet raknék be, mert ha nincs kint *Méregfélelem* vagy *Gyilkos mérge (új)*, akkor nem tudja az ellenfelet sebezni, csak lényleszedésre jó. Persze, ha sikerül valamelyik fent említett lapot kiraknunk, ak-



kor azonnal érdemes a *Selyemszárnyast* is kirapítani. Ez eddig 16 lapunk van, és két szint határoztunk meg: Sheran teljesen alapvető, Leahnak egyelőre kisebb szerepe van.

A következő, ami elég alapvető és egyértelmű, a követő kérdése: a *Mérgező rakshallion* a legerősebb etnikum-követők közé tartozik. Drágító képessége teszi egyáltalán esélyessé paklinkat a kontroll ellen, de nagyon fontos a mérgezés-növelés, és figyeljünk arra is, hogy lényeink nem veszthetik el mérgezésüket. A drágításnál sajnos „forrás” és nem „ellenfél forrása” szerepel, ez az új lapok közül *Melan* és a torzító tekercs kijátszásánál okoz problémát, a többi lapnál a mérgejelző adása szerencsére hátrány ill. nem drágítható. Leszedni pedig kevesen fogják, a pakli horda-jellege miatt. (Fetus haragja ilyenkor igazán pusztító lehet.)

A régebbi lapok között nézelődve elsőként a *Rothadó borzalmat* vehetjük észre, ami már önmagában is egy erős lap, itt viszont a rengeteg mérgejelző miatt (amihez, vegyük észre, nem kell, hogy az ellenfélnek legyen lénye játékban) egyszerűen brutális táppá változik. Az ellenfél lefojtásához és kivégzéséhez is remekül hozzájárul. A méregdémonnal akár le is szedhetünk róla mérgejelzőt, ha nem akarunk lapot dobni.

Korábban már emlegettük a *Méregfélelmet* és a *Gyilkos mérget (új)*, ezek azok a lapok, amik a lényeinket iszonyatos ütőgépekké vál-



akkor berakhatunk az ide illő legjobbakból: *A hatalom szava*, még *Owooti trükk*. A pakli könnyen győzhet az első pár körben, ebben segíthet hatékonyan 3 *Transzformáció* (akinek nincs ilyen, annak a *Bűvös tavacsát* javaslom, ez esetben nyugodtan ki lehet cserélni az *Owooti trükköt* *A hatalom szavára*). Lapleszedésre is a legerősebbeket, a 3 *Méonech fürkészt* és 2 *Áldozat az ősi isteneknek*-et javaslom, itt a speciális leszedések kicsit gyengébbek talán. Már majdnem kész a pakli, a színek is megvannak (Sheran-Leah-Fairlight-Chara-din), azonban kicsit kevésnek érzem a lények számát, így némi töprengés után még két *Acéldarazsat (új)* raktam be (megfontolható pl. az *Árnyékrája (új)* is, vagy több *Selyemszárnyas*). Figyeljünk rá, hogy ha *Gyilkos mérég (új)* mellett megüti az ellenfelet, akkor is elpusztul, de ekkor bőven kárpótol minket a kiosztott 8 mérégjelző a 2 sebész mellett.

toztatják. Például a *Méregfélelem* és a követő mellett a *Selyemszárnyas* 10-et üt, a mérégkobold 8-at, és így tovább. A *Gyilkos mérég (új)* majdnem ugyanilyen jó, mert az ellenfélre kiosztott mérégjelzők (karöltve a sebzéssel) igen könnyen egy kör alatt a végét jelenthetik, és akkor már mindegy, hogy le tudta volna szedni ezt a lapot. Én ez utóbbiból is hármat használtam, de azért, ha a pakli méretét csökkenteni akarjuk, ebből ki lehet hagyni egyet. Nagyon jó speciális kikereső lapunk is van, ez a *Méregkutatás*, paklinknak szinte az összes fontos lapját ki tudja keresnie varázspontért, talán csak *Beloran torzító tekercsét* nem, de ezt azért kibírjuk. Ha kevés a lény, nyilván azt keresünk, ha van lény, de nincs *Méregfélelem*, akkor azt, ha jól állunk, de kéne counter, akkor *A mérég sodrát* (ld. lejjebb).

Tehát a pakli a következőképpen állt össze:

Mérgező pakliba is kellene az ellenvarázslatok, mert azért a követő nem elég mindenre. Erre is van egy speciális darab: *A mérég sodra*. Ebben a pakliban ez erősebb, mint a HKK talán legjobb lapja, a *Zu'lit kísérlete* (azért be fog férni a pakliba ez is). A kijátszási feltétele szinte nincs is (azért a játék elején néha zavaró lehet), viszont nem kell ÉP-t áldozni hozzá, és ami nagyon fontos: a követő mellett drágább ellenvarázsolni! Az ellenvarázslat szekcióba beraktam még a 3 *Zu'lit kísérlétét*, 3 *A gyenge erejét* (az első három körben sok minden el fog dőlni), és 1 *Owooti trükköt*. Azonban, ha mégis, a követő ellenére is szükség lenne több ellenvarázslatra,

Követő: Mérgező rakshalion

- 3 Melan, a méregtagadó
- 3 Beloran torzító tekercs
- 3 Beloran mérégdomb
- 3 Beloran mérégkobold
- 3 Fetus, a haragos
- 1 Selyemszárnyas
- 3 A mérég sodra
- 3 Méregfélelem
- 3 Gyilkos mérég (új)
- 3 Rothadó borzalom
- 3 Méregkutatás
- 2 Acéldarázs (új)
- 3 A gyenge ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 1 Owooti trükk
- 3 Transzformáció/Bűvös tavacska
- 3 Méonech fürkész
- 2 Áldozat az ősi isteneknek

48 lap, kicsit sok, de még épp belefér. Ki lehetne venni az *Owoti trükköt*, 1 *Acéldarazs*at (új) és még 1 nem-lény lapot, de egyelőre nincs tippem, mi lehetne ez. Talán 1 *Gyilkos méreg* (új), azoknak, akik 45 lappal szeretnek játszani (ami egyébként általában okos dolog).

Alternatívák, kiegészítő lapok és további okoskodások:

Mivel csak négy lappal kezdünk, és nem árt, ha van elég lényünk + a *Méregfélelem-Gyilkos méreg* (új)-*Méregkutatás* trióból legalább egy, lehet azért rosszul húzni. Ha nem nagyon kell a lapleszedés, le lehet váltani Chara-dint Tharr-ra, és berakni 3 *Börtjauk tréfáját*, de akkor azért egy torzító tekercest vegyünk ki, és még úgy is picit húzós lehet, ha sok *Semmizős* lapot húzunk. Zavaró lehet az ellenféltől az *Ósi béklyó*, ha ettől tartunk, Charadin -> Raia csere, így *Az erős ereje* és még *Thrax halálcsapás*, illetve *Békés izoláció* és *Koncentrált energia*, ami jó védelemnek tűnik. A *Békés izolációt* mindenképpen berakhatjuk, ha az ellenfél viszonylag sok és olcsó lényel, tárggyal, esetleg épülettel játszik. Ha kell még lapleszedés (pl. *Gakk* ellen, amit nehéz méreggel megölni), akkor szintén *Thrax halálcsapás* ill. még egy *Aldozat*. Ha sok lényel játszik az ellenfél, és azokat be is tolja az örposztba, akkor mindenképp dobjuk játékba a maradék 2 *Selyemszárnyast* is.



Amikor játszunk, mindig próbáljunk sebészer optimalizálni, meglepően sokat fogunk tudni ütni. Gondolkodjunk nyugodtan, ne hagyjuk magunkat sürgetni, a HKK erről (is) szól. Figyeljünk oda, mikor melyik lényre teszünk mérgejelzőt, ha nincs más jelölt, *Melan* elbír bármennyit. Azért a nagy ütőgetésben figyeljünk rá, hogy a mi lényeink is leesnek ám, ha a mérgejelzők száma eléri az ÉP-jüket! Komolyan, erről egész könnyen meg lehet feledkezni. A játék elején, ha húzunk *Rothadó borzalmat*, és nem tudjuk épp agyonütni az ellenfelet, érdemes kirakni, hiszen egy-két varázspont elvesztése is nagyon érzékenyen érintheti az ellenfelet. Persze a legjobb, ha emellett van még egy-két mérgejelző is lenni (az ellenfélre rakott is jó), ekkor gyakorlatilag az az ellenfél egyetlen esélye, hogy gyorsan leszedi a borzalmat, de ebben meg a követő nehezíti. Soha ne felejtjük el a *Gyilkos méregnél* (új) szaporítani a jelzőket, és mivel ez még a húzás fázis előtt van, ha annyi mérgejelzőt rárakunk, mint az ÉP-je + a kezében + az asztalon levő lapjainak a száma + 1, akkor biztosan nyerünk (bár ha eldobálja a kezét és az asztalról a lapját, akkor is csak kis időt nyert).

Jó mérgezést kollégák!

Makó Balázs

VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Kincsestár Könyvesbolt
külömlerme, Rákóczi u. 61.
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBKERCEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNGENE KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár, Kísasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Booskai u. 1.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
Janos u. 13.
KAPOSVÁR – Arkád u. 2.
MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színvapatk 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékbolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYIREGyhÁZA – Nyírlpaza, Camelot, Szeftű u.
75.
O+ A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékolt
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás kereszteződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLŐVÁS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncsics M. u. 5-7.
SZŐREG – 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 illet meg, kivéve a frissen
bontott paklik versenyt, ahol 100 Ft-os
kedvezmény jár.

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő
helyszenen kerülnek megrendezésre!

Wekerlel Boccia Klub

(az SZDSZ Kispesi Szervezetének
Székháza) 1196 Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszenen 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-Kispestől.
Áchim András utcánál vagy a Hunyadi
térnél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN

EGYEDI VERSENY

Időpont: szeptember 23., 11 óra (nevezés
10-től).

Helyszen: Abyss Klub.

Szabályok: Minden induló kap 80 lapot,
amiből össze kell állítania egy minimum 45
lapos paklit.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és
ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 23., 10 óra.

Helyszen: Szeged.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

JELLEMEK HARCA

Időpont: szeptember 23., 10 óra.

Helyszen: Székesfehérvár.

Szabályok: A pakliban vagy csak jó (Eleni-
os, Raia, Rhatt), vagy csak semleges

(Tharr, Sheran, Fairright), vagy csak gonosz
(Leah, Dorondon, Chara-din) lapok lehet-
nek a szintelen és Bufa lapok mellett. Min-
den további szabály a hagyományos ver-
senyt követi, ideértve a tiltott lapokat.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak fényképes iga-
zolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 23., 11 óra, nevezés
10-től.

Helyszen: Balassagyarmat (Kincsestár).

Szabályok: Hagyományos verseny. A ver-
senyen csak amatőrök indulhatnak.

Nevezési díj: 600 Ft

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Demus Istvánné, 35-
312-393.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: szeptember 23., 11 óra.

Helyszen: Nyírbátor.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartal-
mazza 3 dl üdítő árát is. A versenyre előre
kell nevezni telefonon vagy e-mailben. A
versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, vicces.fer-ko@axelero.hu, 70-298-1175.

LOHD HAVEN VEHSENEY

Időpont: szeptember 24., 11 óra.

Helyszen: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Tiltott minden lap, szabálylap
és követő, aminek a nevében az r betű sze-
repl.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 30., 10 óra.

Helyszen: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 30., 11 óra (nevezés
10-től).

Helyszen: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: szeptember 30., 10 óra, nevezés
9.30-tól.

Helyszen: Pécs.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Szabó Attila, diab-101987@freemail.hu, 30-451-4201.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: szeptember 30., 10 óra.

Helyszen: Székesfehérvár.

SZABÁLYOK

Szabályok: Isteni szövetség.

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

Díjak: Legendák Völgye paklik.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 30., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: október 1., 10.30.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstólyom Fantasy), hkk@omegaplusz.hu, 30-206-9004.

JELLEMEK HARCA

Időpont: október 7., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

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

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 7., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 7., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

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 angyala, 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 SZÖVETSEG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák angyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, 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 (ködök, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leirtakkal 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 másíknak is azazal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Életerejével* 50 EP-ről indultok.

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

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, Örjögő szimill.* 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 *Örjögő szimill* és az Idegösszeomlás is.

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

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.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

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

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: október 7., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Varázslat nélkül.

Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl üdítő árát is. A versenyre előre kell nevezni telefonon vagy e-mailben.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, vices.ferko@axelero.hu, 70-298-1175.

VESZÉLYES FAJ

Időpont: október 14., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 14., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 14., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 14., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 28., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Egyszínű verseny.

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

Díjak: Legendák Völgye paklik.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 28., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 29., 10.30.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@omegaplusz.hu, 30-206-9004.

Szlovák Csaba paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 Quwarg felderítő (új)
- 2 *Quwarg örömlány
- 1 Quwarg menetoszlop
- 3 Munkagép
- 3 Orgling haszonállat
- 1 Quwargok Földje (új)
- 2 Nuk uzsorája
- 3 Hívó kürt
- 3 Quwarg szabotőr (új)
- 3 *Dexter, a quwargkutató
- 5 Quwarg
- 2 Quwarg tojásgondozó
- 3 Quwarg szellem
- 3 Kisebb Zan
- 3 Quwarg célpont
- 3 A pokol szeme
- 3 *Antimágikus megszakítás

Csernus Gábor paklija:

Követő: Manafamiliáris

- 1 Csáp-istenség
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 Melkon
- 3 Ősi béklyó
- 1 *Nerub mérésámán
- 2 *Szmoggyer
- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 Tomboló vihar (új)
- 2 *Az ősmágus
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 *Chara-din csele
- 3 Mandulanektár (új)
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Owooti trükk
- 3 *Thrax halálesapás
- 2 Trükkmester (új)
- 1 Smaragd gölem (új)
- 3 *X 1, a xenomorph
- 1 A tiltott könyv

Panyik Zoltán paklija:

- 1 Orzag bilincse
- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 *Gigantikus lovas
- 2 *Kétszer kettő
- 2 Vészkijárát
- 3 Manafonál
- 3 Apró kívánság
- 1 A mogokok törvénye
- 3 Nuk uzsorája
- 3 Majd legközelebb
- 3 A sors fíntora (új)
- 1 *Sírbráló
- 2 *Szmoggyer
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 A gyenge ereje
- 3 Méonech fürkészt
- 3 Ősi béklyó

Csernus Dávid paklija:

(amelyet Magyar Attila segített összerakni)

Követő: Manafamiliáris

- 2 *Asnomad
- 3 *A felhők asszonya
- 3 Ewgbert, a mágus
- 2 Augur
- 1 *Mardakar bölcs
- 4 *Előrlés
- 1 *Az ősmágus
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Színyogirtás
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Az erős ereje
- 2 Szkritter esélyeső
- 3 *Thu'zad utazása
- 3 A rend ereje
- 3 Albinó farkaudar
- 2 A végítélet harsonái
- 2 *Vermiteus
- 2 Bölcs látomás
- 1 Az élet illúziója

VERSENYBESZÁMOLÓK

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét július 22-én rendeztük, és örömmel tapasztaltuk, hogy a hihetetlen hőség ellenére is 76 lelkes játékos jött el, 32 profi és 44 amatőr.

A versenyen már lehetett használni a Legendák Völgye lapjait, amit a játékosok meg is tettek, úgy láttam, egészséges arányban keveredtek az új lapok a régiékhöz, és friss koncepciók is születtek. Az egészséges arány alatt azt értem, hogy használnak új lapokat a versenypaklikban, ezzel jelezve a kiegészítő erejét, de nem túl sokat, ez pedig azt mutatja, hogy egy új szett nem borítja fel gyökeresen a játékot. A paklileírásokban *-gal jelöltem meg az új lapokat.

A profiknál az eredmények alapján a kontrollok domináltak, azonban a verseny ennél jóval összetettebb volt már a profiknál is, láthattunk Kragoru paklit, legendás lényekkel operáló, óriásokat, *Zarnod börtönét* és *bilincsét*, *Lassan járj* paklit, épületeket, teknősöket, többféle hordát, avatáros és quwarg-kombó paklit is. Egy ilyen versenyen pedig apró nüanszok döntenek, egyáltalán nem voltak esélytelenek a nem-kontroll paklik sem.

A győzelmet Kőrös Gábor szerezte meg, érdekes, *A mindentudóval* és *Pszis-sólyommal* operáló kontroll-kombó paklival. A második Csernus Gábor lett, a harmadik Panyik Zoltán, a negyedik Csernus Dávid, az ötödik pedig Béres Csaba (*Az istenek hírnökével*, *Maedinnel*, *Corlannal*, *Orgling búzistennel*, *Csáp-istenséggel*). A Csernus testvérek most már mondhatjuk, bevonultak a HKK történelmébe a második, igen eredményes testvérpárként, az első a Debreczeni testvérpár volt.

Az amatőrök között Galkó Zoltán diadalmaskodott, a második helyen Szloboda Bence végzett, *Morq Fan Gor*-galetkis-kombó paklival; a harmadikon Tóth Dániel, kontrollal, a negyediken pedig Varga András, búbájpaklival.

Az amatőr győztes és az első négy profi pakliját oldalt böngészhetitek (mostanság azért egy kontrollt is többféleképpen össze lehet rakni), valamint leírok még egy érdekes és jól működő paklit, Szlovák Csaba quwargos összeállítását.

Mindenkit várunk versenyeinken!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Nedvesi Gábor érdemelte ki a Fair Play díjat a versenyen, ellenfele ugyanis *Selyemszárnyassal* nyert ellene, ami épp ekkor jelent meg, és ő nem óvta meg a meccset! Itt is felhívnom a figyelmét minden versenyzőnek, hogy egy adott hónapban megjelent lapokat következő hónap 15-ig NEM LEHET HASZNÁLNI, kivéve, ha a versenykiírásban ez külön szerepel. Kétség esetén mindenképpen érdemes előre érdeklődni a versenyszervezőtől.

Kőrös Gábor

győztes paklija:

Követő: *A mindentudó

- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Méonech fürkész
- 2 A sors fintora (új)
- 2 A mogokok törvénye
- 3 Pszi-sólyom
- 3 Apró kívánság
- 3 Ősi béklő
- 3 A rend ereje
- 3 Manafonál
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Villámhárító
- 2 A szürkeállomány aktivizálása
- 3 *Eltörés
- 2 Rhatt papja
- 2 Impulzus
- 2 *Anti-mágikus megszakítás
- 3 Majd legközelebb

Kiegészítő pakli:

- 3 Diána kívánsága
- 3 Szibarita váz (új)
- 2 Ősereg Dorka
- 1 Mágiagyilkos
- 3 Pihenő
- 2 *Sagarothi ballada
- 3 Az erős gyengéje
- 3 *Szellembéklő
- 2 *Dranadáni kötő
- 3 Lady Olívia trükkje

Galkó Zoltán

győztes paklija:

- 2 A tiltott könyv
- 1 Csáp-istenség
- 1 *Kozmikus örvény
- 3 Áldozat az Ősi isteneknek
- 3 Manafonál
- 3 Apró kívánság
- 3 Arany golyó
- 2 Rhatt papja
- 3 A sors fintora (új)
- 3 Ősi béklő
- 3 Méonech fürkész
- 3 A rend ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ewgbert megszakítása
- 2 A mogokok törvénye
- 2 *Tündérsárkány
- 2 Impulzus
- 3 *Chara-din csele

TILTOTT MÁGIA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!

3 gyűjtődoboz Legendák Völgye az amatőr kategóriában!

Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: szeptember 16., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A bölcsesség dala, A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A felhők asszonya, A felnőttéválás ceremóniája, A férgék védelmezője, A forrás érintése, A gyenge ereje, A harag manifesztációja (új), A hatalom szava, A kockázat ára, A káosz hangjai (új), A káosz igazi arca, A lélek súlya, A mágia létsíkja,

A mogokok törvénye, A múlt tükré, A nyugalom pillanata, A pokol szeme, A sárkány kincse, A sárkány születése, A sors fintora (új), A szaporaság jutalma, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv,

A tizenegyedik, A végítélet harsonái, Akmal, Apró kívánság, Asztrális hullám, Az akarat ereje, Az ellenség támadása, Az elme nyitása, Az erős ereje, Áldozat az ősi isteneknek, Árnyéksárkány (új), Bahn szolgálja, Balladák könyve, Björtjauk tréfája, Bölcs látomás, Bűvös tavacska, Chara-din csele, Chara-din óhaja, Chosuga, Csáp-isteniség, Csáphegy, Cselvetés, Diána kívánsága, Dj'arekh tárcsa, Duplikátum, Eltörlés, Energiaszellem, Esszenciakapocs, Ewgbert, a mágus, Ewgbert forrása, Ewgbert megszakítása, Élőholt mágus (új), Gakk az észak ura, Ghallai faló, Goblin ügyeskedő, Haarkon öregkora (új), Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Illúziócsapp, Illúzióharcosok,

Kamdemu, Keyrasi démonlidérc, Kiegyensúlyozás, Kisebb zan, Kyorg tudás, Különleges élvezet, Lidércharcos,

Lidércúr, Lidércszellem, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda,

Manaszaporodás, Manaszüret, Mandulanektár (új), Mangorn manafaló, Mánia, Melkon, Méonech fürkész,

Morgan pálcája (új), Morq Fan Gor, Munkagép, Nagyobb életszívás, Nekromanta ítélet, Nekromantanonc,

Númak királynő, Orgling haszonállat, Orzag managömbje, Owooti trükk, Óriás denevér (új), Ördögi mentor,

Öreg vazallus, Örgjögő szilmill, Ősi béklyó, Pszi szakértelem, Purifikáció, Régi dallam, Robbanó birkák,

Rothadó borzalom, Rundhal a gyűjtőgető, Solisar aurája, Sommerthaug átka, Sötét mágia, Szellemi bűbáj,

Szíkrazó manahal, Sziturena, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Taumaturgia, Teknőcsapda, Teológia,

Terc, Thrax halálcsapás, Thu'zad utazása, Tiltott mágia, Timera trükkje, Tleikan áruló, Tömegátok,

Transzformáció, Trükkmester (új), Tudatcsapás, Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás,

Tudós teknős, Tükörsólyom, T. Vlagyimir (új), Vadászsarok, Vészkiárat, Villámhárító,

Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500).

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.

A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

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

Amatőr-profi kategória: VÁLTOZÁS! A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben **0T**, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több.

Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4.

helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A Nemzeti Bajnokságon az első

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. október 15.



Júliusi feladványunk kicsit szereteágazóra sikerült. Íme a megoldása:

1. Lehozom *Fetust*, a *haragost*, aki sebez ötöt az ellenfélbe. Igaz, hogy a *Gyilkos mérget (új)* nincs játékban, de ettől még a mérgejelzők ott vannak az ellenfélen, és ez beleszámít *Fetus* sebzésébe. *Fetus* kap egy mérgejelzőt. Az ellenfelem kap egy varázspontot, még csak négy van neki, így a *Mérgező rakshallion* miatt nem tudja lelőni *Fetust*. (-3 = 16 VP, -5 = 17 EP)

2. Lerakom *Beloran torzító tekercsét*. Semmizek 8 lapot, marad még tizenkettő a paklimban. Rakok két újabb mérgejelzőt *Fetusra*. Ellenfelem kapott egy újabb varázspontot. Ellenfelemnek mostantól három választása van: *Energiapréseléssel* lelővi *Fetust*, a tekercsét, vagy egyiket sem.

A. Ha a tekercsét lövi le az nem zavar bennünket, akkor csak annyi a lényeg, hogy a *Gyilkos mérget (új)* addig rakjam ki, amíg nincs varázspontja a *Chara-din cselére*, a megoldás ugyanaz, mint a következő pontban.

B. Ha *Fetust* lövi le, az sem zavar nagyon. (-3 = 14 EP)

B1. Lerakom a *Gyilkos mérget (új)*. Az ellenfelem kap egy varázspontot. (-2 = 14 VP)

B2. Lehozom a *Beloran mérgekoboldot*. Semmizek 8 lapot, marad még négy lap a paklimban. A kobold repül, és kap egy mérgejelzőt. Az ellenfelem kap egy varázspontot a *Manafamiliáris* miatt, de ez mostantól már nem számít, hiszen semmit sem tud kezdeni vele. Lerakom a *Beloran mérgegdémont*, aki kap két mérgejelzőt, lejön a *Selyemszárnyas* is, és végül érkezik *Melan*, a *mérgetagadó*, aki ad egy mérgejelzőt a *Selyemszárnyasnak*. (-2 -3 -2 -2 = 5 VP)

B3. A mérgegdémon képességével átrakok öt mérgejelzőt az ellenfélről a szárnyasra. (-2 = 3 VP)

B4. A kobold, a *Selyemszárnyas* és *Melan* bemennek az őrsosztba. *Melan* blokkol, a másik két lényem üti az ellenfelemet. A kobold sebez ötöt (van rajta egy mérgejelző magától), a *Selyemszárnyas* sebez szintén hatot (hat mérgejelző van rajta), de kétszer üti meg az ellenfelet, vagyis 12-t üt. Győztem! (-17 = -3 EP)

C. Az ellenfelem nem lövi el az *Energiapréselést*.

C1. Lerakom a *Beloran mérgegdémont*, aki kap két mérgejelzőt. Az ellenfelem kap egy újabb varázspontot, immár hat van neki. Itt ismét két lehetőség van. (-3 = 13 VP)

I. Az ellenfelem megpróbál *Energiaprésélni*, ám ez most már a tekerccsel meg tud akadályozni, hiszen öt mérgejelző van a lényeimben. A megoldás innen kezdve a fentebb vázolt utat követi. A fenti megoldásban maradt még varázspont, az elég most a tekercs használatához.

II. Az ellenfelem nem *Energiaprésel*.

C2. Lehozom a *Selyemszárnyast*. Ellenfelemnek immár hét varázspontja van. (-2 = 11 VP)

I. Ha az ellenfelem *Energiaprésel*, akkor megakadályozom a tekerccsel, és a legelőször vázolt utat követem. Ekkor csak két varázspontja maradt, tehát pont ki tudom játszani a *Gyilkos mérget (új)* anélkül, hogy *Chara-din cselével* megakadályozná.

II. Ha még mindig nem *Energiaprésel*, akkor miénk a pálya.

a. A *galázat lemosásával* elveszem az ellenfél varázspontját, és ebben a körben nem játszhat ki már lapot. Ha *Chara-din cselével* próbálna trükközni, akkor azt a tekerccsel megakadályozom. Legrosszabb esetben is kapok négy varázspontot. (-6 -1 +4 = 8 VP)

b. Lehozom sorban: a *Gyilkos mérget (új)*, és a *Beloran mérgekoboldot* (kap egy mérgejelzőt). (-2 -2 = 4 VP)

c. A mérgegdémon képességével átrakok öt mérgejelzőt az ellenfélről a szárnyasra, és három jelzőt *Fetusról* szintén a szárnyasra. (-2 -2 = 0 VP)

d. A kobold, a *Selyemszárnyas* és *Fetus* bemennek az őrsosztba. *Fetus* blokkol, a másik két lényem üti az ellenfelemet. A kobold sebez ötöt (van rajta egy mérgejelző magától), a *Selyemszárnyas* sebez szintén nyolcat (nyolc mérgejelző van rajta), de kétszer üti meg az ellenfelet, vagyis 16-ot üt. Győztem! (-21 = -4 EP)

Szerencsés nyerteseink: Ezúttal csak két olyan megoldás érkezett, amit el tudunk fogadni: Tóth Dániel Gaggyvendéigről, Szabó Máté Miskolcrol. Nyereményük egy-egy csomag Legendák Völgye. Gratulálunk!

Új feladványunk: Noked 1 életpontot és 16 varázspontot, az ellenfelednek 20 életpontja és 1 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A 4. körödben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. október 15.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

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

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



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 20 ÉP, 1 VP, 0 SZK

KÖVETŐD:

- Az álmok mestere (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Kőtestbe zárt fénylény (Rh)
- Megtestesült félelem (E)
- Zirri elmetrükk (F)
- Mágikus tudatjár (E)
- Az alvilág bővítése (L)

A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDBEN:

- Visszatérő rémálom (L)
- Visszatérő fejfájás (L)
- Hihető illúzió (F)
- Víziócsapás (F)
- Az illúzió hatalma (E)

Nincs lapod sem az asztalon, sem a gyűjtődben.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Zirri átokmacska (F)
- Villámhárító (F)
- Fekete lyuk (-)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Agykéreggyalu (C)
- Tükörpajzs (új) (S)

Minden lapja aktív, a macska az őrszftban van.



Ellenfeled
kezében levő
lapjai



Ellenfeled
kijátszott
lapjai



Ellenfeled
őrszftjában
levő lap

A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 16 VP, 0 SZK

A követő

Az álomk mestere



Követő

A fő karakter bármely játékban megjelenő követő (ÉP és 0 SZK). Ők azonnal meglátják a játékban résztvevő összes követőt, de nem láthatják azokat, akik nem a játékban résztvevő követő. A követő bármely játékban megjelenő követő lehet, de nem a játékos. A követő bármely játékban megjelenő követő lehet, de nem a játékos. A követő bármely játékban megjelenő követő lehet, de nem a játékos.

Kézben levő lapjaid

Az avilág bővítése



Életrész

bábja

Sikeres klánszaktörés esetén a paklidat a paklidod alapértelmezés szerint a kezbedbe, majd a paklidod a kezbedbe kerül. A paklidod a kezbedbe kerül, de nem a paklidod. A paklidod a kezbedbe kerül, de nem a paklidod.

Mágus utaztatás



Életrész

bábja

A paklidodtól egy lapot a kezbedbe, majd a paklidod a kezbedbe kerül. A paklidod a kezbedbe kerül, de nem a paklidod.

Zsiri elmarott



Életrész

bábja

Zsiri a klánszaktörés során a paklidodtól egy lapot a kezbedbe, majd a paklidod a kezbedbe kerül. A paklidod a kezbedbe kerül, de nem a paklidod.

Megvesztett életem



Életrész

szönyeg

Repül.

Ha a klánszaktörés során a paklidodtól egy lapot a kezbedbe, majd a paklidod a kezbedbe kerül.

Köcsöskék zafar fenyegetése



Életrész

levegő

Bikkoló, 1. Életrész: 1. Életrész: 1. Életrész: 1.

Az illuzió hatalma



Életrész

átalános

vész

Ha a klánszaktörés során a paklidodtól egy lapot a kezbedbe, majd a paklidod a kezbedbe kerül.

Villámok



Életrész

átalános

vész

Sikeres klánszaktörés esetén a paklidodtól egy lapot a kezbedbe, majd a paklidod a kezbedbe kerül.

Hibrid illúzió



Életrész

Mágus

Ha a klánszaktörés során a paklidodtól egy lapot a kezbedbe, majd a paklidod a kezbedbe kerül.

Vészterelő fojtalp



Életrész

Dorzium

Paklid 1. Életrész: 1. Életrész: 1. Életrész: 1.

Vészterelő remádon



Életrész

szönyeg

Sikeres klánszaktörés esetén a paklidodtól egy lapot a kezbedbe, majd a paklidod a kezbedbe kerül.

Paklid felülőről sorrendben

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Kijátszhatom-e az *Őssárkány Légelementál* idézésével, ha *Sárkány úrnóvel* játszom?

Nem. A *Sárkányúrnó* mellett ugyan nem kell teljesíteni a sárkányok kijátszási feltételét, de az *Őssárkányon* az, hogy csak kézből játszhatom ki, nem kijátszási feltétel, hanem a lap használatának módja.

Bufa kódexe mellett használhatom-e *Melák*, az *óriáson* levő jelzőket, hogy csökkentsem az *óriásaim* idézési költségét?

Igen, mivel a *Bufa kódexen* nem szerepel az, hogy hat követőre is. Ráadásul *Melák*, a szövege szerint, nem helyettesíti az idézési költséget, hanem csökkenti.

Használhatom-e az *Ében thar-godanom* képességét, ha *Quwarg birtokháborító* van ná-

lam, az ellenfélnek meg vannak *quwargjai* a tartalékban? Nem használhatom, hiszen a *quwargok* meghalának tőle, kikerülnének a játékból, a birtokháborító pedig letiltja az ilyen képességek használatát.

A *hatalom szavánál* és A *hatalom torzulásánál* hogyan kell számolni az áldozásos és semmizős idézési költséget?

A semmizős idézési költség, más néven nekron, mindig egy az egyben számolandó. 1 Nekron = 1 VP. Az áldozós idézési költség kicsit bonyolultabb. Épületknél és tárgyaknál egy áldozás egy varázspont, egyéb lapoknál egy áldozás három varázspontnak felel meg ilyen hivatkozás esetén.

Elveszi-e az „aktívan jön játékba” képességet a *Tömégátok*?

Igen. Az aktívan jön játékba ekvivalens a repüléssel, csak másképpen fogalmaztuk meg, főleg azért, hogy életszerű legyen, és pl. egy kalandozó ne repüljön. Ma már az egységesítés hívei vagyunk, így mostanában már minden lény repül. Térjünk vissza azonban a *Tömégátokra*. Ez minden játékban levő lény képességét elveszi, így azokat is, amik egy lénynél a sikeres kijátszás után hajtódnak végre, hiszen ekkor a lény már a játékban van. Ilyen a repülés is, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy ha sikeresen kijátszom, akkor aktivizálok. Ez sem működik a *Tömégátoknál*.

Mi történik akkor, ha van egy *Fekete férgem* a játékban, az ellenfélnek pedig van egy *Szőke Martinja*?

Az én köröm elején meghal a féreg, húzok rá egy lapot. A kör végén visszarakom, de azonnal ismét meghal. Ekkor húzok még egyet, de már nem rakhatom vissza újra, hiszen kör vége csak egyszer van egy körben.

Használhatok-e *Mardakor bölcsét* a *Sokszínűség jutalma* versenyeken?

Igen. A hagyományosan max. három lapot használhatok egy fajtából, *Sokszínűség* jutalmánál max. egyet. A *Mardakor bölcs* mindkét esetben eggyel növeli ezt.

A *felhők asszonyával* elloptom az ellenfél varázspontját. Használhatom-e ezt a varázspontot



arra, hogy **A halhatatlank nagymesterével élet jelzót adjak A felhők asszonyának?**

Igen. Egy lap kijátszásánál először mindig létrejön a lap teljes hatása, tehát megkapom a varázspontot, majd ezután jön minden olyan hatás, ami a lap kijátszására történik más lapok által. Hasonló eset az anti-mágia. Ha kijátszom egy anti-mágiás lényt, akkor először dob az ellenfél, vagy megmutatja a kezét, majd ezután döntök, hogy adok-e életjelzót a lényemnek **A halhatatlank nagymesterével.**

Beáldozhatom-e a lényeimet a Robbanó birkákhoz a harci fázisban a sebészkiosztás után, úgy mint az árnyéknál?

Igen. Bár a *Robbanó birkákon* úgy szerepel a képesség, hogy reakció, és reakciót csak akkor lehet használni, ha reagálok vele valamire, de nem akarjuk, hogy a kicsit pontatlan fogalma-



zás miatt torz helyzetek szülessenek, így a *Robbanó birkákat* azonnaliként is lehet használni. Mivel az is szerepel a lapon, hogy olyan lény is áldozható neki, ami éppen a gyűjtőbe kerülne, ezért ütés után az ütés miatt meghaló lényeket is fel lehet neki áldozni.

Mi történik akkor, ha van két lényem, egy *Robbanó birkám (új)*, én be akarom dobni a lényeimet a birkának, de az ellenfél **A sors fintorával (új)** reagál?

Menjünk csak szépen sorban! Kijelentem, hogy bedobom az egyes lényt a birkának, mivel itt a birkáé a képesség és a lény áldozása a költség, ezért a költséget egyből ki kell fizetnem, így a lényt feláldozom. Ezután az *ellenfél A sors fintorával (új)* reagál, amire én a birkám reakció képességével, és bedobom másik lényemet. Ezután a reakciók visszafelé kiértékelésre kerülnek. Létrejön a kettes lény feláldozása miatti sebzés, majd létrejön *A sors fintora (új)*, majd nem jön létre az első lény által okozott sebzés, hisz azt a fintor megakadályozta, és a birkám elveszti a képességét.

ABYSS
KLUB

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

VÉTEL-ELADÁS!

HÉTK LAPONKÉNT, A LEGOLCSÓBBAN, A LEGTÖBBET!

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

Hétvégente verseny,
sok nyereménnyel.*

BUDAPEST, VII.

CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

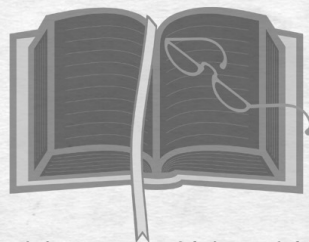
SZ: 10-15

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

* Kivéve minden hónap 3. hétvégéjét

Leanthil naplója

33.



Mint azt az előző oldalon írtam, az Örök Szintjének csarnokában még négy feladványt kellett megfejtenem. Mivel ez hetekig eltartott, muszáj voltam valami egyéb dologgal is elfoglalni magam, hogy ne pusztuljak bele az unalomba. Ebbe beletartoztak szokásos tevékenységeim, mint például a felszíni tárgyak kutatása, vagy a Hegy eldugott zugainak túrása, azonban ezek nem voltak számomra elegendőek, így – gondoltam – kicsit megmutatom magam a galetkik közösségének. Elmentem hát beszélgetni a központi barlangba, ahol a pusztá személyem is acsarkodást szült, néhány galetki ugyanis rögtön nekem esett, és a legkülönfélébb, válogatott jelzőkkel illetett, amikkel nem is akarom ezen oldalakat beszennyezni. A téma a szokásos volt azaz, hogy mi, Apostolok csupa idióta, örült és velejükig romlott alakok vagyunk, akik abban lelik örömiüket, hogy más galetkik életét megkeserítik. A tévelygők mindig ezzel jönnek, miközben egy cseppet sem hajlandóak elgondolkozni azon, amit mi hirdetünk és tanítunk. Azon kívül olyannyira a lélekenergia az isteniük, hogy ha harcra kerül a sor, nem hajlandóak a győzelemről lemondani értekeik védelméért cserébe. Hiába mondtam, hogy igazi térítő Apostol, az egész szövetségünkben csak pár van, és alapvetően nem kell emiatt a pár „alak” miatt az egész rendet elítélni, hiszen mi is éppen olyan galetkik vagyunk, mint ők, mi is a túlélésért küzdünk. Mi azonban áldozatot hoztunk még ezen felül is, hiszen a túlélést segítő képességek helyett a torzszülőttek ellen haszontalan dolgokra áldoztunk lélekenergiát, csak hogy legyen eszközüink a galetkik megtértésére. Voltak páran, akik kéretlenül is mellém álltak, de ezzel nem jártak túl jól, hiszen szinte azonnal kivívták az agyatlan tömeg haragját. Hiába minden érvem, minden kéréselem, mit sem értek az érzelmi kirohanások ellen, mire egyszer csak én is azon kaptam magam, hogy borzasztóan dühös vagyok. „Na, most majd megkapjátok” – gondoltam magamban, és utasítottam az Apostolokat, hogy menjenek, és pusztítsanak, ahol csak bírnak, de ne tegyenek semmi törvénytelen. Én is megittam néhány hatalom italt, magamra aggattam pár védővarázslatot, és nekiláttam végigverni a szintemen élő galetkiket. Volt egy-kettő, aki megállított, de a többség csúnyán végezte. És akkor nem is én voltam az igazi ellenfél számukra, hanem jobbmancom, Ka-Boom Apostol, aki néhány barlangba betörve olyan pusztítást végzett, amihez csak Miranda legendás tombolása volt fogható. Ezután visszalátogattam a központi barlangba, ahol egyrészt még hevesebb ellenállásba ütköztem, másrészt viszont megfigyeltem, hogy néhányan milyen félelemmel vegyes csodálattal tekintettek rám. Kielveztem, ahogy a hirtelen mozdulataimra többen is összerzedültek, ami a félelem nyilvánvaló jele volt. Akik magukat elég hatalmasnak érezték, a fejemhez vágták, hogy a „csahos ölebem” is csak hatalom italok segítségével volt képes ezt megtenni, mire én biztosítottam őket, hogy ha kedvünk tartja, hetente kaphatnának a nyakukba hasonló csapást. Meg is kértem a barátomat, hogy ismétélje meg az akci-



óját, amit meg is tett, az előzőhöz hasonló eredménnyel. Ezek után már nem volt kedvem learatni a babérokat, hiszen amúgy is elérkezett a felköltözésem ideje, én pedig holni végtelen és értelmetlen vita miatt nem voltam hajlandó többet azon a szinten tölteni. Így hát felköltöztem.

Hihetetlen mennyiségű cuccot kellett kipucolni a barlangomból még úgy is, hogy a káosztárgyaim helyett hagyományos varázstárgyakat vettem magamra, hogy arannyá változtathassam azokat, ahelyett, hogy végig kelljen nézmem, ahogy a szintek közötti térkapunál porrá omlanak. Nem tudom, ott a valamikori jövőben létez-

nek-e még ilyen relikviák, de ha nem, akkor most már tudod, hogy ezeknek ilyen rossz szokásuk van. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy az öltözetcsereit igencsak megéreztem. Amikor egy ilyen igazán nagy hatalmú tárgyat magamra veszek, érzem a testemben a mágia áradását, de aztán hamar hozzászokok. Amikor viszont egyszerre mindet leveszem, szinte pucérnak érzem magam. Miután kipucoltam a barlangomat, egy milgandvillanásnyi ideig láthattam milyen volna az igazi rend (amiről én nem vagyok túl híres), egészen addig, míg a Katonák Szintjére érkeve az új (és némileg tágasabb) lakhelyemet pillanatok alatt teli nem szórtam a „sose lehet tudni mikor lesz még jó valamire” – kacatjaimmal. Rögtön ezután tettem egy kört a központi csarnok épületeiben, hátha adnak valahol feladatokat (na persze pontosan tudtam, hogy adni fognak). Nem tudom elfelejteni azokat a pillantásokat, amiket út közben vetettek felém a már itt lakó galetkik. Szinte le tudtam olvasni az arcukról, miket gondolnak, főleg azokéről, akikkel nem sokkal korábban még az előző szinten harcoltam. Nyilván felköltözéskor azt hitték, hogy egy jó ideig megszabadulnak tőlem, hiszen itt, a 12.-en korábban még egyetlen Apostol sem járt. Csalóddást kellett nekik okoznom, hehe. Még aznap be is néztem néhány szomszédhoz egy kis hittérítés céljából, meg, hogy gyorsabban terjedjen megérkezésem híre. Megint csak hehe.

A helyi boltos rögtön le is csapott rám, és megígérte, hogy rengeteg kalandot tud majd ajánlani nekem, csak éppen előbb le kell tesztelje az alkalmasságomat. Ez abban merült ki, hogy kellett becsülnöm a portekái árait, majd rá kellett vennem egy balekot, hogy egy halom pénzért megvegyen egy mintroogi erőövet. Nekem ilyen sosem volt (bár már láttam), de ha véletlenül meglátnék egyet az orrom előtt, elfordítanám a fejem, és odébb rúgnám valamelyik sarokba. Szóval ez aljas dolog volt (éppen ezért tetszett). A harmadik próba gyanánt meg kellett küzdenem magával a boltossal, aki mivel felsőbb szintről jött ide, sokkal erősebb volt, mint én, de nem életre-halálra ment a küzdelem, így szerencsére mielőtt éppen agyoncsapott volna, gratulált a harci



képességeimhez. Rögtön fel is ajánlotta, hogy ha akarok benevezhetek a zsákban leműr játékra, és vagy nyerek valami igazán erős tárgyat vagy megharaptatom magam egy hártvás leműrral. Nosza, le is szurkoltam a potom ötezer arany beugrót, és ... kihúztam valami olyan vacak tárgyat, hogy már a nevére sem emlékszem. Ezek a boltosok mindenhol ilyenek, amit mi sem bizonyít jobban, mint a következő ajánlat: tízezer aranyért vehetek huszonöt ősi relikvíát. Nagy-

szerű! Ez tisztára hülyének néz engem. Ha akarom, egy nap alatt százat túrok ki a földből teljesen ingyen. Meg is mondom majd neki, hogy inkább valami jobb ajánlatot tegyen, mert ezt kihagynám.

Valamikor nemrég említettem, hogy az aukciós házakban sosem adnak normális feladatot, de ez itt eddig nem így volt. Egy vezetőjük arra kért, hogy segítsék kipróbálni, hogyan működne a mentális aukció, ha egyáltalán működne. Sajna erről szó sem lehet, mivel egyrészt a licitáló ki van téve az asztráltér ragadozói támadásainak, ami egy harcos galetkinek nem feltétlenül jelent veszélyt, de egy átlagos hegylakóra nézve akár végzetes is lehet. Másrészt az elnyert tárgyat asztrális úton képtelenség eljuttatni a jogos tulajdonosnak. Megpróbáltam, és ha nekem, a pszioolimpia többszörös ezüstérmesének ez nem ment, akkor senkinek nem megy. Legalábbis ezen a szinten. Bár nem tudom, miért nem a pszio iskola vezetői közül kért fel valakit az aukciós ház, azok talán nagyobb hatásokkal tárták volna fel az ötletben rejlő lehetőségeket. Mondjuk így sem bánom, nemcsak a jutalom miatt, hanem mert közben pont egy selyemvéreb támadt rám, a pszio-iskolában meg pont három selyembőrt kértek tőlem. Mintha ők nem tudnák beszerezni... Kettő már van, úgyhogy hamarosan mehetek a markomat tartani a jutalomért.

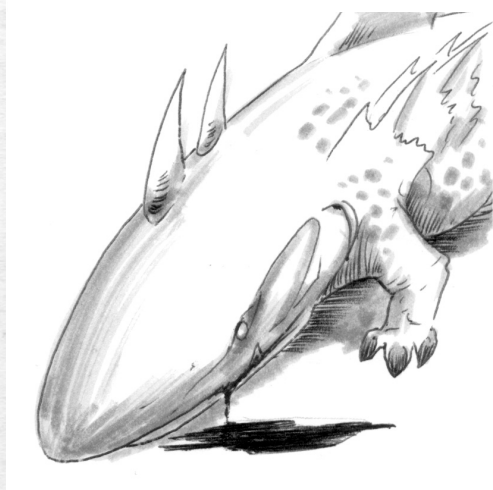
A helytartó meg arra kért, hogy pusztítsam el azt a lényt, ami az utóbbi időben sorra gyilkolja a szerencsétlen és védtelen galetkiket. Mire én elnyertem ez a megbízatást, már egy halom áldozatot szedett. Minek a katonaság? – kértem én. Csak azért, hogy az orgling lázadás végén szépen mindenkitől begyűjtsék az orgling koktélokot és hogy folyamatosan fenyegetve kelljen éreznünk magunkat tőlük? Ennek ellenére természetesen elvállaltam a feladatot. Felkutattam a lényt, ami egy hatalmas fekete csápszerűség volt (talán a réges-régen látott glathorg csápok egyike?), és arra is rájöttem, hogy a tűz az, ami a legjobban érthet neki. Fogtam magam, és lelocsoltam egy halom olajjal (éppen volt nálam egy kevés), majd felgyújtottam. Kicsit vonaglott, meg tekerdőzött, de aztán kimúlt szépen, én meg akkor kaptam észbe, hogy így elpusztítottam a kincseit, és magam is csak varázslataim segítségével menekülhettem meg a tüztengerből. Akkor még azt gondoltam, hogy a helytartó jutalma majd kárpótol a fáradozásért, meg a veszélyért, de csalódnom kellett, amikor a képembe vágta, hogy mindezt csak felebaráti szeretetből tettem. Ettől függetlenül elvállaltam egy másik (még egyszerűbb feladatot), most pedig arra

kért meg szintünk ura, hogy a helyi xenópusztító társaságnak törjek köport az orra alá. Ezúttal az a bűnük, hogy még azelőtt ki akarják pusztítani a xenókat, mielőtt a tudósok kellő alaposággal megvizsgálhatnák őket (és mielőtt megint elszaporodnak, és ők irtanak ki minket). Majd meglátom, mit tehetek. Ahogy ismerem ezt a bandát (mivel én is seggitem nekik), ez nem lesz olyan könnyű feladat, mint az eddigiek.

Volt még egy másik próba, amit az akadémián adtak. Itt a vitalitásomat akarták tesztelni, tehát újabb kísérletben voltam önkéntes. A próba önmagában nem lett volna nehéz,

de küzdenem is kellett, először egy bohongó szellemmel, amit könnyedén lepöcköltem (már amennyire egy szellemet lehet pöckölgetni), aztán pedig két mutáns földicápával. Nem is egészen tartom normálisnak az akadémikusokat (itt mindenki örült, csak én vagyok rendben?), hiszen ha ezek elszabadulnak, könnyedén kipusztítják a fél szintet lakókkal együtt, mielőtt lenne, aki megfékezi őket! Nekem csak annyi lett volna a dolgom, hogy életben maradjak ellenük, de miután első mozdulatra letépték az egyik bal mancsomat, meg a skorpiótüskétől ékített farkamat, kicsit nehezemre esett védekezni is. Darabokban húztak ki az arénából, pedig még csak a kísérlet felénél tartottam, úgyhogy nem is hazafelé vettem az irányt, hanem a templomba, és a mancsomat rögtön vissza is gyógyíttattam. A farkamra csak később került sor, mert nem volt nálam elég arany, így egy ideig kénytelen voltam nélkülözni paralizáló mérgelem hasznait. Na persze így is minden utamba kerülő lényt levertem, ha muszáj volt. Ha már a templomban jártam, rögtön kértem tőlük is feladatot, de arra még nem volt időm, hogy teljesítsem is. Ezt majd legközelebb mesélem el. A remeténél még nem voltam kalandért, viszont újabb kupac felszíni tárgyat otthagytam nála, ezúttal egy Zarknod Szeméért cserébe. Most már csak az én döntésemtől függ, hogy kérek-e tőle egy Ezüstmágusok Kürtjét, ez viszont még odébb van, hiszem a szem mágikus képességeire szükségem lesz, amikor nemsokára szövetségi szinten megyünk neki a vrathag póknak.

How erre mikor kerül sor, még nem tudom, de szerintem a következő oldalon már beszámolhatok az eredményről.



Leanthil

KULISSZATITKOK

Amikor az Ősök Városát elkezdtem csinálni, elhatároztam, hogy igyekszem mindent dokumentálni, hogy a játékban minden kiszámítható, tervezhető legyen a játékosok számára. Amikor én sokat játszom egy játékkal, én is szeretem, ha minél több infó rendelkezésemre áll, hiszen ez alapján jobban tudom a karakteremet optimalizálni. Aztán elkészült a szabálykönyv, tényleg minden benne volt, de sokkal terjedelmesebb is lett emiatt, mint a TF-es szabálykönyv. És a dolog még egy hátránnyal járt – bár tízszer annyi dolog le van írva, hogyan működik, mint bármilyen más játékban, ez csak tovább fokozta a játékosok kíváncsiságát. Ha valami véletlenül nem volt leírva, azt is tudni akarták. Nem egyszer előfordult, hogy játékosok azért reklamáltak nálam, mert egy, a játékot mozgó algoritmus nem volt publikus, tehát nem tudtak pontosan számolni vele! Ekkor már kissé szomorú voltam, hiszen azért egy játék nem csak a számokból áll, ragadja magával a történet a játékost, élje bele magát a helyzetbe, a számolgatást meg bízza a számítógépre. Azért a program teljes forráskódját nem kéne a játékosok rendelkezésére bocsátani... Mindenesetre, tanultam az esetből, és már nem nyilvános minden képlet, csak ahol úgy gondolom, tényleg fontos lehet ez a forduló szempontjából.

Persze azóta is sokan érdeklődnek ilyen meg olyan képletekről, valószínűségekről. Most ezt a fajta kíváncsiságot szeretném csillapítani azal, hogy néhány ilyen információt közreadok. Alapvető fontosságú, hogy ezek a képletek **bármikor** változhatnak!

A D(szám) mindig egy kockadobást jelöl. Pl. a D10 egy 1-10 közötti véletlenszámot.

FELSZÍNI TÁRGY KERESÉS

Torzszülött csata után 1:10 (felszíni könyvtár szövi épület esetén 1:9) az esély a tárgy taláására. Ha nem találsz, de van smaragd karkötőd, akkor van 5% esély mindemellett, hogy mégis találsz.

Árnyékcata esetén 16% az esély, felszíni könyvtárral 21%. Itt is a smaragd karkötő egy extra 5%-ot jelent.

Asztrális kutatásnál 30 %, könyvtárral 40%. Smaragd karkötő +5%.

Próbamesternél 100%-os eséllyel kapsz, ha minden próbát teljesítesz.

A próbamester szakértelem küszöbök. Legyen a szinted SZ.

Első próba: $SZ/3+D(SZ/3)+1$. (Ez ugye nagyon könnyű.)

Második próba: $SZ/2+D(SZ/2)+2$. (Ez még mindig elég könnyű.)

Harmadik próba: $SZ+D(SZ)+módosító/2$.

Negyedik próba:
 $SZ+D(SZ)+D(SZ-P)+2+módosító-P$. (P=1 ha van könyvtár, egyébként 0).

A módosítóról pár szót. Ez az összes sikerkudarcs arányod. Ha a nyerési arányod 1:6-nál jobb, akkor a próba sajnos nehezebb lesz, 6*győzelmek-vereségek módosítóval. Ha a nyerési arányod 1:8-nál rosszabb, akkor könnyítést kapsz: 8*győzelmek száma-vereségek száma. Ez biztosítja azt, hogy nehogy valakivel előforduljon, hogy egymás után 20-szor veszít. Ha van könyvtár, akkor az 1:6-1:8 helyett 1:5-1:7 lesz.

Nézzünk egy példát. 10. szinten a próbák:

1. 5-7.
2. 8-12.
3. 11-20+mod/2.
4. 14-30+mod.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Ha mondjuk 3 győzelmed volt, és 30 kudarcod, akkor a 3. lépésnél 3-mal, a 4. lépésnél 6-tal lesz alacsonyabb a küszöb, tehát csak sikerül előbb-utóbb...

LEGENDÁK VÖLGYE

SZ a te szinted.

Az első ellenfél szintje SZ-4-D2 és SZ-2 közé esik.

A második ellenfél szintje SZ-2-D2 és SZ-1 közé esik.

A harmadik ellenfél szintje SZ-2 és SZ közé esik.

A negyedik ellenfél szintje SZ, de 1:6 eséllyel, ha szinted 13-nál kisebb, SZ+1 lesz.

Értelemszerűen, ha megadott szintű ellenfél nincs, akkor keresünk nagyobbat. Pl. a 8 szintű LV-ben nem lesz 8-nál alacsonyabb szintű ellenfél.

VÉLETLEN KALANDOK

Véletlen kalandot portyázás, vadászat, régészkedés közben kaphatsz, ill. ha meglátogatod a vadászsarkot.

Az esély erre a következő: ha még nem kaptál kalandot, 1:3, ha már kaptál, 1:6 (első és második szinten ennél valamivel kisebb). Ha ez az esély nem jön be, de van felderítésed, a gép még egyszer dob. Ha egyáltalán nincs aktív random kalandod, feld*5%, ha egy van, feld*4%, ha 6-nál kevesebb, akkor feld*3%, egyébként feld*2% esélyed van, hogy mégis kapsz kalandot. Ezt az esélyt növeli a 9. kalandor rang 15%-kal.

Fontos tehát, hogy ha nagyobb eséllyel akarsz random kalandot kapni, akkor előtte igyekezz a meglévőkből minél többet megoldani vagy eldobni!

EGYÉB VEGYES

❖ Minden 10 nyomkeresés csökkenti 1 TVP-vel a VaDászat TVP költségét, a maximális bónusz 40-nél a 4 TVP csökkentés.

❖ A megszakítás sikerére az esély alapján 50%+szintkülönbség*5%. A 12. szinttől

azonban csak 4% a szorzó, a 15.-től pedig 3%. Ezenfelül, a 15. szinttől a siker esélye nem nőhet 90% fölé.

❖ A legtöbb szörny ÉP-je nem fix, van benne egy változó. Pl. egy sziklaóriás ÉP-je 174+D12.

❖ A rothasztás sikerének esélye a szabálykönyvvel ellentétben nem szintx2%, hanem szintx3%.

❖ A regeneráció csak a 8. szintig gyógyít regen/2 ÉP-t. a 9. szinttől 3/4 x ÉP-t gyógyít, a 13. szinttől pedig 1:1-ben gyógyít körönként.

❖ Paralizáló mérég: egy torzszülött ellen a paralizáló mérégnek továbbra is 3%*szint esélye van. Galetkik ellen azonban ez nem így van. 10. szintig marad a 3x szorzó, de 11-20 már csak 2x, 21-50 csak 1x, és 50 felett pedig 1/2x. Tehát pl. a 30-as paralizációval $10*3+10*2+10*1=60\%$ esély van. A paralizáció, a bénító mérég és a sebző mérég esélyét is csökkenti a méregimmunitás szakértelen, minden szint 1%-kal.

❖ Ha valaki „túlshívta magát lélekenergiával”, attól kezdve korlátozva van, hogy egy csatában max. mennyi lélekenergiát kaphat. A kapható lélekenergia számításához alapul szolgál a karakterben levő összes KNO. De ha vannak elhasználatlan őskövei vagy varázskövei, vagy esetleg még meg sem kaptott őskövei, a program ezeket is beleszámolja, tehát azért nem érdemes spejzolni az ősköveket, hogy több lélekenergiát kapjunk.

❖ A bjöltreodrok szelencében 1:3 eséllyel találhatsz felszíni tárgyat, 1:2 eséllyel artifactot, és 1:6 eséllyel a gép egy külön táblázatból dob kincset, amelyben egyedi varázstárgyak vannak, mint pl. rákhi gyémántkesztyű.

Pillanatnyilag ennyi jutott eszembe. Ha van más képlet, amire kíváncsiak vagytok, írjatok a szokásos email címre (osok@beholder.hu) és ha összejön egy cikkre való (amit el is akarok árulni), akkor lesz folytatás.

Tihor Miklós

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

KALANDTERVEZŐ PÁLYÁZAT

Megszületett a TF-ÓV találkozóra kiírt kalandtervező pályázat végeredménye. A győztesek karakterei jutalomban részesültek, és természetesen a kalandok bekerülnek a játékba!

Először is elnézést szeretnék kérni, hogy a kiértékelés ilyen sokáig tartott. A döntést azonban nem akartam elhamarkodni, meg akartam várni, amíg látom, a kalandokat milyen jól lehet a játékba beépíteni, mennyit kell csiszolni rajtuk, hogy használhatóak legyenek. Az első helyezett, Szirt Tamás kalandjai szinte tökéletesek voltak, és egymással összefüggve egy teljes történetet alkottak, emellett nagyon szórakoztatónak találtam őket, ezért kapta ő az első díjat. A többiek pályamunkái is jók voltak, a legtöbb bekerült vagy be fog kerülni a programba, bizonyos mértékű átalakítás után.

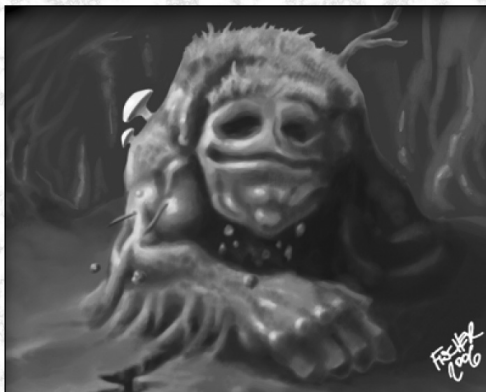
A pályázók közül a legtöbben több kalandot is küldtek, és több karakterszámot megadtak. Mivel az egy embertől származó kalandok általában azonos színvonalúak voltak, végül úgy döntöttem, hogy nem egy embernek ítélem oda mind a három díjat, hanem Szirt Tamás minden karaktere megkapja az első díjat, és így tovább. A pályázaton, ahogy előre ígértük, mindenki nyert, aki értékelhető pályázatot adott be, tehát érdemes volt kalandot írni! A pályázók és nyereményeik:

1. helyezett (császári dekrétum):
Szirt Tamás (Pannonica)
2. helyezett (legendás token + őskő):
Dr. Szigeti Balázs (Landrina a Hercegnő)
3. helyezett (varázskő + őskő):
Varga Zsolt (Ruh Nestah)
4. helyezett (őskő):
Nagy Zoltán (Emperor Sir Zaltain)
5. helyezett (őskő):
Varga Igor (Cessily)

A díjak beírásra kerültek. Gratulálunk mindenkinek!

VÁLTOZÁSOK

- ❖ Elkészült két szövetségi tárgy: A Káoszdemokratáké a káoszdemokrata karkötő (#769) és a Magisztereké, az orgling bilincs (#770).
- ❖ Inimícia és az Uralkodó. Az inimícia most már a támadásra is vonatkozik, egy karakter max. háromszor annyi támadás %-ot használhat az Uralkodó ellen, mint ahányas inimíciája van. Ezenfelül, az Uralkodó nem kedveli a túlzottan elhúzódo csatákat, ha a harc eltart a 8. körig, egy teljes gyógyítással próbálja javítani az esélyeit.
- ❖ Ha az idézést törölte valaki, akkor is ivott manaitalokat néha. Javítva.
- ❖ A 67-es AK kalandban a szörnycsapatok erőssége a korábbi AK-s kalandok szörnyekéhez hasonlóan nőtt szinttől függően. Ez azonban nem volt szándékos, javítottam.
- ❖ Az Uralkodó ellen nem működik most már a tisztogatók klánbónusza, mert ez túl triviálissá tenné a csatát. Ezenkívül, az Uralkodó most már korrektül dobja a kincsét.
- ❖ Az előző patchben kijavítottam egy bugot, miszerint a rothadósnak szánt tárgyak (kivéve az első hármat) nem rohadtak. Most, hogy minden, aminek rohadnia kell, elke-



ŐSÖK VÁROSA

dett rohadni, sokan meglepődtek. Mivel ezek a kezdetek óta nem amortizálódtak, úgy döntöttem, hogy azokat, amelyeknek az enciklopédiája ezt nem említette, kivésem ebből a listából. A tisztánlátás érdekében, egy lista a rothadó tárgyakról, és a rothadás valószínűségéről:

lidércvelő (13%), vízelementál plazma (33%), levél Ortheannak (5%), selyembőr (30%), szellem ektoplazma (21%), Selenia haja (3%), boldogság stimulátor (5%), energia katalizátor (10%), szójer riasztó spray (15%), erőtér generátor (10%).

A listáról lekerültek: pöfeteg fül, sünrája ikra.

- ❖ A méregsemlegesítés megújításakor a program elfelejtette a 2. paramétert (hogy milyen méreg ellen használom: 1-bénító, 2-paralizáló, 4-sebző ill. ezek kombinációja). Javítva.
- ❖ A torzszülöttek 250+ elemi immunitása elvileg teljes immunitást akart jelteni az adott támadási formával szemben, de bizonyos kombinációkban ezt elméletben (és gyakorlatban is) már túl lehet sebezni. Maradunk az eredeti koncepciónál, a 250+ alapimmunitás egy torzszülöttnél ezentúl teljes immunitást ad, még az 1000-es lehet vagy elemi varázslat ellenében is.
- ❖ A korábbi javítás ellenére még mindig ritkán előfordult, hogy egy lény duplán robbant. Mivel nem tudtam rájönni, mi lehet ennek az oka, beraktam, hogy ha egy lény egy csatában felrobbant, akkor semmiképp



sem robbanhat még egyszer. Tüneti kezelés, de remélem megteszi.

- ❖ A mágiatörés varázslat egy jelentős módosításon (értsd használhatóbbá tétel) esett át. Korábban, ha valaki előtt egy mágiatörést egy mezőre, ott válogatás nélkül minden varázslat leeshetett. A mágiatörés most megváltozott, a mágiatörés csak az ellenfelek által felrakott varázslatokat oldhatja fel.
- ❖ Az FTK parancs megkapásának feltétele, hogy előtte találj egy felszíni tárgyat, amire eddig 1:20 esély volt. Ezt felnöveltem 1:10-re.
- ❖ A 15. szint 34-es küldetése egy hiba miatt teljesíthetetlen volt, javítottam.
- ❖ A kuporgató klánképesség hibás volt, a szándékosnál sokkal több aranyat adott drágakő és ősi relikvia eladásakor (kamatos kamatot fizetett).
- ❖ A fekete gömbről lemaradt az átadhatatlan flag, javítottam.
- ❖ Ahhoz, hogy valaki kiadhassa az LCS 80 parancsot (xenó királynő ölése szövetséggel), szükséges volt, hogy teljesítse előtte a xenós többszemélyes kalandot. Ezt a feltételt eltöröltem, most már bárki kiadhatja az LCS 80-at.
- ❖ A rothadó/elkopó tárgyak nem mindegyike kopott úgy, ahogy terveztem. Javítva.
- ❖ Az Uralkodó citadellájának ostromakor az ellenfelek első csapatánál a harc nem volt azonos minden játékos szemszögéből, ezt javítottam.

ŐSÖK VÁROSA

153 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. szeptember



A Zarknod küldetésorban van egy olyan küldetés, ahol egy labirintusban Fatoshát kell megkeresni anélkül, hogy egyetlen teriádnak véret venném. Mitől függ, hogy megtalálom-e, és hol találok Fatoshát?

Ez a küldetés a korábbiaktól eltérően nem fix helyen teljesíthető. Kijelöltünk néhány referenciapontot a labirintus térképén, ahol Fatoshával találkozhat a karakter. A teriád bölcs a karakter minden lépése után ezek valamelyikén tartózkodik, ha szerencséje van, pont ugyanazon, amelyiken ő. A küldetés teljesítéséhez tehát csupán körozni kell a labirintusban, és bizni benne, hogy szerencsénk lesz.

Bármilyen tárgyat termelhet az ezüstszelence?

Az ezüstszelence egy eszköz, amibe ha bedobsz egy vagy több tárgyat, ami egy varázslatodnak a komponense, kb. hasonló értékben kapsz egy vagy több másik tárgyat, ami egy másik varázslatodnak a komponense. (Egyébként ez a tárgy épp egy Alanori Krónikás labirintusban szerezhető be.)

Az ezüstszelence használatára persze vonatkoznak korlátok. Például amikor még nagyon kevés olyan varázslatot ismersz, aminek komponense lenne, nem használhatod (ez persze akkor is igaz, ha varázslatfelejtéssel pont e tárgy miatt felejtened el a varázslataidat). Ezenkívül van néhány tárgy, amit az ezüstszelence nem szaporít, ilyen pl. a szopókó (nagy szerencsére!), vagy a szuperpsi kő, illetve az Eldereth szilánk (ezek túl ritkák ahhoz, hogy ilyen könnyen beszerezhetőek legyenek).

Mitől függ, hogy a Sötét Földön normál szörny jön, vagy éjfatty?

Amint a karakter szintje elérte a 49-et, a Sötét Földön kóborlás-kor éjfattal is találkozhat. Az esély 33%, tehát kb. minden harmadik szörny éjfatty lesz, amivel találkozik. Arra, hogy ez az éjfatty D'orkhaugruk lesz, 2% esély van. (Ezt nem növelik a neves szörnyekkel való találkozás esélyét befolyásoló hatások.)

A szabadban a Zarknodos labirintus éjfattyival nem lehet találkozni, csak az öt alap éjfattal. Amennyiben t'urlang kereső van a karakternél, nem csupán a beállított éjfattal való találkozás esélye

nő meg, hanem már 48. szinttől találkozhat e szörnyekkel a Sötét Földön.

Mennyi pénzt kell fizetnem a ryuku maffiának, ha a ryuku városban táborozok?

Bizony, a ryuku városokban táborozásért egy ideje már fizetni kell (kivéve a ryuku romvárost, amit csak szellemek laknak, ryukuk nem). Juansi, a Vágotmarkúak ügynöke a forduló végén látogatja meg a lakott területen rekedt karaktereket. Felméri mennyire tehető az illető, majd megállapít egy személyre szabott összeget. Az ár, amit kér, kétszerese annak, amennyi féle tárgy van épp a karakternél. Ha nem lenne nála elég pénz, a karakter tárgyakkal fog fizetni a maffiának, pont akkora értékben ad oda a készletéből, amennyi aranyat az ügynök eleve kért. Itt a bolti eladási árat nézi a program. A fizetés során a karakter a legkisebb aranyértékű tárgyakat veszi előre (azaz az egy aranyosakat), majd halad az egyre drágábbak felé.

Mondanál valamit a Túlélők Földje programról? Mérete, programsorok száma stb.?

Szívesen. Már korábban is tettünk közre ilyen statisztikát, úgyhogy ha valaki nagyon elszánt, megkeresheti azt valamelyik korábbi Alanori Krónikában. Ezután már lehet hasonlítani, hogy az elmúlt években mennyit dolgoztunk rajta.

Szóval itt egy kis táblázat arról, hogy mi mennyi jelenleg.

Programsorok száma: 171050

Programfile-ok mérete: 2455718 byte

Az EXE file mérete: 1049712 byte

Az alap adatfile-ok mérete (tárgyak, szörnyek, KT képességek stb.): 2210861 byte

A szövegfile-ok mérete: 6784012 byte

A változó adatfile-ok mérete (játékosok, karakterek, boltok, labirintusbejártságok stb.): 129334507 byte

Farkas Zsolt

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.

9.

Régészeti szenzáció: Esthar palota épségben!



A minap Kratifix szokatlan jelentést küldött az udvar felé, ami arról szólt, hogy megtalálta egy esthar palota romjait. Olybá tűnik, hogy a feltárás során minden eddigénél többet megtudhatunk az esthar papok történelméről, hiszen ennyire épségben még egyetlen palotájukat sem sikerült korábban megtalálni. Csodálatos módon még a díszveretes fémajtók is épségben maradtak az elmúlt évszázadok alatt (van olyan, melynek zárját eddig nem is sikerült kinyitni).

A hely feltárása persze még hosszú időt fog igénybe venni, de Kratifix már meg is kezdte a munkálatokat. Ehhez van szüksége most néhány talpraesett kalandozóra, akik amellett, hogy szakértői a ré-

gészkedés során előkerült fa- és fém-edények megpucolásának, a környéken mászkáló teremtmények elűzésétől sem riadnak vissza.

Ha te is efféle kalandozó vagy, jelentkezz bátran! 1000 aranyat fizetünk azonnal, béredet Kratifix fogja átadni a helyszínen.

A térképet, amelyet eddig sikerült a palotáról rajzolni több-kevesebb pontossággal, közé tesszük itt, az Alanori Krónika hasábjain.

Ez a 178. labirintus. A bejárat a (224,32)-es abszolút koordinátán található.

69. kaland



Pont a barlangodban takarítasz, mikor hirtelen porvihar támad, majd a porfelhőből kilép egy csuklyás galetki. Így szól hozzád:

– Ifjú galetki! Hallottam a mágusmesterektől, milyen nagy szolgálatokat tettél nekik mágustökene-kért cserébe! Nos, én Trionil Aragon vagyok, a Pszi iskolák mentora, a császár kegyeltje. Lenne egy feladatom számodra! Ha sikeresen teljesíted 10 mágustökent és egy pszi követ kapsz cserébe!

Értetlenül nézel Aragonra. Ő elmosolyodik majd folytatja.

– Tudom mire gondolsz! Hogy lehet, hogy egy pszi mestertől mágustökent kaphatsz? Nos, a felsőbb szinteken nincs ellentét a mágusok és pszionisták között, ez a háborúskodás csak az alsóbb szintekre jellemző, ezzel is elősegítve a lárvák fejlő-

dését! De térjünk a lényegre! Bizonyára hallottál már Voharáról, az első városról. Az egyik kutatóexpedíció alatt amit az asztráltérben végeztünk, egy nagyon erős varázstárgy kisugárzását éreztük a város területéről. Sajnos mást nem sikerült megállapítani róla a pontos helyén kívül. Ezt kellene neked megkeresni, és elhozni nekem a Pszi iskolába.

Határozatlanul bólintasz, mire Aragon egy térképet ad át neked majd sok szerencsét kívánva elteleportál. Meglepetten és gondolataidba merülve állsz a barlangod közepén, és azon töprengsz, hogyan kezdj neki a feladatnak.

(69. kaland, bármely lakószinten tartózkodó galetki megkaphatja, a kaland bármikor végrehajtható és felköltözéskor nem tűnik el.)

(Varga Zsolt kalandtervező pályázata alapján)

A kuponokat postán küldheted be a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre.

9.

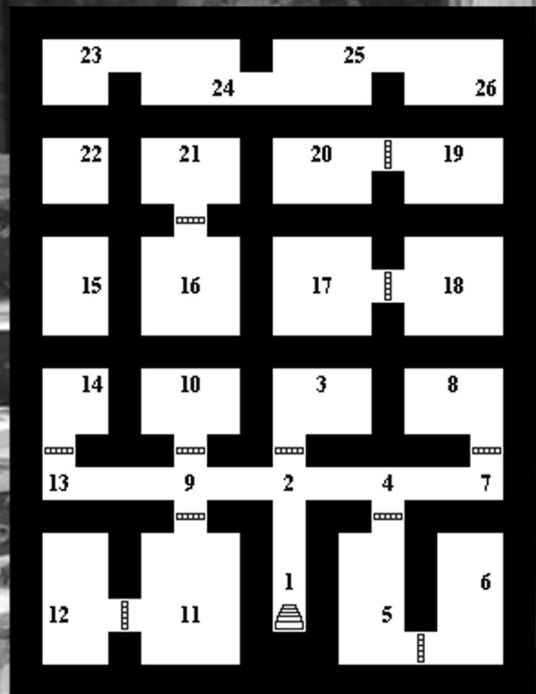
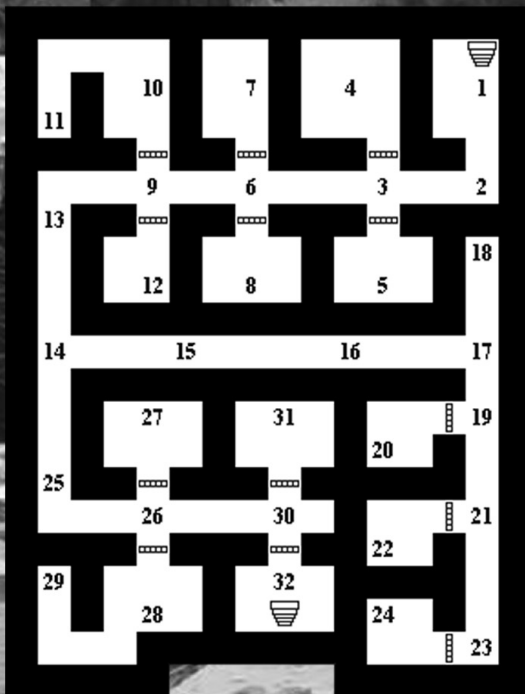
KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

2. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

Régészeti szenzáció:
Esthar palota épségben!



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

lépcsők hova visznek:
1: 1. térkép 32. pont

KINCSESTÁR

A Kincsestár rovatunkból megtudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerinti) tetőtől talpig felöltöztetésére a játékosok által eddig ismert tárgyak alapján. A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közölni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságaik miatt nem hasonlítható össze másikkal. A sorrend tehát szubjektív, de talán még így is segíthet abban, hogy a legjobbat hozd ki a karaktered

öltözködéséből. Miután eldöntötted, mit is volna jó KF-eln, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár.

Ebben a számban a nadrágokkal foglalkozunk. Mivel a vállvédőkhöz hasonlóan nadrágok sincsenek a játék kezdeté óta, ezért van belőlük kevesebb, mint mondjuk vértékből. (A második rovatban az NÁ szöveg a nem áthatóságot jelenti.)

Név	Követelmény	Tulajdonság
Hagyományos nadrágok:		
teknősbőr nadrág	50-es szint	KF: +12 védetség, +140 max. ÉP, +2 minden tulajdonságra
uglaok lábszárvédő	NÁ, troll faj	KF: +8 védetség, +220 max. ÉP immunitás max. ÉP szívó képességekre, +1 mentődobás a tárgyaknak, +5 sebzés éjfattyak ellen
yang nadrág	NÁ, kobudera faj	KF: +9 védetség, +200 max. ÉP immunitás max. ÉP szívó képességekre, +2 mentődobás a tárgyaknak, +5 sebzés éjfattyak ellen
ezüsttölgynadrág	NÁ, elf faj	KF: +10 védetség, +190 max. ÉP immunitás max. ÉP szívó képességekre, +1 mentődobás a tárgyaknak, +7 sebzés éjfattyak ellen
mordaith nadrág	NÁ, árnymanó faj	KF: +12 védetség, +170 max. ÉP immunitás max. ÉP szívó képességekre, +2 mentődobás a tárgyaknak, +6 sebzés éjfattyak ellen
arany sárkánynadrág	NÁ, alakváltó faj	KF: +7 védetség, +210 max. ÉP immunitás max. ÉP szívó képességekre, +1 mentődobás a tárgyaknak, +6 sebzés éjfattyak ellen
mélybíbor lábvédő	NÁ, mutáns faj	KF: +8 védetség, +200 max. ÉP immunitás max. ÉP szívó képességekre, +1 mentődobás a tárgyaknak, +6 sebzés éjfattyak ellen
drakolit lábvédő	NÁ, törpe faj	KF: +7 védetség, +200 max. ÉP immunitás max. ÉP szívó képességekre, +2 mentődobás a tárgyaknak, +6 sebzés éjfattyak ellen
moa nadrág	NÁ, gnóm faj	KF: +10 védetség, +170 max. ÉP immunitás max. ÉP szívó képességekre, +2 mentődobás a tárgyaknak, +7 sebzés éjfattyak ellen
mahagóni lábvédő	NÁ, ember faj	KF: +8 védetség, +180 max. ÉP immunitás max. ÉP szívó képességekre, +1 mentődobás a tárgyaknak, +6 sebzés éjfattyak ellen
titanit lábvédő	NÁ	KF: +8 védetség, +8 sebzés
hakama	40-es szint	KF: +8 védetség, +8 támadás, +2 sebzés
Emma köténye	30-as szint	KF: +7 védetség, +3 erő, -3 szerencse, +50 max. ÉP
Dühöngő nadrágja	27-es szint	KF: +4 védetség, +3 IQ, +3 szerencse, +30 max. VP
vivónadrág	NÁ	KF: +1 támadásszám jobbkézre, -2 támadásszám távolsági fegyverre
derit sodronynadrág		KF: +10 védetség, gazdjára lőtt varázslatok 15% eséllyel nem jönnek létre, +2 szerencse
drag'kór lábvédő	NÁ	KF: +8 védetség, +30 max. VP
gyakorlónadrág	NÁ	KF: +4 védetség, +30 max. ÉP, +2 - +8 sebzés
Raia csataszoknyája	30-as szint, jó jellem	KF: +5 védetség, +12 teológia, szintenként +1 energiasebzés
hoarián bőrnadrág		KF: +3 védetség, +4 ügyesség
rózsaszín bugyogó	Serény Múmiák tagság	KF: +2 védetség, +3 szerencse
légiós nadrág	Vérvörös Légio tagság	KF: +3 védetség, +2 erő
ryuku nadrág	12-es szint	KF: +3 védetség
ulkor kötény		KF: +2 védetség, +2 erő, -1 IQ
topáz erényöv		KF: +1 védetség
rájabőr úszógatyta		KF: +2 védetség víz alatti harcokban

KALANDOZÓ KALAUZ

Üstökösök

Ezen cikkben a karakter optimalizációról (köznevéen tápolásról) lenne szó elméletileg. Gyakorlatilag ezt összekötöttem egy kis általános leírással a TF egészéről. Bár sok olyan része lesz a cikknek, mely csak nagy erőforrásokkal rendelkező emberkéék tudnak összehozni, azért alapvetően egy mindenki által megvalósítható karakter-életutat szeretnék felvázolni. Ebből kifolyólag azoknak is lesznek talán hasznos tanácsok, akiknek nincs lehetőségük/kedvük egy „üstökös kari” létrehozására. Biztos lesznek olyan dolgok, amelyekkel nem fog mindenki maradéktalanul egyetérteni, illetve akár már csak fél év múlva sem állják majd meg teljesen a helyüket. A TF mára elég összetett játékká vált, ezen felül (szerencsére) pörög a játék, rengeteg a fejlesztés. Ami ma durvának számít, azt lehet, hogy pillanatok alatt felváltja valami jobb, vagy esetleg lekorlátozzák. Emiatt igyekszem majd kerülni a nagyon konkrét dolgokat, inkább nagy általánosságban írnék a TF-ről.

Nyilvánvaló, hogy ha egy top karaktert szeretnénk, akkor mindenképpen kell keríteniünk egy nagy lemaradással rendelkező egyedet. Ötszázadik játékhét körül már elgondolkodhatunk, ezalatt csak akkor lehet értelme, ha tényleg gyakorlatilag nem lépett semennyit, vagy amit lépett, az extém módon jól sikerült. Miért van szükségünk ekkora lemaradásra? Ha szép kényelmesen meg akarunk csinálni minden, ma lényegesnek számító dolgot a játékban a ryukukkal bezárólag, akkor nagyjából ennyi fordulóra lesz szükségünk. Mialatt ezeket a fordulókat lelépjük, eltelik egy kis idő. Bár neten ma már hármát is léphetünk egy nap, ami azt jelenti, hogy akár laza hét-száz fordulót is leléphetnénk egy év alatt, de

ez nyilvánvalóan nem fog összejönni. Gyakorlatilag két évet simán számolhatunk a folyamatra, mert ha nem összecsapott fordulókat akarunk lépni, valamint mindig megvárjuk, amíg az aukcióról megkapjuk a megvásárolt tárgyainkat, akkor ennél gyorsabban nem fog menni. És persze egy jó ideig arra is kell figyelniünk, hogy ha nem táborozunk minimum két napot, akkor kevesebb varázspontot regenerálunk... Ezen felül ez elég nagy igénybevételt fog jelenteni, sok felhasználható szabadidőre lesz szükségünk és nagy kitartásra. Azzal is érdemes számolni, hogy ezzel a tempóval néha kicsit utálni fogjuk a játékot... Szóval nem érdemes túlzásokba esni. Mindenesetre ha mindent jól csinálunk, akkor a végére lesz egy csúcskarink, aki még értékelhető lemaradással is rendelkezik ahhoz, hogy a játékfejlesztőket az őrületbe kergessük az új fejlesztések bekerülésekor.

Mit tudunk akkor tenni, ha nem áll rendelkezésre nagy lemaradású karakter? Szerencsére ma már az EXT parancs jó lehetőséget kínál mindenkinek, aki kicsit többet szeretne játszani. Ha egy újszülött karakter indítunk, akkor a három havi EXT maximális kihasználásával kb. három év alatt eljuthatunk a háromszázötvenedik forduló környékére. Ez az a fordulósám, ahol már akár be is fejezhetjük a Zarknodos küldetést, ha nagyon ügyesek voltunk. Innentől kezdve az EXT parancs egyre kevesebb lemaradást ad ugye, de lassan mehetünk is át a ryukukhoz, ahol még kb. 100 fordulót kell lelépnünk. Szebben megtervezett játékkal, több mindent kipróbálva tehát simán kell az ötszáz forduló. Mivel psziból is gyárthatunk lemaradást (maximum 29-et), valamint egy idő után akár hat napos játékhetet is szerezhetünk magunknak, ezért egy most

induló újszülöttel laza négy év múlva tekinthetünk úgy a játékra optimális esetben, hogy a ryukukig bezárólag minden lényeges fejlesztést megcsináltunk, ami **jelenleg** a játékban van.

Sokak szerint a TF-en nem igazán számít, hogy milyen fajjal játszunk, merthogy meglehetősen ki vannak egyensúlyozva. Ez nagy általánosságban igaz is, de azért pár dologra érdemes figyelni. A játék egyik nagy muma a természetellenes öregedés, ami egy troll vagy mutáns karakter életében sok problémát okozhat. A trollok mellett szólhat ugyan a fegyverszakértelmek gyorsabb növekedése, de mivel 51-es fegyverszakértelemtől amúgy is limitált a növekedés, ezért egy idő után ennek nem vesszük sok hasznát. A mutánsok ugyan eleve rendelkeznek pszivel, és több is a pszipontjuk, de nem ezen fog múlni feltétlenül az életünk, ráadásul pszi követ ma már nyugaton is könnyedén szerezhetünk, ezen felül minden újszülöttnek van pszije, nem csak a mutánsoknak. Tehát a valamilyest megnövelt pszi regeneráció az, ami főleg lényeges lehet. Ez mondjuk mindig hasznos lesz, tehát teljesen azért nem érdemes lemondani a mutánsokról. Az elf magas életkora csábító, ezen felül a távfegyvereket amúgy is nehezebb növelni, tehát ez kellemes választás lehet. Az igazi csúcs azonban a gnóm. Sokáig élnek, több a maxVP-jük, mint a többi fajnak, ezen felül gyorsabban fejlődik a teológia/taumaturgia szakértelmük. Egy idő után ezek a szakértelmek bemaxolnak ugyan, de persze egyáltalán nem mindegy, mikor következik ez be. Tehát már a karakter fajánál is számos tényezőt meg kell vizsgálnunk, de egy dolog igazán fontos itt valójában: milyen faj tetszik nekünk igazán. Jól lépni, és erős karaktert csinálni bármelyik fajból lehet. A jelenlegi legerősebb karakterek között gyakorlatilag minden faj képviselőjét megtalálhatjuk, a trolltól a kobuderán át az árnymanóig. És érdekes módon mindegyik a kiegészített földről jött kalandozó, nem újszülött. Bár ebben nyilvánvalóan annak is szerepe van, hogy újszülöttből nehezebb nagy lemaradásút szerezni.



Ha eldöntöttük a karakterünk fajtát, akkor célszerű a követendő istenről is határoznunk. Mivel Martian tekercsét több módon is szerezhetünk a játékban, ezért ma már gyakorlatilag minden lényeges varázslat elérhető minden isten követője számára. Persze ez nagyon hosszú távon igaz alapvetően, és sajnos egyáltalán nem mindegy, hogy ez mikor következik be a karakterünk életében. Itt már komolyodik a helyzet, sokáig lehetne vitatkozni a most következő dolgokról. Miket célszerű itt megfontolnunk? Az adott isten/jellem kombinációnál elérhető-e számunkra olyan tárgy/varázslat, amely max-ra gyógyít minket. Lehet, hogy furcsa ezzel kezdeni, de ez az a tényező, ami mindig befolyásolni fogja a karakterünket, ez mindig le fog kötni erőforrásokat. Jó jelleműeknek ott van a könnyen hozzáférhető, olcsó szent jogar, melynek egyetlen hátránya, hogy 2 TVP használni, ami 500 forduló alatt már több ezer TVP-t jelent. Gonoszoknak ott a sötét ital, amely picit drágább, tartó is kell hozzá, de azért relatíve könnyen beszerezhető, és nem kerül TVP-be a használata. Sheran és a jó istenek adnak teljes gyógyulást, ami 5 TVP, 50 VP, valamint a komponenseire is figyelni kell (a jóknak a szent jogar hasznosabb). Tharr és Fairlight nem ad semmit, gonoszok tehát előnyben. Lenne a semlegeseknek is maxba gyógyító tárgyuk, de erre inkább ne építsünk.

Mi történik, ha „üresben” imádkozunk, az az úgy, hogy nem teljesítettünk isteni küldetést. Az isteni fétis, illetve ennek KT képesség verziói ilyen imára szörnyeket fognak

generálni nekünk, tehát elég sokat fogunk ilyen IM parancsokat kiadni. Ennél fogva egyáltalán nem mindegy, hogy az elhanyagolható papi hit növekedés mellett mi történik még ilyenkor. Raia, Elenios gyógyít rajtunk valamennyit, ami alapvetően semmit nem ér. Chara-Din, Fairlight és Dornodon varázspontot ad, ami szintén nem egy nagy szám. Leah, Sheran és Tharr szerencsét TF-el, méghozzá 30 TVP-nyit ugye. Na ez az, ami igazán számít. Úgy tűnik, Fairlight kiesett a versenyből (remélem nem bántok ezzel meg senkit). Van ugyan egy-két hasznos varázslata (alku, szemmelverés, agytaposás, szörnyidézés, fürkésző szemek), de összességében mégsem javasolnám.

Következő fontos pont lehet a szörnyidézés varázslat. Ez alap esetben csak a semleges istenek repertoárjában szerepel, ami növeli valamelyest Fairlight értékét, de önmagában nem elég. Jó pont azonban Tharr és Sheran számára.

Lényeges kérdés még az úgynevezett „felező” varázslat megléte. Azokat a varázslatokat nevezzük így, melyek a szörny életerejének X százalékát leveszik. Ilyen varázslat a sötét halál, pusztító végzet, káosz szava, istenítélet, illetve taumaturgiából a ryuku átokvarázs. Az istenítélet mindenki számára megvehető VP regenerációból, azonban a gonosz verziók ugye ingyen vannak, mivel megadják őket az istenek, valamint a komponens is olcsóbb hozzájuk. Chara-Din hívók számára a pusztító végzet nem elérhető. Egy idő után ezek a varázslatok erősen veszítenek amúgy a jelentőségükből.

Vizsgáljuk meg most jellem szerint az isteneket! A jó istenek eddig ugyanazt tudják, okosabbak tehát csak akkor leszünk, ha át nézzük a varázslataikat. Eleniosnál van szemmelverés, széljárás, alku, fürkésző szemek, Raiánál semmi az életpajzson és pár más kevésbé hasznos varázslaton kívül, bár itt van áldomás. Egyik sem ad viszont tárgyvédelmet. Ugyan általános vélekedés, hogy Elenios küldetései elég nehezek, de ma már ez nem jelent akkora problémát, mint mondjuk öt-nyolc éve. Elenios tehát elég jó választásnak tűnik, leglényegesebb probléma vele, hogy nem le-



het szerencsét fejleszteni nála csak TNO-val, vagy esetleg KT képességgel.

Semleges istenek: Sherannak van életpajzs, szaporítás, teljes gyógyulás, feltámasztás, fürkésző szemek, valamint nála a legkönnyebb megszerezni a szörnyidézést. A küldetései nem túl vészesek, jó választásnak tűnik. Tharr ad óriáserőt, csupaszigzomot, vámpirizációt meglehetősen korán, ami nagy előnyt jelent. Belátható időn belül elérhető azért a szörnyidézés is, van ongoliántombolás és agytaposás is. Mivel az invázióügyi minisztériumból kieső Martiant nem kell óriáserőre elkölteni, ezért simán megtanulható a teljes gyógyulás, valamint a keleti minoszokkal sem kell feltétlenül szórakoznunk, lévén, hogy a csupaszigom is megvan. Kellemesnek tűnik tehát, ha nem zavar minket, hogy Tharr hívóból van a legtöbb... Fairlightot kicsit leírtam már sajnos. Vannak azért hasznos varázslatai, lehet itt is jó karaktert csinálni, de mindenképpen nehezebb dolgunk lesz, valamint talán a pénzes-bankáros kufár vonulat, ami itt felvonul, nem is annyira kalandozószerrű sajnos. Néha a fűrgülés is hiányozhat azért.

Gonosz istenek: Leah kivételével egy sem ad méregsemlegesítést, viszont az ő hívei nem kapnak tűzvédelmet. A méregsemlegesítés azért hasznosabb általában... Van mindegyiknek sötét ceremónia, ami a csatornán átúszva nagyon meg tudja dobni a karaktert. Legalább száz max. életerőt tudunk ezzel nyerni a többi isten hívéhez képest, ami örök érvényű előny maradhat. Emellett mindhárom megadja a vámpirizációt is, tehát nem kell vár-

nunk a királyi labirintusokig ennek használatával, ami a korai fordulókat nagyban megkönnyítheti. Nézzük meg őket külön-külön! Dornodon: gyakorlatilag semmi kiemelkedő varázslat az áldomáson kívül, emellett egy hiányosság: nincs mágius ütés, és néha a fűrgülés sem ártana. Leah: beszéd holtakkal. Ez lesz az a varázslat, amivel kiválóan fogjuk fejleszteni a teológiánkat, ha meglesz a VV. Pillanatok alatt elérhető vele a 666-os gonoszság. Van halálvarázslat, ami általában a móka kategóriába tartozik, de ott viszont az egyik legjobb. Néha azért nagyon jól jöhet. Chara-Din: rengeteg jó varázslata van. Áldomás, mágiafaló, szaporítás, csupasz izom, szemmelverés, agytaposás, stb. Egyetlen hátránya, hogy nem szerencsét fejleszt az IM. Mivel az áldomás és a csupasz izom amúgy is megszerezhető, szaporításra van Sheran cserepe, és azért annyira nem nagy szám, a mágiafalót pedig korlátozták már (azért még így is nagyon hasznos), ezért valójában a szemmelverés és az agytaposás az igazán hasznos innen. Szép dolog még a monolit is. Ezt az istent általában nagy kőzutatát övezi, emiatt kissé kellemetlen vele játszani.

Mielőtt mindenki elkezdene gnóm Elenios, Tharr vagy Leah pappal játszani, még azt is érdemes lehet megnézni, hogy milyen közös tudatba tudunk majd belépni. Ez szintén jelentős hatással lesz karakterünk életére, tehát jól meg kell fontolnunk a döntést. Ha tápolásról van szó, akkor minél több képesség kell a következőkből: gyógyító totem, kasztroplanáris trafó, butaság ára, TU-TVP váltó képesség, teológia/taumaturgia fejlesztő képesség, őrzők ébersége, kőbőr, kedvenc táborhely, élet forrása, tűzkéz, bármilyen harcban segítő képesség, stb. Ha istenünk nem szerencsét fejleszt imánál, akkor erre is kell valamilyen megoldást találnunk. Nem szeretnék reklámat csinálni KT-knak, mindenki szabadon tájékozódhat, de valószínűleg rá fogunk döbbsenni, hogy nem marad azért olyan sok lehetőségünk, ha mindezeket át tanulmányozzuk.

Amennyiben a nyerstápra megyünk, akkor ezek a tényezők máris bekorlátoztak minket. Amennyiben inkább csak játszani akarunk,

nem pedig felválni mások előtt, akkor már kényelmesebb lehet dönteni. Ez nem jelenti azt, hogy ez esetben nem lehet erős a karakterünk, de azt mindenképpen, hogy nehezebb dolgunk lesz, és több fordulót fog igénybe venni. Persze bizonyos KT képességek nélkül (butaság ára, totem) egyszerűen nem lehet élvonalbeli karaktert csinálni.

Még egy fontos dolgot kell eldöntenünk: a karakter nevét. Mivel alapvetően egy erős karakter felnevelése a cél, valószínűleg sokat fogunk vele játszani, sokat fogunk vele foglalkozni. Vagyunk szerintem páran úgy, hogy ma már más nevet adnánk a tizenikszéves karakterünknek...

Jópár órányi tünődés, gondolkodás és hyper nézegetés után tehát nagy nehezen eldöntöttük, hogy milyen alapelvek fogják meghatározni a karakterünk életét. Végre nekiállhatunk az UL-ek írásának...

Alapvetően ezzel kapcsolatban azt tudom tanácsolni, hogy soha ne „csak úgy” lépünk. Nem elég egy-két fordulóra tervezni. Legyen benned egy erős kép arról, hogy mi fog történni minimum a következő 10-15 fordulóban, valamint legyen meg egy határozott körvonal a következő kb. ötven fordulónak. Az sem árt, ha van egy kitűzött dátuma a fontos dolgoknak. Pl. csatornán átúszás a 100. forduló előtt, 51-es fegyverszakértelem a 250. fordulóra, Zarknod kiszabadítása a 350. fordulóra, ryukuknál minimum egy küldetössor befejezése a 400. fordulóra, stb. Így mindig jó előre fel tudsz készülni a szükséges dolgokkal, látod, hogy mikor kell megvenni valami lényeges felszerelési tárgyat stb. Mivel meglehetősen bekorlátozza a karaktert az egy fordulóban megtehető maximális lépések száma, ezért már az is nagyon hasznos lehet, ha akár csak két fordulónyi előre gondolkodunk. Lehet, hogy pont ez fogja lehetővé tenni, hogy jól jöjjön ki a lépés, pont emiatt fér majd bele még egy csatamező, mászivaló stb. Ha valami nem sikerül, gondoljuk át rendesen, hogy ennek milyen okai vannak, mit tehattunk volna ennek megelőzése érdekében, volt-e valami, amit akár már fordulókkal ezelőtt megtehattunk volna a siker érdekében. Mikor kellett volna

elkezdeni TVP-t/VP-t spórolgatni a labira, más-hogy mozogni, hogy a fegyvermesterre ugrás ne rontsa el a kigondolt lépésünket, és ne ragadjunk a puszta közepén, mikor kellett volna megcsinálni egy többszemélyes kalandot, hogy ne fél év múlva, a területet jóval meghaladva kelljen visszamennünk az egy szem használható tárgyért, amire anno még nem is igazán volt szükségünk stb. Én anno mikor átúsztam a csatornán, kiszámoltam, hogy nagyjából mi mennyi időt fog igénybe venni, melyik küldetést mikor fogom összehozni, Ilinir Doaront hogy fogom leahagyni szűrőfegyverben stb. Gyakorlatilag egy-két forduló eltéréssel tudtam mindegyiket megcsinálni. Mivel általában tudtam, hogy mit fog csinálni a karakterem, merrefele fog mászkálni, ezért a többi karaktert is hozzá tudtam ehhez igazítani, nem kellett pánikszerűen kapkodni negyed órával az UL letöltés előtt.

Ezen felül még fontos arra felkészülnünk, hogy egy erős karakter nem csak egyvalami-ben erős. Hiába lesz meg a 380-as fordulónkban a 68-as fegyverszakértelem, mikor még épp csak kóstolgatnánk a ryuku területet, ha közben még meg sem tanultuk az ősteológia varázslatokat, vagy a taumaturgiánk 200 alatt van, vagy ha a pszink még csak 80-as. Arra kell törekednünk, hogy minden lényeges paraméter egyenletesen, együtt növekedjen.

De miknek is kell növekednie egyáltalán? Legfőképp ez ugye a fegyverszakértelem, a teológia és a taumaturgia, valamint a pszi. (A többi dologra később fogok kitérni.) A fegyverszakértelemhez látszólag nem kell sok ész, ütni kell és majd megy magának. Nem mindegy azért, hogy hol és mennyit csatázunk, figyelni kell az adott területre is. Minden főbb területegységénél lesz erről szó. A teológia alapvetően az óriás erő/csupasz izom hatékonysága miatt lesz fontos, egyáltalán nem mindegy, mennyi bónuszt kapunk ezekből. A taumaturgia kezdetben talán azért tűnik lényegesnek, hogy mekkora távolságra tudunk teleportálni, valamint a kezdetekben a villám hatékonysága sem mindegy. Később már lényeges lesz, hogy mágiatornek-e minket, valamint az sem elhanyagolható, hogy mikor tudunk őstaumaturgiát tanulni. A teológiát

fejleszteni nem nagy dolog, ott lesz majd a vámpirizáció és az áldomás, azokat úgyis használjuk állandóan, valamint a fölösleges varázspontunkból úgyis tündérfényt/infralátást fogunk lövöldözni, lévén, hogy ezek nem kerülnek TVP-be, és akármennyit elnyomhatunk belőlük egy fordulóban, tehát kiválóan fejlesztenek. A taumaturgiából azonban nincs ilyen varázslat, ráadásul az ezt tápoló KT képesség is ritka, míg ugyanez teológiára általánosnak mondható gyakorlatilag. Ennél fogva, amikor csak tudjuk, inkább a taumaturgia fejlesztését tartjuk szem előtt, mint a teológiáét. Támadó és védekező varázslatot is ebből válasszunk, valamint amit csak tudunk, használjunk belőle. Egy cél lebegjen a szemünk előtt, az pedig az őstaumaturgia. De erről is csak a későbbiekben lesz szó bővebben...

Maradt még a pszi. Első körben itt a gyors pihenés lesz lényeges, ami ugye ahhoz kell, hogy ne kelljen két napot várunk a fordulónkkal. E nélkül soha nem érünk célt... Emellett tudunk + mentőt kapni mentális varázslatokra, ott van a kontinuum tágítás, amivel majd 29 extra fordulóra tudunk szert tenni, tehát kell a sok maxpszi, valamint esszenciális az igazlátás is. Egy idő után az agybénítás II is jó barátunk lesz, valamint a térképelemzés II nélkül sem lehet igazán boldogulni. Az pedig, hogy mikor szerezzük meg a direkt kontaktust, szintén nagyon nem mindegy. A leglényegesebb dolog azonban a pszi meditáció. Ezt 80-as pszinél szerezhetjük meg, teljes valóját azonban 200-as pszi környékén fogja megmutatni... Mit is csinál ez a képesség? 100 pszipontért ad 20 TVP-t. 80-as pszinél nagyjából 270 körül regenerálunk, ez kevesebb mint hatvan TVP, ami szép, de ha ezt itt elkezdjük nyomni, akkor soha nem fog fejlődni a szakértelem, lévén, hogy az is 300 pszi pontot igényel, emellett ugye még használunk is bár képességet a repertoárunkból, tehát maximum 40 TVP-nk van belőle. Van aki a fürkésző szemekkel is többet spórol meg, a nagyüzemi sáfrányporozást, széljárást, TUVP váltást már nem is említve. Itt tehát nem az igazi még. 200-as pszinél 650 körül regenerálunk, ez már használhatóbbnak tűnik.



Fordulónként 120 TVP már jó azért. A 400. fordulóra össze is lehet szedni simán, ha jók vagyunk. Nem annyira jó a helyzet, ha megvizsgáljuk azt, hogy mi is kell ehhez. Ha mondjuk 200-as szakértelmet akarunk pszi kővel összeszedni (inkább ne KNO-zzuk, jó az a tamarurgia is), akkor gyakorlatilag 1200 pszi kőre lesz szükségünk. Ha csak hatszáz aranyért vesszük, akkor ez 720000 arany. Még ha nem is mindent pszi kővel akarunk elérni, akkor is számíthatunk valami hasonló összegre, mert ennél azért általában drágább, bár valamennyit találni is fogunk ugye. Emellett ha mindet HH-val esszük, akkor az 400 parancshely, ami azt jelenti, hogy összességében tíz negyven soros UL ment el rá. Emellett 7200 TVP... 180-szor kellett használnunk a pszi gyűjtést, ami VV-vel is 15 TVP, tehát minimum 2700 TVP, valamint összességében 60 parancshely. Tízezer pontot 500 meditációval tudunk termelni, ami azt jelenti, hogy ha innentől kezdve hatot nyomunk el belőle, akkor laza nyolcvanöt forduló alatt nullán vagyunk, innentől kezdve nyereséges a dolog, viszont nem fejlesztettünk közben a pszin. Kicsit tehát végtelen történet, de az ötszázas forduló környékén azért már jók lehetünk, csak győzzük kívánni. Vagy ha türelmetlenek vagyunk, akkor hagyjuk a fenébe az egészet, és az eddigi 627 parancshelyből mind sáfrányport eszünk, ami kb. 600000 arany (de sáfrányport is találunk bőven) és 3135 TVP tiszta nyereség (ami 157 pszi meditációnak és 26 fordulónak felel meg a fenti feltételek mellett, ami alatt megint csak nyelvünk sáfrányport, tehát még több ugye).

Persze mivel a pszi KNO-val is nyomhatjuk valamennyire, valamint egy bizonyos szintet mindenképp el kell belőle érni, ezért annyira nem is egyértelmű a helyzet. Azért én mindenképp a pszi mellett vagyok, de ha valakinél azt látjuk, hogy sok tevékenységi pontot szerzett vele egy fordulóban, akkor gondoljunk bele az emögött álló erőfeszítésekbe is. Nem egyszerű a dolog. Ami a pszi mellett szól: ha valami miatt egyszerre nagyobb TVP mennyiségre van szükségünk, akkor iszonyatosan hasznos lehet, míg ugye a sáfránypor egy forduló alatt nem fog tetemes mennyiséget termelni, csak hosszú távon, sok fordulóra lebontva.

Ha már így belekezdtem a TVP problémába, akkor érdemes lehet megnézni más lehetőségeket is. A TU-TVP váltás a legáltalánosabb a fenti két módszer mellett. Erről valószínűleg szintén mindenki hallott már. Ennek ugye az a lényege, hogy egy tudatpontért öt TVP-t kap az ember. Nem tűnik elsőre nagyon durvának. 70-es max. tudatpontnál és tíz Eldereth kristálynál húsz tudatpontot regenerálunk, ami 100 TVP-t jelent. Máris durva. Persze vagy ötvennel több TNO-t raktunk a max TU-ra, mint mások, ami így eléggé hiányozhat a többi tulajdonságunkról. Az erőt 50-ről 100-ra fejleszteni súlyzóval 29038 TVP-be kerül. Ez 5808 TU, valamint 290 forduló ugye. Ha a szerencsét csak TNO-val tudjuk növelni, akkor persze kisebb gondban vagyunk, de azért annyira nem vészes. Mivel az Eldereth kristályhoz amúgy is találunk szilánkokat, valamint a varázstárgy készítés sem túl drága manapság, ezért a szükséges tíz kristály 150000 aranyunkba sem fog kerülni. Sokkal jobb vagyunk, mint a pszi vagy a sáfránypor. Persze TU-ból használjuk a KT képességeket is, valamint fejleszteni is kell belőle, de azért még mindig ez a leghatékonyabb TVP termelés a játékban. Emellett megvan az az előnye, ami a pszinek: akár egy fordulóra is koncentrárlhatjuk a TVP termelést, ami akár plusz ötszáz TVP-t is jelenthet egy fordulóban...

Hasznos lehet még a fürkésző szemek nevezetű varázslat (Elenios, Sheran), ami tíz TVP-vel csökkenti a KUTatni való helyek költségét, amennyiben azok legalább 20 TVP-be



kerülnek (mínosz kúp és friss csatamező is ilyen!) Az ötszázadik fordulóra mondjuk 1500 ilyen helyet kutatunk ki, de mindre azért nem használjuk persze, mert mondjuk nem áll rendelkezésünkre a varázslat. Bár az Ördögi Kör épületében ránk rakják csekély pénzzuttatás fejében, de ide 10 TVP a visszajuttatás, valamint 5 TVP a bemenetel, kisebb tehát a haszon. Egyébként pedig a varázslatnak van némi TVP költsége. 10000 TVP-nek számolhatjuk talán itt is a megtakarítást kis jóindulattal. Ez ötszáz pszi meditáció, vagy 2000 TU, esetleg 2000 sáfránypor. Határozottan kellemes tehát, és sok minden nem kell hozzá. Se speciális felkészülés, se sok pénz, de tetemes mennyiségű parancshely, sem rengeteg TNO.

Emellett Elenios híveinek rendelkezésére áll még a széljárás varázslat is. Akár már nyugaton is megszerezhető, VV-vel két TVP elmondani, ha nem vagyunk túlterheltek, öt pontba kerül csak a mozgás. Ha hosszú távon átlag hét pontnak számoljuk a mozgás költségét, és csak tizet mozgunk egy forduló alatt, akkor a varázslat költségét is beleszámolva 18 TVP-t spóroltunk a mozgáson fordulónként. Ez 400 forduló alatt 7200 TVP, szintén minden erőfeszítés nélkül.

Ott van még az időcsere, de ez mindenki számára elérhető, tehát ezen sok mindent nem kell magyarázni. Vegyük meg, mielőst tudjuk.

Tudunk még pár dologgal TVP-t termelni, de ezek általában a ritkább dolgok közé tartoznak. Kezdeti parancsba ajánlom a kaleidoszkópot, aminek ugyan lehetnek negatív

hatásai is, de összességében mindenképp jól jövünk ki belőle, ami ugye hasznos. Ott van még a sáfránykő is, de ebből nem fogunk tudatjával találni. Emellett még az időtorzítás lesz nagy segítségünkre, de ez picit később fog sorra kerülni. Nagyrészt tehát a fentebb leírt hatások közül válogathatunk.

De miért is szükséges ez? Mivel esetlegesen az ötszázadik fordulónk környékére szeretnénk befejezni a ryukukat, ezért sietnünk kell. Olyan helyeken kell helyállnunk, ahol másoknak fordulónként 100-200 TVP-vel több van a magasabb fordulósámból adódóan. (Ne gondoljuk azt, hogy ezek a karakterek se-hogy nem termelnek maguknak több TVP-t!) És a csatamezők/másznivalók költsége erre lett tervezve... TVP termelés nélkül rendkívül nehéz helyzetben leszünk, ha nem lehetetlenben.

Egy erős karakter felnevelése azonban nem csak annyiból fog állni, hogy választottunk fajt, istent, KT-t, meg kitűztünk magunk elé mindenféle buta célt. Rengeteg erőforrása lesz szükségünk természetesen, mint azt fentebb már láttuk valamennyire (nyilvánvalóan sok-sok aranyra), valamint nem árt, ha van pár támogató karakterünk is, ami nem feltétlenül nyakló nélküli rabszolgázást jelent. Egy-egy bevásárló túra a boltokban, néha egy kis szörnyidézés, TU átadás, tárgyak postázása stb. Ez már akkor is sokat tud számítani, ha a leendő hypermega-csúcskarink akár csak tíz fordulónként egyszer részeseül ilyesmiükben, de persze minél gyakoribb a dolog, annál jobb. De ne gondoljuk azért azt, hogy arany, TVP termelés és más hasonló jóságok nélkül nem is érdemes játszaniuk. Rengeteg lehetőségünk lesz arra, hogy ezek hiányát ellensúlyozzunk valamennyire.

Emellett célszerű a webhypert kívülről tudnunk... Ha erre azért nem érezzük hajlandónak magunkat, akkor minimum a következő területig legyünk tisztában a tennivalókkal. Ha nyugaton vagyunk még, ismerjük meg a Csatorna túloldalát is, miután átúsztuk, nézzük át jól a királyi labirintusokat, valamint kezdjünk ismerkedni SF-fel stb.

Most pedig vegyük sorba, mit érdemes a nyugati területekről tudnunk!

Az első és legfontosabb dolog erről a területről: mihamarabb a hátunk mögött kell hagynunk... Kevés a tapasztalati pont, lassan mennek a fegyverszakik és egy idő után nehéz fejleszteni őket, nem tudunk nagyüzemben pszi követ, varázskövet és manakristályt felhasználni stb. Tehát a cél: a mihamarabbi átúszás. Ez pedig azt jelenti, hogy a századik fordulónkban már keleten kell lennünk...

Amennyiben a kiegészített földről érkezünk, keményen elkezdhetünk kelet felé haladni és máris a kalandozók városánál találhatjuk magunkat pár forduló alatt. Ezalatt az aukcióról valószínűleg már beszereztünk magunknak pár lényeges tárgyat. Vasvért, kvazár sisak, varkaudar csizma, rinóbőr öv, lánckesztyű stb. A DEM-ekről sem árt megfedkezni persze. Közben azért valamennyit már csatázni is fogunk, tehát mindenképp le kell tennünk a voksunkat valamely fegyvertípus mellett. Jelenleg a vágófegyverből található a legnagyobb sebességű a játékban, ez pedig a szamurájkard. A szűrőfegyver mellett a sokáig hasznos vámpírölő és a jó balkezes fegyverek szólnak, az ütőfegyvernél pedig ott a Daramoula pálcája, ent pásztorbot (a 35-ös fegyverszakértelem korlátját simán megnövelném 50-re minimum), valamint a Zarknod szeme és a fagyott kalapács. A harcművészetnél sokáig elég nagy problémát jelent a balkezes fegyver hiánya, de az új HM képességek viszont határozottan kellemesek. Nem könnyű tehát dönteni, ráadásul a vágófegyvernél a csodálatosan működő varkaudar szablya is kiváló választás lehet nyugaton. A jelenlegi fegyverkínálat mellett mindenképp ezt javasolnám, vagy az ökölvívást. Távolsági fegyvernél a dobó mellett szól az esszenciakristály, valamint az, hogy nem kell hozzá kilövő fegyver, azaz több tárgyhelyünk van és a megterheltségbe sem számít bele a hosszú íj. Viszont a kentaurusz íj fölöttébb hasznos és az ezüstlövedék is jól jöhet, főleg, ha szeretnénk nyerni az olimpián, márpedig szeretnénk...

Amennyiben nem a kiegészített földről érkezünk, akkor valamilyen újszülöttről van szó. Ha keleti karakterek gyermekéről van szó, ak-

kor igyekezzünk minél előbb Wargpinba, ha pedig nyugati szülők gyermekéről van szó, akkor törekedjünk rá, hogy itt szülessen. Hogy ez miért lényeges, arról nemsokára lesz szó.

Ha tehát ott vagyunk végre valamelyik nagyvárosban, akkor először is látogassuk meg párszor a fegyvermestert, hogy meglegyen a 6-os távolsági és közelharc szakértelem, valamint a kalandozók városában mehetünk kolosorba is, ha harcművészkedni is szeretnénk. Egyéb esetben ez picit macerásabb, de a helytartói városok környékén is találhatunk azért ilyen intézményt magunknak. Varázsolni is meg kell tanulnunk mindenképp. Ha megvan hozzá a szükséges életerőnk, akkor a pszit is javasolnám. Ezt gyakorlatilag mindenképp KNO-znunk kell, ha szeretnénk használni a szürkeállományt, márpedig valószínűleg szeretnénk. De ez talán nem olyan lényeges még nyugaton, főleg, ha nem tudunk érte eleget tenni, hogy fejlődjenek is a szakértelmeink normális mértékben. Én azért mindenképp javasolom. Ha semleges isten mellett döntöttünk, akkor már papok vagyunk valószínűleg, ha pedig jó/gonosz karaktert szeretnénk, akkor eközben mindent meg kell tennünk azért, hogy meglegyen a szükséges jellempont. Ez esetben ezután nagyon vigyázzunk a purifikátorral, mivel TVP-t valószínűleg nem fogunk jelentős méretekben elkölteni a jellempont generálásra. Erre lesz majd jobb módszerünk a későbbiekben. Ezeknél a fordulónál (és egy üstökösarinál még egy jó ideig ugye) mindenképp a rendelkezésre álló TVP lesz a legnagyobb ellenségünk. Ne hagyjuk, hogy akár csak egy pont is kárba menjen, maximálisan kell hasznosítanunk mindet. A gazdagabbak esetleg már itt elkezdhetnek sáfrányport vásárolni, bár ez nyugaton még nehézkesebb. Ez esetben mindenképp figyeljünk arra is, hogy legyen hozzá tartónk... Amíg a városban vagyunk, igyekezzünk minimum egy éjszakát eltölteni egy fogadóban, hogy megszerezzük a szerencsejáték szakértelmet, ennek a későbbiekben hasznát fogjuk látni.

Kezdetben elég kevés varázspontunk lesz, ezt a keveset próbáljuk meg visszaforgatni a

taumaturgiába, hogy mielőtt elindulunk a Csatorna felé, mindenképp meg tudjuk venni a városi teleportot, anélkül, hogy tetemesebb KNO-t kellene rápakolnunk. Persze addig még egy picit erősödnünk kell.

Ez az a rész, ahol Wargpin nagy szerepet kap. Gyakorlatilag a legkedveltebb tápsor itt található a kiskarik számára, a várostól pár mezőre délnyugatra. Szinte minden mezőn szörnyfészek, nekrofun, szent tölgy, stb. Még a cirkuszi fősátor is csak pár lépésre van, ahol talán az egyetlen, számunkra igazán hasznos nyugati többszemélyes kalandot találhatjuk. A fősátor küldetései a legelső kivételével ugyan nem lesznek túl megcsinálhatóak számunkra, és a TK-hoz is erőteljes segítségre lesz szükségünk, de azért egy próbát megér, ha már erősödtünk egy kicsit, és épp hagynánk el ezt a részt.

Próbálkozhatunk más helyeken is, de talán ez a legkézenfekvőbb, főleg mert ha esetleg varkaudarozni akarnánk, akkor a falvak is errefele lesznek majd, alig pár fordulóra innen. Érdemes lehet még arra figyelni, hogy nem árt, ha dombságon/hegyvidéken mászkálunk, amikor csak tudunk. Már egyes bányászattal is érzékelhetünk érceket (úgysem divat bányászni, senki nem szedi ki előlünk ezeket). Ez azért lényeges, mert nem célszerű ásásra TVP-t elkölteni, mikor az érzékeléstől ingyen fejlődik. Márpedig a bányászat kelleni fog majd a Kihívás tornyában... Hegyvidéken azonban nem találhatóak ennyire jó tápsorok. A top megoldás az, ha kerítünk magunknak valakit, aki leidéz nekünk egy szörnysorra kilenc manaelementált (nyolcat lépünk, meg amin táborozunk), így 15-20 közötti csatánk lehet egy fordulóban, ami jót tud tenni a fegyverszakértelmünkkel, valamint manánk is lesz, mert az elementálokból kapunk, tehát varázsolni is kellemesebb. Esetleg ott van még a gyíkfű, ami eddig is jó szolgálatot tehetett már számunkra. Persze valahogy gyógyulnunk is kell. Erre a legcélszerűbb a gyógykenőcs, ami drága, esetleg próbálkozhatunk vámpirizációval (Leah!), ami itt még nem hatékony, és nem is optimálisan fejleszt a teológián, de a semminél jobb, vagy esetleg ott a gyógymógy. GY parancsot kerüljük, mint a bűnt!

Ilyen tápsoron 20-as fegyverszakértelemig maradjunk maximum, efölött már nem feltétlenül célszerű, inkább haladjunk keletre. (Ne felejtjük el a városi teleport megtanulását!) Ennek az ötvenedik fordulóra mindenképp meg kell lennie. Tanuljuk meg a munka gyümölcsét is természetesen, és valahányszor útba esik egy szárnyas hernyó, gyűjtögessünk. Egy parancsral csak egyet, lehetőleg ötször egymás után ugye. Mihelyst tudunk szörnykeresni, keressünk is, és a lehető leghamarabb próbáljuk meg elérni, hogy legyen befogott szörnyünk, ami mondjuk egy spagulár lesz valószínűleg. A főzésről se feledkezzünk meg!

Kelet felé menet mókázhatunk egy picit a varkaudaroknál, ami mondjuk TU és pszi pont igényes lesz a remákok miatt, de talán érdekes lehet. Valamint fogunk még eleget varkaudarozni keleten... Itt azonban egy picit eltűnődhetünk azon, hogy meg akarjuk-e csinálni a labirintusait. Gyakorlatilag mindegyikben találhatunk olyan tárgyakat, amelyek megdobhatják a pénztárcánkat valamennyire, azonban egyiket sem fogjuk itt még könnyen teljesíteni. A 126-oshoz magas felderítés kell, ami tudatturbót igényel (remélhetőleg már KT tagok vagyunk és elkezdtünk INFókat begyűjteni a KT társaktól), valamint sok TVP és nem fejleszti a fegyverszakértelmünket sem. A 134-esben kellemetlen lehet a varkaudar behemót és a varkaudar varázsló. A 124-esben pedig úgysem tudjuk leverni a fagyágusokat, valamint bunda is kell hozzá. Azért nem lehetetlen egyik sem, vállalkozó kedvűeknek és/vagy pénzszerűkében lévőeknek bátran ajánlom őket.

Mindenesetre elkezdhetünk Kragoru és a csatorna felé haladni. Ehhez megpróbálhatjuk a szekérkaravánokat használatba venni, ha találunk számunkra hasznosat. Mire Kragoruhoz érünk, mindenképp szerezzünk be minden számára fontos tárgyat! Miután ezeket leadtuk, ne rögtön az első labija felé vegyük az irányt, hanem sétáljunk el az elfhez a Csatorna partjára, szerezzük meg tőle is a labirintus-térképet, majd ezután menjünk a 72-es labiba, így jó pár lépést megtakaríthatunk. Erről a labiról már többször is volt itt leírás, nem lesz könnyű, de nagy nehezen le fogjuk tudni küz-

deni pár varkaudar pálinkával meg mindenféle trükközésekkel. Kragoru felé menet beugorhatunk a 66-os labiba is, majd megtanulhatunk két varázslatot a mágiapontjainkból. Itt kell kigondolnunk, hogy a 73-as labit meg tudjuk-e csinálni. Ez már nem annyira biztos, tehát lehet, hogy csak két varázslatunk lesz Kragurutól. Ez esetben a familiáris idézést és a varázsenergiát célszerű választani, majd ha átúszunk és kicsit gazdagabbak vagyunk, akkor a dimenzióugrást megvehetjük potom 10000 aranyért keleten is, vagy esetleg ledolgozhatjuk az árát majd 500 TVP-ért. Vagy várhatunk arra, hogy megtanuljunk egy labirintusban jó sokára... A maradék két varázslat pedig majd meglesz a később... Persze ha elég erősnek érezzük magunkat a 73-as labihoz, akkor még a hhaar burka II-t is megtanulhatjuk esetleg. Így járunk a legjobban. Ezután már csak vissza kell sétálnunk az elfhez, hogy a gnóm szolgálon tesztelhesük magunkat tovább. Ha nincs kellemesen magas szerencsénk (30 környéki), akkor tükörpajzzsal menjünk mindenképp! Kb. 200 körüli sebzést kell majd kibírnunk valószínűleg, hacsak le nem verjük egy kör alatt. Ezután megtanulhatunk úszni, és vethetjük is bele magunkat a habokba. Itt mindenképp tudatturbóznunk kell, de célszerű azért halászlével is próbálkozni. És csak gyógyítunk, gyógyítunk vég nélkül, valamint, ha jól kiszámoljuk, hogy mi az a beállítás, ahol még nem úszunk át, de a cápák nagy részét leverjük, akkor örülhetünk neki, hogy jól fejlődik a vízharc (tanácsos itt fejlesztgetni azért egy picit), meg nagy mennyi-

ségű cápánál már a TP mennyiség is kellemes lehet. Persze ennek csak akkor van értelme, ha egy bemenetelnél 3-4 cápát le tudunk verni, különben ugyanúgy sok TVP.

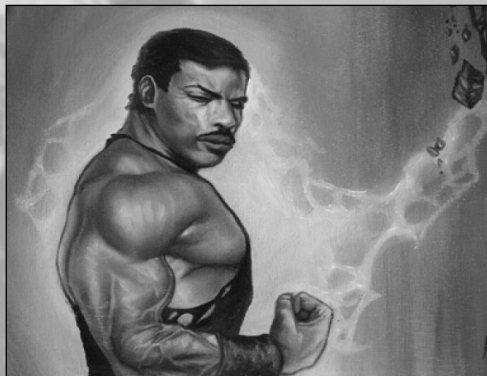
Ha mindent jól csináltunk, akkor a századik fordulónkra simán keleten lehetünk és örülhetünk az 1% halhatatlanságunknak, valamint annak, hogy innentől kezdve jön az igazi tápolás. De addig is türelem!

A nyugati rész tehát nem túl izgalmas, de összességében mégis jelentős időt töltünk itt, valamint számos lehetőségünk kínálkozik arra, hogy bizonyos fejlődési szakaszokat beindítsunk a karakterünknel. Bár azt fogjuk látni, hogy a későbbiekben már a keleten lelépett fordulóknban is sokkalta többet fogunk fejlődni, azért nem érdemes nagyon elbénázni a nyugati fordulókat, egyrészt mert akkor később fogunk átúszni, másrészt mert egyébként a keleten eltöltött fejlődési szakaszban kell olyanokat bepótolnunk, amit már kis figyelemmel nyugaton is megtehetünk volna. Ez pedig oda vezet, hogy nyugaton sem haladunk eléggé, és keleten sem tudunk rendezni, mert a tápolási szakaszból kell visszavennünk. Tipikus probléma tud lenni, hogy valaki egyes körüli bányászattal rendelkezik, és menne Kihívás tornyába. Ilyenkor neki kell állni trákin csákánnyal ásni egy csomót, ami már jelentő TVP kidobás, főleg ahhoz képest, hogy ingyen is fejleszthette volna gondosabban kigondolt lépésekkel. A másik probléma majd az alacsony szintű mászás lesz, amit már nyugaton is felvihetünk könnyedén 6-8 körültre, hogy keleten majd kevesebbet kelljen turbóznunk. Három varkaudar falunál, tornyozás közben nehéz lesz szárnyas hernyót gyűjteni...

Egy szó mint száz, figyelni kell nyugaton is, lesznek itt is bőven kihívások az alacsony fordulósám (TVP) miatt, valamint a max. ÉP sem túl sok még ilyenkor, tehát fel kell kötnünk azt a bizonyos alsóneműt. És hogy mi van akkor, ha átúszunk? Ez is ki fog derülni hamarosan...

folytatjuk...

Pál András



Kharizmosz:

Rekviem

5.

Alanor szinte szemmel láthatóan változik. Nemcsak az átúszás óta elsuhant hat év alatt változott meg alaposan, de néha még két látogatásom közti néhány hét alatt is képes új arcot ölteni. A kalandozók beszivárgása (később: szabályos inváziója) új, addig sosem látott divatot teremtett. A nagyúri dámák testőrei ma már inkább hasonlítanak veterán kalandorokhoz, mint kiöregedett, vagy menesztett katonákhoz. Bár ki tudja? Lehet, tényleg azok. Hisz a magunkfajta bármit elvállal, ha pénzre van szüksége... A kocsmákban megsaporodtak a szájhősök, kik sosemvolt szörnyek legyőzése okán döngetik a mellük; az utcán egzotikus szörnyek hátán lovagló, mogorva férfiak, és nők igyekeznek rejtélyes céljuk felé, miközben arcukról a félsitenek lenéző gögje árad; és még az előkelő körökben is felütötte fejét egy újmódi örület: a bálokon megjelenő férfiak hamis, vagy pénzért vett, preparált szörnytrófeát hordanak az övükre aggatva!

Egy szó, mint száz, Alanor már nem olyan, mint néhány évvel ezelőtt volt.

Miután felöltöttem vadonatúj felszerelésemet, hatalmas, és dicső hősnek láttam magam. A csatorna nyugati oldalán már nem találtam méltó ellenfelet, ezért úgy gondoltam, majd ideát is legyőzhetetlen leszek. Természetesen nagy pofára esés lett beképzeltségem jutalma! Fülemben még ott csengett Aranyas néhány mondata, amit a Sötét Világról, és a nemrégiben megnyitott dimenziókapukról ejtett, és a lelkemben máris ismeretlen világok meghódításának vágyát dédelgettem, amikor az első néhány szembejövő, pártfogóm szavajárásával élve: „közönséges, snassz, helyi” szörny alaposan helybenhagyott. Na ettől persze rögtön kijózanodtam, és ráébredtem valamire. Bármilyen erős légy is, mindig akad egy nálad erősebb. Nagy igazság, azóta sem tudtam rácsafolni!

Az első teendőm a mutáns pókom pótlása volt. Rutinos vadászként, és csapdakészítőként nem okozott problémát felkutatnom, és foglyul ejtenem egy kifejlett példányt. A beidomítás pedig – tapasztalatomnak hála – már tényleg gyerekjáték volt. Mivel alapvetően tökéletes mása volt korábbi hátasomnak, és egyáltalán nem berzenkedett ellene, őt is Rottynak neveztem el. Gróf sem tett különbséget. Alig pattantunk nyeregbe, máris nagy lelkesedéssel fogott hozzá az újonc szőrszálanként való megkopasztásához.

Keleti kalandjaimat a Kihívás Tornyában kezdtem. Nem hiszem, hogy sokat kellene mesélnem Neked erről az égig érő, fura építményről, hiszen minden kalandozó rászánja magát előbb, vagy utóbb, hogy megbirkózzon az odabent rá váró próbákkal. Gondolom, Te is túlestél már idegtépő kudarcaim.

Nos, sok pályatársammal ellentétben, én egyáltalán nem készültem fel rá, mi vár majd rám odabenn. Ahányszor csak utamba akadt ez a furcsa, mágia alkotta kőtorony, mindig betértem, és a fukszerencsére bíztam magam, no meg a sikeremet. Meg is lett az eredménye: több mint két év telt el első látogatásom, és az utolsó szint teljesítése között! De erre még visszatérek.

Szóval egy barátságos gnóm invitálására szétréztam a toronyban, és megismerkedtem a különleges próbákkal, a sehová sem vezető kőlépcsőkkel, a „nem-tudom-hogyan-működő” felvonóval, és mindazzal a hosszan sorolható furcsasággal, amit ide rejtettek a kalandozó-turizmus szakértői. Merthogy ez a torony nekünk készült! Bizony, csak nekünk, kalandozóknak!

Mindezt csupán azért említtem meg, mert első látogatásom remek ötletet adott egy háziverseny lebonyolításához. A gnóm még javában sorolta a „játékszabályokat” odabenn, mikor én már az első „Trollimpia” részletein agyaltam!

Utam az Invázióügyi Minisztérium mellett visz el. Szigorú, és komor kocka-palota, ablak-sora az ezer szemű szörnyet idézi, és a körötte őgyelgő gyanús figurák is csak növelik a taszító összhatást. Mióta ki-robbant az a farkaudarokkal kapcsolatos botrány Roxatban, valahogy nem szívesen jövök erre. Megrendült a nagybecsű királyi hivatalokba vetett bizodal-mam. Ma már csak a Királyság testén burjánzó para-zitának látom a bürokráciát, aminek ékes példánya ez a Minisztérium. Pedig én is dolgoztam nekik, ahogyan szinte minden kalandozótársam...

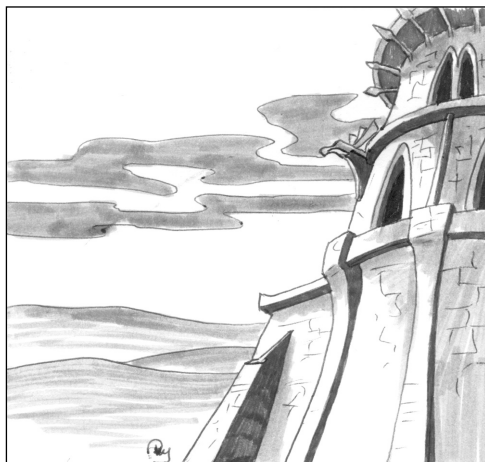
Fejem elfordítva sietek el a monstrem előtt, és már alig várom, hogy magam mögött hagyjam a várost. A tartozásaimat letudtam, a felesleget eladtam, felfrissítettem a készleteim, és meglátogattam Fairlight Nagy-templomát is. Mi más marasztalhatja még? Nem látam egyetlen ismerőst sem, és semmi kedvem az erszényem prédának hagyni a mestertolvajok előtt!

Igen, régebben a városokban remek párviadalokat lehetett látni, üzletek köttettek meg itt, és gyakran táboroztunk együtt a város parkjaiban a hasonszőrűekkel. Hm... Emlékszem néhány esetre, mikor pirkadatkor még részeg gajdolásunktól volt hangos a hivatalnok-negyed, és a lecsendesítésünkre kivézényelt őrjاراتokat amolyan, könnyed reggeli torna gya-nánt sórtuk szét! Igen, azok voltak ám a szép idők! Amikor még mindenki ismert szinte mindenkit ma-gunk közül...

A Trollimpia elnevezést nem én találtam ki. Csak úgy jött. Valaki benyögte, és aztán rajta maradt. Én eredetileg az „Üssük Egymást Pankráció” elnevezést használtam, de ez túl hosszúnak bizonyult, mert troll-jaim nem szívesen használnak ilyen „bonyolult” szó-kapcsolatokat.

Mikor összetrombitáltam tudattársaimat, keveseb-ben jöttek el, mint vártam. Ott volt Otoaak, aki ez idő tájt ghalla-szerte közutálatnak örvendett, legalábbis néhány haragosa a világ végére is elment volna utána, hogy végre a vérét vegye; aztán Silverwolf, Fafejű, és Tóbiás akik sajnos azóta már elpártoltak tőlünk; és persze néhányan azok közül, akik a mai napig szorgalmasan tolják kis közösségünk szekerét.

Az álmainkat összekapcsoltuk, és a kasztoplaná-ris térben gyűltünk egy helyre. Nagyon izgalmas, és tanulságos találkozás volt. Máskor is tartottunk már ilyesféle álomgyűlést, de ez a mostani teljesen más volt, mint az addigjak.



Egy széles erdei tisztásra, színes sátrak forgatagá-ba álmodtam a versenyt, és mindent remekül meg-szerveztem. A pankrátor-aréna egy földbe vajt, kör alakú verem volt. Itt került sor az első versenyszám-ra, ahol mindenki megküzdött mindenkivel, és a győztes menetek száma szerint szerezhettek pontot. Ez a része a versengésnek hamar lezajlott, még épp csak felszáradt a harmat, és már túl is voltunk rajta.

Ezután következtek a szakértelem-próbák. Jól fel-készített próbamesterek várták a trollokat, akik egy-mást bátorítva, egyesével léptek be a különféle színű-re álmodott sátrak nyílásán. Persze senki sem tudta, mi vár majd rá odabenn, melyik próba, pontosan mit is takar, és találgatásban nem volt hiány. Akik pedig kiléptek a sátorból diadalittas képet vágtak akkor is, ha kudarccal fejezték be a megmérettetést, és termé-szetesen egy szót sem lehetett kihúzni belőlük, hisz így volt kitalálva. Legyen csak meglepetés!

Gondoskodtam róla, hogy azért a várakozás ne tel-jen unatkozással, ezért nem fukarkodtam a szórakoz-tató előadásokkal sem. Hajlékony artisták ugráltak a trambulinon; szemfényvesztők próbáltak káprázatos trükkjeikkel csodálkozást kicsikarni a sokat látott kö-zönségből; és a főtribünről maga Azriel Scontiumi, a híres dalnok, no és az ő nem kevésbé híres kísérete húzta...

Nagyszerűen sikerült nap volt! Mindenki jól érezte magát, és a végén szent esküvéssel fogadtuk, hogy hamarosan megismételjük majd!

Szent esküvés... Elgondolkodom kicsit, hogy mit is jelent ez a szó. A férfiember csak ritkán ejti ki a szá-



ján, mert tudja, hogy súlya van a fogadalmának. Ám azt nem tudom pontosan, a nők hogyan élik meg mindezt. Kiismerhetetlenségük okán nem is próbálom megfejteni, vajon mit tarthatnak fontos, mindenáron megtartandó eskünek, és felelhető, komolytalan fogadkozásnak csupán. Ezt a titkot – szerintem –, nincs férfi, aki valaha megfejtheti! Egy fogadalom van azonban, amit a nők mindennél komolyabban vesznek. Mégpedig az, ami az oltár előtt hangzik el!

Emlékszem, mekkora visszhangot vert a hír, hogy Elenios egy felkent papja megeskette az első kalandozópárost! Hetekig másról sem lehetett hallani, csak erről. Valld be, bátran, még a Te fejedben is megfordult egy kósza gondolat a házassággal kapcsolatba! Ne szégyell! Akkoriban szinte mindenki a párkeresés lázában égett. Sajnos hamar ráébredtünk, hogy aggasztóan kevés köztünk a hölgy, és ők is vagy megrögzötten magányos vadászok, vagy máris megvan a választottjuk. Mi, trollok ráadásul fokozottan hátrányos helyzetben vagyunk, hisz amíg egy ember, vagy elf kedvére válogathat a termetre hozzá illő feleség-jelöltek közül, addig nekünk nem túl szerencsés egy satnya, törekeny fehérmépet választanunk. Csak is húsos, jól megtermett asszony képes elviselni egy izom-izomhátán kvazár-troll heves ostromát! Belőlük pedig még az átlagosnál is jóval kevesebb akad. Jómagam a mai napig nem találtam olyat, aki kezét nyújtaná nekem, pedig még a pénzen vett menyasszony gondolatától sem riadtam vissza. No, de ez már egy másik történet.

Dél felé fordítom a hátasom, pedig semmi dolgom erre. Alanor legzűrösebb negyede fekszik itt. Az elhanyagolt keresztutcákon szemlesütve igyeckszik a dolga után mindenki, és a helybéliek még csak véletlenül sem állnak szóba senki idegennel. Nem csodálkozom rajta, hogy ilyen bizalmatlanok. Ha fegyvertelen, harcban, mágiában járatlan polgár lennék, valószínűleg én sem viselkednék másképp. Hiába hivalkodik a Déli Kapu felé futó, széles főutcán számos, jó nevű iparos cégére, hiába dúskálnak áruban az egymást érő üzletek polcai, mindenki tudja, hogy a színes homlokfalak bástyasora mögött, egy házszorral távolabb a város legszegényebb rétege él, akiknek csupán álmaiban van alkalma válogatni a drága portékák között. A szegénység kétségbeesést szül, abból pedig dacos elszántság sarjad. Nem csoda, ha a főváros minden valamire való bűnözője itt tanyázik, ezen a néhány négyzetmérföldes területen. Ha valami rosszban sántikálsz, nem szükséges Roxatba utaznod, itt bármilyen munkára találsz megfelelően pénzéhes, és vakmerő csavargót! Még szerencse, hogy a nagyragadozók fölényes magabiztosságával léptethetek végig a szegénynegyeden. Nekem itt nincs félnivalóm, és a helyi csibészeknek sincs semmi dolga velem.

Mikor végre ismét magam mögött hagyom a macskaköves utcákat, és a természet visszafogad kebelére, felkészülök a tiltott telepörtáció végrehajtására. Nem szívesen használnom a városban ezt a varázslatot, mert van bennem egy icipici aggodalom, a „tiltott” elnevezés kapcsán. Bár nem ismerem a GH. 1670 II/4-es rendeletet teljes egészében, de nem is akarok annak értelmével egy felettem ítélkező bíró jóvoltából szembesülni.

Előkapom tehát a térképemet, és sokat látott szex-tánsomat, aztán betájéolom magam. Csak most ébredtek tudatára, hogy gyakorlatilag bárhová eljuthatok, ahová csak akarok! Hisz nincs is konkrét tervem. Talán folytatnom kellene az árnytündérek Chayantal nevű hírmondójának szolgálatát, vagy ellátogathatnék a déli tengerpartra, hogy a partra vetett ryuku hajók roncsai közt kutakodjak, vagy tán... Óh, hogy hiányzik nekem Gróf, és az ő időtlen bölcsessége! Ahogy a semmit is valamivé puffasztotta bárgyú nézésével, és ahogy a legbosszantóbb hibám is feledtette az állandó fütyörészése. Akaratlanul is fütyülni kezdem az egyik nótáját, és a térképet bambulva elmélázok, egyáltalán érdemes-e nélküle bárhová is elmennem?