

ALANORI KRÓNIKA

128. szám
2006.
augusztus

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Bizom benne, hogy a hőség ellenére van erőtök olvasni, vagy játszani. Mi is csak kókadozunk, és várjuk a megváltó lehűlést, de ha sikerül átvészelnünk a nyarat, cégünk új telephelyre költözik. Nem kis munka lesz az átrámlás, de közben is igyekszünk fenntartani szolgáltatásaink színvonalát. Mi mást is mondhatnék még ebben a nagy melegben. Azt hiszem, csak az augusztusban megjelenő könyveinket ajánlhatom. Az új generációs Shadowrun regények első hírnökét, a Született Vadászt. A Battletech gigászi csatamechjeinek történetei közül a Kapellán megoldás második részét, a Harmezőket. Esetleg a sci-fi rajongók számára ismerősen csengő Elshaan sorozat harmadik tagját, A Kalózzvadászt. A klasszikus fantasy rajongóinak sajnos meg kell várniuk a szeptember elejét, amikor is kézbe vehetik J. Goldenlane első megjelent regényének, a Szélhámos és a varázslónak a második kiadását. Mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánunk! A címlapunkon ezúttal a Mágia az árnyakban c. Shadowrun szerepjáték kiegészítő hátsó oldalának képe, Mark Zug festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 8. (128.) szám (2006. augusztus) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Mark Zug

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

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

Lapzártá: július 14. **A következő szám lapzártája:** augusztus 18.

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 őrzünk meg és nem küldünk vissza.

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

KOBOLDOK	2
Shadowrun	
KÉRDEZZ-FELELEK	14
HKK kérdések	
X. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG	16
Szabályok és bejutottak	
KOMBÓK	19
Legendák Völgye	
HATALOM SZÖVETSÉGE	22
Félévzárás	
ÚJ VERSENYEK	24
Augusztusban és szeptemberben	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
A KALÓZZVADÁSZ	33
Regényrészlet	
LEANTHIL NAPLÓJA	36
Rúvel-hegyi hírek	
HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK	40
Műhelytitkok	
GHALLA NEWS	44
A TF hírei	
KINCSTÁR	44
TF FEJLESZTÉSEK	46
KALANDOZÓ KALAUZ	48
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 ird rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

KOBOLDOK

A következőkben egy érdekes jelenséget mutatunk be a Threats 2 kiegészítőből, mely egyaránt alkalmas a karakterek elhúzódo kampányainak fűszerezésére, vagy akár új kampányok indítására is.

>>>Ezt az anyagot egy bostoni boszorkány küldte, aki a szerző jóbarátja, és egy kutatólaborban dolgozik. Az egyetlen dolog, amit cserébe vár, hogy segítsek megtalálni Kiernant, a szerzőt, aki nem sokkal az utolsó bejegyzés után tűnt el. Eddig nem sikerült előkeríteni, szóval, ha megtudtok valamit, kérek, értesítsetek. Ne várjatok jutalmat cserébe. <<<

Káosz Kapitány

Személyes jegyzetek megnyitása:
Kiernan Doyle: Erekye Kutató Osztály, DIMR

2062. március 3.

Ma végre befejeztem az új szállítmány kategorizálását, ami Ventspillből érkezett. Néhány leletet a vizsgálat, és a megtisztítás után visszaküldünk majd Lettországba, mivel nemzeti kincsek. A többit itt tartjuk további vizsgálatok céljából, mivel mágikus aura veszi őket körül. Nagy részük nem tűnik kiemelkedően erősnek, de néhány nagyon ígéretesnek látszik. Alig várom, hogy megkezdhessem a vizsgálatukat.

>>>Lettországi ásatás mi? Mi olyan különleges Ventspillben? Egy jelentéktelen kisvárosnak tűnik. <<<

Hickory

>>>Éppen ellenkezőleg. A kalinini és manchesteri adatmenedékben még több adatot találsz, de addig is legyen elég annyi, hogy Ventspill a legnagyobb, legforgalmasabb jégmentes balti kikötő. A Saeder-Krupp sajtótította ki a területet (olaj export, olaj termékek, ipari vegyi anyagok, nehézfémek stb.). Ami viszont minket leginkább érdekel, az a Ventspillen kívüli Slitere Erdő. A DIMR-nek meg kellett küzdeni az Atlantisz Alapít-

vánnyal, mivel mindketten engedélyt szerettek volna az ásatásra. Mivel az Atlantisz alapítványnak már van egy ásatása Riga mellett, ahol ősi északi leleteket keres, ezért a DIMR kapta a meg a jogot itt. <<<

Konwacht

>>>Tudtátok, hogy Ventspill környékén decemberben egy ideiglenes asztrális hasadék nyílt egy rövid időre? Azalatt az idő alatt a hasadék környékén rengeteg leltre bukkantak. <<<

Chochliczka

2062. március 6.

Ez olyan igazságtalan! Én csináltam meg a piszkos munkát a kiásvott tárgyakkal, erre azt a nyalis Cartert választják Eهران asszisztensének. Mindezt csak azért, mert Carter is tünde... Oké, nem lenne szabad ilyen bigottan beszélnem, mert nincs igazam, de akkor sem tudom elviselni az önelégült képét. Legalább az igazságtal, hogy ez a stréber megbotlott, és majdnem eltörte az egyik ígéretes leletet. Öröm volt ránézni az ijedt képére!

>>>Kiernan Doyle, amint kiderült, a Dunkelzahn Mágikus Kutató Intézetben (DMKI) dolgozik kutatóként. Amit elfelejtett megemlíteni, az, hogy ő az egyik legjobb, legbuzgóbb, és egyben a legfiatalabb munkatárs. A legjobbak között végzett az MIT&T 60-as évfolyamán, két diplomát is szerzett, az egyiket metallurgiából (ez vaskohászatot jelent, azoknak mondom, akik sötétek ehhez), a másikat alkímiából, ráadásul hermetikus mágus. <<<

Raven

>>>Kiernan ellenségesen viszonyult a boszorkányokhoz, mivel túl erős katolikus behatás érte a családjától, de ettől függetlenül mi kedveltük őt. Bárhol is van most, a Magasztos Anya békéje kísérvé útján. <<<

Labrys

2062. március 9.

Ma különös dolgok történtek. Carter beteget jelentett, így nekem kellett segítenem a lett tárgyknál. Ők már elvégezték az előkészítő munkát, kiválogatták a mágikus tárgyakat a világiaktól, majd a mágikusak közül is a legerősebbeket. Azt hittem, az ilyen alantas munka távol áll a nagyhercegtől – nem csak a rangjára értem, hanem arra a nemes kisugárzásra, ami szinte árad belőle. Briliáns tudós, nagy megtiszteltetés vele dolgoznom.

A legfurcsább azonban ma történt, mikor nem találtam jónéhány leletet, amit már felcímkéztem, és kiválogattam további vizsgálatokhoz. Még az is megfordult a fejemben, hogy talán az egyik alosztályunk, vagy divíziónk vitte el tanulmányozni, hisz gyakran átlépi a hivatalos csatornákat. Mikor tőlük is negatív választ kaptam, arra gondoltam, hogy ellopták őket, hisz rengeteg bűnöző profitálhatna ezekből az értékes tárgyakból. Már éppen a biztonságiakkal beszéltem a telekomon, mikor Ebran megtalálta az elveszett leleteket a vizsgáló helyiség közepén. Hogy kerülhettek oda? Mégsem mehettek oda a saját lábukon, különben is jóval hamarabb meg kellett volna találnunk őket. Különös.

Munka után felhívtam Gailt, és elmeséltem neki a napomat. Meghívott, hogy menjek vele vásárolni, mivel szeretne egy új athamét. Most lett a gyülekezet Főpapnője, és úgy érezte, hogy a régi athaméja, bár sok időt töltöttek együtt, nem elegendő ehhez a poszthoz. Egy újat szeretett volna készíteni, de ahhoz túlságosan is türelmetlen volt. Kedvelem Gailt, jól érzem magam vele, nem utolsósorban nagyon csinos is, de nem hiszem, hogy lesz valami köztünk, most hogy felavatták Főpapnőnek.

>>>Kérdés: athame?<<<
Petitioner

>>>Egy hagyományosan fekete markolatú tör, amit a Bölcsék Céhe, másnéven a wikkák használnak. Azok a boszorkányok, akik rendelkeznek a Tehetséggel, gyakran fókusként is használják. Szükségtelen mondanom, hogy egy boszorkány az athaméja vagy a varázspálcája nélkül, olyan, mint a dekás a dekkje nélkül. <<<

Sourceress

Talán egy vagy két órát tölthetünk vásárlással, mikor végre megtalálta, amit akart. Nagyon izgatott lett. A talizmánárus szerint nagyon jó energiafókuszú választott.



tott. Megvizsgáltam asztrálist: egyértelműen kiváló penge volt, nagyon erős aurával. Gail nagyon boldog volt, hogy feketében talált egyet, mivel sokan díszítik a markolatot mintákkal és szimbólumokkal. Jó sokba került, de remélem, jó hasznát veszi.

2062. március 10.

Carter sajnos jobban lett, és bejött dolgozni. Most ő segít Ehrannak. Bevallom, féltékeny vagyok. De hány ilyen lehetőség adódik az életben, hogy egy ilyen briliáns lángelmével dolgozzon az ember? Nem sok, elihetitek nekem. Nem baj, legalább az audit elvonja a figyelmem az egészről. Mindenkit, aki nem létfontosságú kutatáson vagy projekten dolgozik, azt átcsoportosították hozzánk, hogy segítsen nekünk kategorizálni. Azt hiszem, nagyon sűrű két hét elé nézek.

Felhívtam Gailt, van-e kedve moziba menni, de azt mondta, nagyon fáradt. Most kötötte meg az új athaméját, és úgy néz ki, eléggé kimerülhetett. Majd egy-két nap múlva megpróbálom megint.

2062. március 13.

Lassan megőrülök az audittól. A végeláthatatlan papírmunka teljesen az idegeimre megy. Gail is hasonlóképpen lehet, mert mikor felhívtam kicsit ingerülten válaszolt: nincs ideje mozizni, mert elfoglalt. Erre valami olyasmit, moroghattam, hogy mindenkinek jót tesz egy kis kikapcsolódás, és erre hál istennek megenyhült. Elmesélte, hogy délután a boszorkánykörből hazafelé jövet majdnem autóbalesete volt, és ez nagyon felzaklatta. Megkérdeztem hogy történt, de nem sok részletet

árult el: elvesztette az uralmát a volán fölött, és kis híján összetűzésbe keveredett egy motoros bandával. Mindenesetre örülök, hogy jól van.

2062. március 15.

Kezdek nagyon aggódni Gail miatt. Ma is felhívott az ebédszünetemben, és azt mondta, csak azért, mert szüksége van valakire, akivel beszélhet. Teljesen kimerültnek hangzott, mintha sírt is volna. Épp ráértem, szóval meghallgattam – úgy értem a barátom, ez a legkevesebb, amit megtehetek érte, nem?

Éppen Medvének (ő a Főpap) segített rendet rakni a gyógyfüves boltjában, és kisebb fétiseket bűvölt meg, amikor alaposan összeveszték, mert véletlen elégette a gyógynövényeket, amiken épp dolgozott. Mindennek tetejébe majdnem levágta az ujját, mikor előtte felvagdosta azokat. Medve a fejéhez vágta, hogy nem figyel arra, amit csinál és nem törődik semmivel. Gail azt mondta, hogy nem csak egyszerű fáradtságról van szó, sokkal inkább kimerültségről és ürességről.

Ráveztettem, hogy az egész betudható a munkájával járó stressznek, és egy jó adag balszerencsének, és rávettem, hogy ma korán fekdüjön le, hogy minél jobban kipihenhesse magát.

2062. március 17.

Már majdnem vége az auditnak, és olyan dolgokat rebesgetnek, hogy egy igazán nagy projekt van készülőben. Megkérdeztem pár munkatársat, de csak annyit sikerült megtudnom, hogy az Atlantisz Alapítvánnyal,

vagy az Új Hajnal Immunitással kapcsolatos a dolog. Talán egy közös ásatás Aztlanban? Adatmentés? Bármi is az, senki sem mondja el nekem.

Beszéltam Gaillel. Azt hiszem jobban van, de még mindig nyugtalannak és betegnek tűnt a hangja. Megkérdeztem, nem akarja-e hogy átmenjek hozzá, de majdnem leharapta a fejemet, és azzal vádolt, hogy kémkedek utána. Úgy látszik, ez nem az én napom, senki sem akar szóba állni velem. Korábban meghívott az Imbolc ünnepségre, de ha így beszél velem, nem tudom, el fogok-e menni.

2062. március 18.

Komolyan kezdek aggódni Gail miatt. Tegnap éjszaka felhívott Medve és Gailt kereste. Állítólag kihagyott egy gyűlést, amin megígérte, hogy ott lesz. Elmentem a lakására munka után, de nem volt otthon. Nem sokkal később megint felhívott Medve, hogy megtalálták, összeesett a talizmánárus boltja előtt. Rosie a tulajdonos egyből Medvét hívta, aki összehozta Gailt. Hazavitte, ahol aludt pár órát, de aztán felébredt, és elzavarta Medvét. Úgy tűnt mintha egyáltalán nem is aludt volna. Lehet hogy beteg, be kellene hozni az intézetbe, hogy egy itteni doktor megvizsgálhassa. Lehet, hogy mágiával is összefügg az állapota, legközelebb megnézem az auráját, ha találkozunk.

2062. március 21. Imbolc.

Végül is elmentem az Imbolc ünnepségre, és nagyon jól éreztem magam, bár nagyon el is fáradtam. Találtam egy nagyon különleges újdonságot, amit alig várom, hogy megoszthassak a DMKI-vel. Mindjárt elmagyarázom:

Gail tegnap este felhívott, és annak ellenére, hogy úgy hangzott, rosszabbul van, mint valaha, elnézést kért a viselkedéséért. Megkérdeztem van-e valami, amiben segíthetek, és végre igent mondott. Megkért, menjek át hozzá és vizsgáljam meg az athaméját. Bár elnézést kért tőlem az előbb, nem mertem megkérdezni minek is nézzem meg a törét, mert féltem, hogy ismét lecsapja a kagylót, szóval inkább átmentem.

Amikor odaértem, Gail úgy nézett ki, mint aki a halálból tért vissza. Sötét karikák ültek a szeme alatt, mintha napokig nem aludt volna. Egykoron fényes, gyönyörű, vörös haja most mosatlan és tompa fényű volt, az arca sápadt és beesett. Amint meglátott, teljesen összeomlott és bőgni kezdett.

Amikor végül sikerült megnyugtatnom, megkértem, mondja el mi történt. Azt mondta, biztos benne, hogy





az athaméja el van átkozva. Ezért is hívott át, hogy megnézzem, valóban átkozott-e. Ezek után elmondta mi történt velem, miután megvette a tört, olyan részleteket is felfedve, amiket korábban nem osztott meg velem.

Azzal a nappal kezdte, amikor elindultunk athamét venni. Mikor megpillantotta a fekete markolatú tört, úgy tűnt hihetetlen szerencséje van, hisz ez az, amit mindvégig keresett, sőt, úgy érzete, mintha kényszerítette volna valami, hogy vegye meg. Olyan volt, mintha valaki egyfolytában a fülébe suttogott volna, arra ösztökélve, hogy vásárolja meg.

>>>Úgy tűnik, az athamére fogja a problémáit, mintha az tehetne mindenről. „A tört vett rá hogy ezt vegyem”, mi? <<<

Sven

>>>Személyiségzavar is lehet, vagy paranoiás skizofrénia. <<<

Shrink

Akkor fordultak rosszra a dolgok, amikor megkötötte a fókusz. Először szinte összerándult, amint a tör energiája átfolyt rajta varázslás közben. A fókusz féktelenné és meggondolatlaná tette. Olyan dolgokat tett, amik egy perccel később átgondolva örütségnek tüntek. Az utolsó percben hagyott fel egy olyan erős szellem megidézésével, amit nem tudott volna irányítani – ráadásul majdnem meg is sérült az idézésben.

>>>Én is átéltem már hasonlót. Amikor először megkötsz egy fókusz, különösen a nagyobb erejűeket, könnyen úgy gondolja az ember, hogy az egész világ a lábai előtt hever. A mana keresztüláramlik a fókuszon, és az elmében csúcso sodik ki. Ismerek olyan mágusokat, akik hasonlóképpen érznek, ha egyszerre több fókusz használják, olyan számukra, mintha Istent játszanának. Mindannyian tudjuk, hová vezet ez az út. <<<

Silicon Mage

Gail ettől kezdve paranoiás lett, állandóan az volt az érzése, hogy figyelik, de annak ellenére, hogy sem a fizikai, sem az asztrális sikon nem talált erre utaló nyomot, az érzés nem múlt el. Nem sokkal később már egyfolytában a környezetét kémlelte, vagy a háta mögé pillantott, megfigyelők után kutatva, és ennek az idegei látták kárát.

Azt mondta, az volt az utolsó csepp a pohárban, mikor kicsivel az érkezésem előtt a tör felemelkedett magától a levegőbe, majd imbolyogva rátámadt. Elege volt az egészből, azt akarta, hogy vigyem magammal azt az „átkozott szart”, mert nem akarja többet a házában tudni.

Ezt halva már megvizsgáltam az athamét asztrálisan, de teljesen normálisnak látszott. Ezután a lakás többi részét néztem át, bármilyen rosszindulatú szellem után kutatva, de ott sem találtam semmi gyanúsat. Miután közöltem vele, hogy minden rendben, hisztériázni kezdett és valami olyasmit zokogott, hogy a tör el van átkozva. Az érzelmi kitörései miatt én is jobbnak láttam, ha elviszem magammal a fókusz, szóval eltettem a táskámba.

Végül sikerült megnyugtatnom, és abbahagyta a sírást. Elküldtem, hogy vegyen egy forró zuhanyt, amíg készíték neki egy laza vacsorát. Evés után már jobban érezte magát, de még mindig nyugtalannak tűnt, szóval biztosítottam róla, hogy a tört beviszem magammal a laborba megvizsgálni. Addig is, amíg nem kapja vissza, használja a régi athaméját az másnapi Imbolcon. Beleegyezett, és hozzátette, lehet, hogy az egész csak egy lecke az Úrnőtől, hogy ne legyen olyan türelmetlen, és inkább önmaga készítsen egy saját athamét. Erre én csak megvontam a vállam, mivel bár kedvelem Gailt és a wikkákat, nem igazán rajongok a pogány istenekért, amik az Úr hatalmát gyalázzák. Úgy látszik nagyobb hatással volt rám a katolikus nevelés, mint gondoltam.

Bármilyen is volt az ok, másnap Gail már jobban volt, és az Imbolc gyűlés is jól sikerült. Még mindig próbálom rávenni, hogy hitvallása ellenére menjen el egy orvoshoz, de állítása szerint már rendbe jött. Hogy a kedvében járjak, újra megvizsgáltam a tört, de semmi szokatlan nem találtam.

2062. március 22.

Behoztam a tört a munkába. Miután letudtam a pápimunkát, megigényeltem az egyik védőburokkal felszerelt labort, hogy elvégezhessem Gail athaméjének elemzését. Tudom, szólhattam volna másnak is, hogy legyen jelen megfigyelőként, mivel talán átokról van szó, de feleslegesnek érzem.

A laborban végre teljes körű asztrális vizsgálatnak vettem alá, rétegről rétegre haladva, minden aspektusból átvilágítva, bármilyen halvány lenyomat után kutatva. Minden, amit a fázadozásommal elértem, csak annyi volt, hogy némi visszamaradt érzelmi töltést fedeztem fel az aurájában, ami paranoiát, szomorúságot és félelmet sugárzott, vagyis mindazt, amit Gaitól gyűjtött össze az utóbbi napokban. Mintha más, meghatározhatatlan lenyomatot is éreztem volna, de csak nagyon halványan. Bohóság? Rosszindulat? Nehéz megmondani. Lefuttattam néhány standard tesztet, de nem hoztak semmi értékelhető eredményt. Ezután döntöttem úgy, hogy csak akkor érthetem meg a lényegét, ha megkötöm.

>>>Ez begolyózott? Nincs az az Isten, hogy megkötém azt a szart.<<<

Screwloose

Jó, tudom, hogy ez kicsit szokatlan, de tényleg nem hiszem, hogy a tört állna Gail problémái mögött. Persze ő nem hinne nekem, főleg addig, míg nem bizonyítom be valahogy. Mindenkinek meg kell adni az esélyt, nem igaz?

Jó néhány órába vagy talán egy fél napomba is télt, míg befejeztem a rituálét, és mikorra végeztem, már túl kimerült voltam, ahhoz, hogy tovább kísérletezgessek. Ez életem második fókusza, és sokkal kimerítőbb volt ezt magamhoz láncolni, mint a másikat. Éppen ezért most befejem mára a naplóírást, és megyek haza pihenni, majd holnap jobban megvizsgálom.

>>>Ha jól sejtem, most jön az Ajajl-jal kezdődő rész...<<<

Jinx



2062. március 23.

Elképesztő! Egyszerűen hihetetlen! Azt hiszem, felfedeztem egy újfajta szellemet, ami magában a törben lakozik.

Mivel még mindig kicsit fáradt voltam a tegnapi szertartás miatt, pihenésképp jóval alaposabb vizsgálatnak vettem alá a fókuszot, mint általában, bármiféle rejtett erő után kutatva. Ahogy asztrális érzékelve figyeltem, valahogy áttörhettem az athamében rejtőző szellem asztrális álcázását. Úgy tűnt, mintha a penge része lenne, vagy mintha bebörtönözték volna, mint egy gölembe, azzal a különbséggel, hogy ez egyértelműen nem szövetséges szellem volt, és a tört maga sem egy mozgó alak. A fókusz aurális mátrixához fűződő kapcsolata alapján hozzáférhetett a fókusz energiáihoz.

>>>Szellemeik, amik megszállják a fókuszokat? Megyek nagyítót keresni, szevasztok.<<<
Penny

>>>A francba, remélem, ezek az izék nem költöznek bele más dolgokba is. Nem örülnék neki, ha egy ilyen a jó öreg Ares Predatoromon csámcsogna.<<<
Dr. Death

Fogalmam sincs, honnan kerülhetett ide. Hogy került a törbe, és hogy maradhatott benne? Egy kisebb fajta elementál lenne, vagy valamiféle hibrid? Vajon a szövetséges szellemeik tulajdonságaival bír? Esetleg a természet szellemeikével? Vajon hol lehet a metasikja, és milyen lehet? Csak találgatok, nem tudok semmi konkrétat.

A legvalószínűbbnek azt tartom, hogy rokonságban lehet az elementálokkal, különösen, ha kiderül, hogy több is van ezekből, és szintén különböző varázstárgyakhoz kötődnek. Talán az alkímiai elemek vonzzák őket. Talán az otthonuk az elementális síkok határára van, vagy annyira veszélyes síkon, hogy még senki nem merészkedett addig. Ha olyan könnyen elérhető helyen lenne, akkor a mágikus közösség biztosan halott volna róla.

>>>Ajaj.<<<

Jinx

Megpróbáltam kommunikálni vele, de minden eredmény nélkül. Még egy elmekapocs varázslattal is megpróbálkoztam, de képtelen voltam elkülöníteni a szellemet a fókusz aurájától. Annyit éreztem csak, hogy a szellem jól szórakozik.

Elhatároztam, hogy megmutatom a szerzeményem a többi kollégának is, de nagyon vegyes visszajelzéseket kaptam. A legtöbben csak udvarias érdeklődést mutattak, néhányan fogadtak a szellem természetére, de egyikük sem volt képes látni a bentlakót, hiába vizsgálták meg alaposan asztrálisan a tört. A többiek még arra sem vették a fáradságot, hogy rápillantsanak. Annál jobb nekem.

Meg kell mondjam, legjobban Ehra reakciója lepett meg. Meg mernék rá esküdni, hogy elsápadt egy pillanatra, mikor elmondtam neki mit is találtam, és azt tanácsolta, hogy szabaduljak meg tőle, vagy pusztítsam el gyorsan. Tönkretenni egy ilyen értékes dolgot azelőtt, hogy jobban megvizsgálhatnánk? Mikor felvettem, hogy a kutatási időm egy részét, ennek a szellemnek szentelhetném, és hogy átnézném az archívumunkat hasonló lények után kutatva, Ehra közbelépett, és egy teljesen új projektbe helyezte át. Úgy tűnik, el akar távolítani a szellem kutatásától.

A dolog jó oldala, hogy így legalább részt vehetek az új, titkos projektben. Azok alapján, amit elmondtak, kiszűköztünk néhány mágikus tárgyat az Atlantisz Alapítványtól, amik legtöbbször nagyon ősi és nagyon potens. Mi majd közelebbről megvizsgáljuk őket, összehasonlítjuk a saját leleteinkkel, aztán ezek alapján bekatégorizáljuk őket.

2062. március 27.

A hétvégem nem sikerült igazán úgy, ahogy szerettem volna. A szüleim eljöttek szombat este vacsorázni, és egy finom vitába bonyolódunk a munkámat illető-

en. Nem tudom, mi üthetett belém, mivel ahelyett hogy megkértem volna őket, hogy hanyagoljuk a témát, azt vettem észre, hogy visszabeszélek nekik. Egyszerűen nem ismerek magamra. Soha életemben nem emeltem fel velük szemben a hangomat, még akkor sem, mikor teljesen az agyamra mentek. Mi a fene üthetett belém? Nem is merek arra gondolni, mi történt Gaillel.

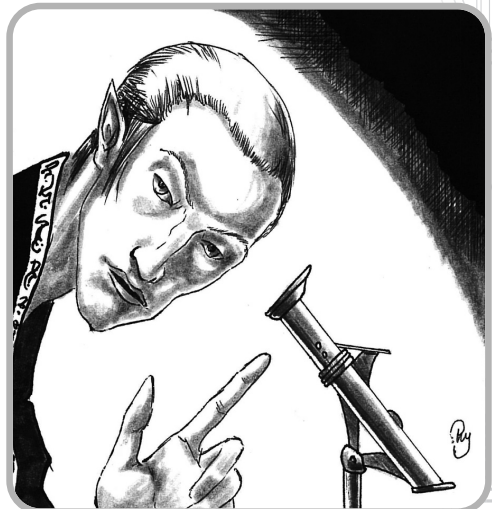
Ma egész nap az új projekten dolgoztam a könyvtárban. Még csak a tárgyak egyharmadával végeztem, nagyon időigényes, és fárasztó minden tesztet végigcsinálni. Teljesen kifáradtam, de legalább van alkalmam megvizsgálni más leleteket is az archívumban. Az a gyanúm, találok még néhány megszállt fókusz. Magammal vittem a tört is, hogy összehasonlítsam az auráját a többivel, de nem biztos, hogy segít.

Istenem, de fáradt, vagyok. Ideje hazamenni.

2062. március 29.

Gail felhívott tegnap este. Csúnyán összevesztünk, teljesen megőrjített. Még mindig nem tudom elhinni, hogy még a telekomot is széttörttem. Az a szar majdnem felgyújtotta a lakásomat. Micsoda felfordulás egy ostoba félreértés miatt.

Mikor ma reggel bejöttem, a biztonságiak is megérezhették, hogy milyen hangulatban vagyok, mert mindent elkövettek, hogy belém kössenek. Lehet, hogy csak túlbuzgó az új biztonsági személyzet, de belekötöttek az athanembe is. Túllépték a hatáskörüket azzal, hogy meg akarták vizsgálni, nem is járultam hozzá. Korábban sem turkáltak a dolgaim közt, igazán nem ér-



tem, miért kéne ilyet tenniük. Végül valaki, akinek ki volt a négy kereke, felvilágosította őket, hogy a tör az enyém, és a munkámhoz tartozik. Ekkor végre elengedtek. Idegesítő, ráadásul hallottam, hogy viharásznak és gúnyolódnak a hátam mögött. Azonnal hátrafordultam, de több ember állt mögöttem, és nem tudtam ki lehetett. Ki tudtam volna tekerni a nyakát a nyomorultnak. Ráadásul annyira felidegesítettek, hogy majdnem orra estem, mikor átmentem a szenzor kapukon.

>>>Mindenki arra gondol, amire én?<<<
Rose Red

>>>Igen, de remélem nincs igazunk.<<<
Raven

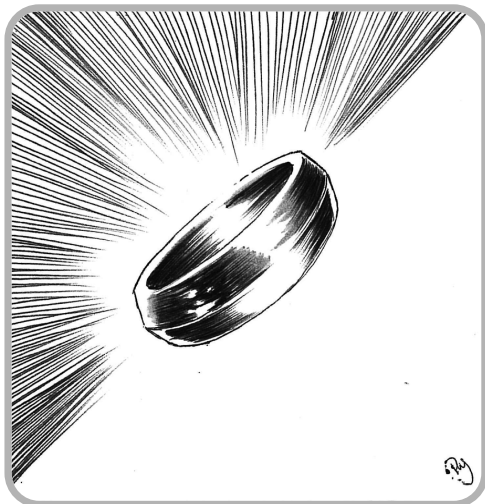
2062. április 1. Bolondok napja.

Találtam még egyet! Nem hittem, hogy sikerül, de mégis találtam! Majdnem egy hétre telt, de még így is szerencsésnek érezhetem magam. Most, hogy már ketten vannak, itt az ideje, hogy egy nevet találjak nekik. Előbb-utóbb majd csak eszembe jut egy jó.

A venspilli leletek között bukkantam rá, több mint százat kellett átnézni, mire végre megtaláltam. Egy szépen díszített oriakulum tükröbe költözött bele, amit rúnaszerű dekoráció borított. Nem vagyok biztos benne, miféle bűbájjal készítették, de most már egyértelműen kivehető, ahogy a szellem beleköltözött. Így első ránézésre ez az egyed barátságosabbnak tűnik, bár korántsem tudtam meg róla annyit, mint a törbeli társáról – talán, mert nem kötöttem meg.

Talán egyfajta kapcsolat alakul ki ezekkel a szellemekkel, a megkötés hatására a fókuszon keresztül, ami lehetővé teszi, hogy észrevegyem őket, és hogy kommunikáljak velük. Egyelőre nem teljesen értem őt, de azt hiszem inkább empatikusan, vagy telepatikusan kommunikálnak verbális helyett. Ebben sem vagyok teljesen biztos, de mintha különböző benyomások áramlanának felém az athame felől, és ezek legtöbbje rejtve marad előttem, a többi pedig elég rosszindulatúnak tűnik.

Megosztottam a felfedezésemet Ehrannal és a többiekkel, de vegyes reakciókat kaptam. Ebran egyértelműen neheztelt, amiért ilyen ügyekkel „elvonom” magam a „sokkal fontosabb” munka mellől. Engedélyt kértem tőle, hogy további tanulmányozás céljából megköthessem a tükröt is, de elutasította. Hogyan ismerhetném meg jobban ezeket a lényeket, ha nem köthetem meg őket?



A felfedezésem ellenére nem vagyok valami jókedvű, Ebran reakciója teljesen elvette a kedvem. Natalie, aki egy korábbi alkímista-kutatásban értékes segítséget nyújtott, megviccelt az április elsejei munkahelyi partin, de nem igazán vettem a lapot. Az utóbbi időben nem alszom valami sokat, és ezért a kelleténél jobban felkaptam a vizet. Mikor legközelebb találkozunk, majd elnézést kérek tőle.

2062. április 6.

Azt hiszem, megfigyelnek a munkahelyen. Minden szabad időmben az új szellemeket tanulmányozom, és már jó néhányan szóvá tették ezt. Idő kérdése, hogy hivatalosan is eltiltsanak a folytatásától. Egyszerűen csak féltékenyek rám. Bármerre megyek, hallom, ahogy összesűgnak a hátam mögött.

Gail felhívott, és kibékültünk. Áthívtam magához hétvégére, de sajnos nem érek rá. Rengeteg dolgom van, talán majd máskor. Majd küldök neki virágot. Szereti a virágokat.

2062. április 11.

Eppen az Atlantisz Alapítványtól szerzett tárgyakat vizsgáltam, mikor Ebran megtalált. Azt mondta kicsit fáradtnak tűnök, és rám férne egy kis pihenés. Fáradt? Jól érzem magam! Mégis azt ajánlotta, hogy menjek haza, és hétfőig ne is jöjjenek be. „Egy kis szabadság” – ahogy mondta. Jutalomból, amiért olyan keményen dolgoztam. Hah, és még azt hiszi, hogy beveszem, amit mond! Tudom én, mire megy ki ez az egész, de még nem tehetek semmit.

Nem baj, legalább otthon nyugodtan át tudom nézni az összes rendelkezésre álló anyagot, hogy nevet találjak az új szellemeimnek. Azt hiszem, koboldoknak fogom hívni őket.

2062. április 17.

Tegnap bejöttem dolgozni. Ilyenkor ugyanis senki nincs bent, aki beleszólhatna a munkámba. Az a néhány kolléga, aki bent volt, kicsit meglepődött mikor meglátott, de biztosítottam őket, hogy már jobban vagyok, és bejöhetek dolgozni. Nem mintha bárki is visszatárhathatna attól, hogy elvégezzem, amit akarok, de nem akarok feleslegesen összeveszni senkivel.

Órák töltöttem a leletek vizsgálatával, mindegyiket jó alaposan megnéztem. Éjszaka lett, mire végre áttörttem az egyik utolsó AA lelet álcázását, és ismét találtam egy koboldot. Ekkora már annyira kimerültem, hogy nem is igazán tudtam örülni a felfedezésnek.

A kérdéses tárgy egy gyűrű, amit több rétegnyi vastag ezüst és orikalkum minta borít, nélkülözve minden más díszítést, vagy írást. Nem valami cifrán kidolgozott, de erős, páratlanul erős. Nem tűnik olyan réginek, mint a tükör, de a kisugárzása alapján legalább annyi idős. Ha nem tudnám honnan való, azt hihetném, hogy teljesen új. Vajon ez is egy újabb kobold birtok, vagy csak egy megbűvölt tárgy? Bárcsak tudnám, de már túl fáradt vagyok ahhoz, hogy megbizonyosodjak felőle. Kedden vagy szerdán majd újra próbálkozom. Az is lehet, hogy már csak csüörtökön.

2062. április 22.

Felfüggesztették a kutatásomat! Tudhattam volna! Egyértelműen megiltották, hogy további kutatásokat végezzek, és megvonták a hozzáférésemet az archívumhoz. Ezek a kétszínű nyomorultak egyszerűen féltékenyek a sikereimre! Persze azzal takaróztak, hogy túl veszélyes, amit csinálok, de valójában csak meg akarják szerezni az eredményeimet. Hát jó, próbáljak csak meg. Azt az ostoba tükröt elvehették tőlem, de a gyűrű már hozzám tartozik. Majd otthon folytatom a vizsgálatokat. Megkeserüli majd az intézet, amikor felfedem a koboldok hatalmát a világ előtt. Mindegyikőjük esdekelni fog a bocsánatomért, még Ehran is.

>>>Téveszmék és idegösszeomlás... a diagnózisom szerint pszichotikus személyiségtöréssel van dolgunk.<<<<

Shrink

2062. április 29.

Nem tudom, mikor leszek képes majd újra írni. Egyfolytában üldöznek és űznek, mióta beírtam az utolsó bejegyzést, és ráadásul abban sem vagyok biztos, ki akar elkapni. Hiába próbáltam felhívni a barátaimat, nem vették fel, vagy ki voltak kapcsolva. Hogy lehettem ilyen ostoba? Most már értem mi történhetett, engem... megszálltak. Ez az egyetlen ésszerű magyarázat, itt az ideje belátnom. Gyenge voltam. Hagytam, hogy felülkerekedjen rajtam, és most megfizetem az árat.

Nem tudom leszedni ezt az átkozott gyűrűt sem az ujjamról. Már próbáltam levenni, de mindhiába. Nem szabadulok tőle, hacsak nem vágom le az ujjamat. Ráadásul mikor bármi hasonló dolgot próbálok tenni, azon veszem észre magam, hogy pont az ellenkezőjét csinálom. Bolond voltam, hogy a gyűrűhöz kötöttem magam. Pedig olyan biztos voltam benne, hogy képes leszek felülkerekedni rajta, és rengeteget tanulhattam volna tőle.

Most már belátom, hogy tévedtem. Ez a gyűrű és a kobold benne csak veszedelmet jelent számomra, még hozzá halálos veszedelmet. Ő, persze hozzáferek a gyűrű erejéhez, de gyakorlatilag semmit sem érek vele, hisz nem vagyok képes használni őket a kimerültségtől. Még ki sem tudom pihenni magam, hisz állandó készségben vagyok, hogy elkerüljem azt a rengeteg balesetet, ami történik velem. Már nem is számolom, hány autó ütött *majdnem* el. Az is lehet hogy kimerültségemnek valami komolyabb, ördögibb oka van, de már képtelen vagyok tiszta fejjel gondolkodni. Bár ködösek a gondolataim, de egy dolgot biztosan érzek... Ez a dolog meg akar ölni engem. Persze vár vele, míg ki nem merülök végleg, és ráadásul azt is gyanítom, hogy a tör is hasonló módon szipolyozza ki az életemet.

Talán az Úr megkönyörül rajtam, hisz Walpurgisnacht közelg, azaz május elseje, és utána Beltane. Ha képes leszek életben maradni, talán elértem Gailt, Ariadnét, Medvét, és a többieket. Talán ők segíthetnek.

>>>Ezen a napon kaptam Kiernantól egy zavaros, csonka üzenetet a rögzítőmre. Az volt az utolsó alkalom, hogy halottunk róla. Bárcsak tudnánk hogy milyen bajba keveredett. Szomorú ezt mondanom, de a legrosszabbtól tartok.<<<<

Medve

BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a www.beholder.hu oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent megtudhatsz az általad megvenni kívánt termékekről. A könyvekből például még részleteket is olvashatsz.

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is 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 egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **650 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
HATALOM KÁRTYÁI			
Ósók Városa VII.	15	150	1450
Káoszkatlan	10	100	990
Rhath Fénykora	10	100	990
Régmúlt	10	100	990
Legendák Völgye	10	100	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI			
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Thargodanak földje	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakii	10	60	600
-----------	----	----	-----

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOBORZAT				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Menyhei tűz I.	16	160	1520	1360
Menyhei tűz II.	16	160	1520	1360
A káosz ura I.	14	140	1330	1190
A káosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Uj tavasz	20	200	1900	1700
Álmok töre I.	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Vesztélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupe	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
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 Pardoe: 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: Szabadszüzlött	15	150	1430	1280
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	17	170	1620	1450
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	690	400
William H. Keith JR.: Menyidőrgés	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 becsvagyó hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmeszkők	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Vesztélyes 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 vágyódás 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 elvesztett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jóslat	10	50	990	500

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
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 markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
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 kárpótlás	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1290	1290
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttővis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejelelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Törött korona	15	110	1400	1130
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könnye	16	120	1520	1200
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130

A Résháború legendája				
Nagyrabecsútt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutanban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsolyom Karma	17	170	1620	1450
A rókakirály	20	200	1900	1700
A számužúttó visszatér	22	220	2090	1870
Sötét háború sorozat				
Az éjszólom rópte	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – TÚLÉLŐK 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 beholder 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: Rélmások 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 zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszmája	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
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés 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 véremlől	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

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fia I-II.	4		1330	1190
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 testtolvaj meséje	8		2840	2550
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

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

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		890	890
A fekete egy	2		690	690

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

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

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadász	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: Ármány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4		1400	1300

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özevgyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özevgyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özevgyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rablánc (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 Petrucha:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szetita (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson:				
Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley:				
Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark:				
Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis:				
Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Tim Waggoner:				
Középkor: Gangrel (Vampire)	6		1890	1690
Philippe Boule: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Papok töbolya (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 könnyei (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 lovagjai (Dragonlance)	6		1600	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Roland Green: Ónfejű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekövác (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvérség (Dragonlance)	8		1990	1780
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tavaszi hajnal sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tél éji sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Tracy Hickman: Az őszi alkony sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780
Nancy Varian Berberick: Viharpenge (Dragonlance)	6		1890	1690
Michael Williams: Menyét szerencséje (Dragonlance)	6		1900	1700
Richard A. Knaak: Kaz, a minotaurusz (Dragonlance)	8		1890	1690
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Széjláru	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Arnyéif	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Eitfal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóviszár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Számúzott	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Ezüst erek	6		1800	1610
R. A. Salvatore: A félszerzet ékköve	6		1800	1610
R. A. Salvatore: A boszorkánykirály ígérete	6		1890	1700
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
A viharorton (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Arnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600
David Gemmel: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
David Gemmel: A tél harcossai	6		1900	1700
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbeli	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csóndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
J. Steven York: Hazugságok erődje	6		1800	1610

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610
James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610
Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Paul S. Kemp: Felátadás	8		1900	1700
Peter S. Beagle: A fogadós éneke	8		2230	2000
Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
László Zoltán: Nagate	6		1900	1700
Fritz Leiber: Ejjasszonyok	8		2230	2000
Gene Wolfe: A kinyallató árnya	8		2230	2000
George R. R. Martin: Kóbor Lovag képregény	8		2800	2510
Michael Moorcock: Az örökkévaló bajnok	8		1890	1690
Paul S. Kemp: Alkonyat	6		1890	1690
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kőosz átka	4		1130	1010
Szerepjáték szabálykönyvek				
Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
A vadon mesterei	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	10		3320	2970
Faerûn szörnyei	15		4550	4070
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4270	3920
Mesélők könyve (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Assamita (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Úra szerepjáték	25		7590	6990
Gyűrűk Úra szerepjáték kiegészítő:				
Gonosz fajok és csodás mágia	10		3320	2970
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Középföldé térképei	6		1890	1690
A harag műhelye	4		1420	1270
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella	4		1420	1270
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl	8		2370	2120
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kövek körében	4		1420	1270
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve	4		1420	1270
D&D kalandmodul	20		5600	5000
7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

Kérdezz... ALANOR ...felelek!

DANI ZOLTÁN

Mi történik akkor, ha *Eltörlés* játszik ki az ellenfelem egy *Sagarothi árnyékfalomra*, és én használom az árnyék képességét?

Nos, az ellenfelem megnevezi az *Eltörlés* célpontját, kifizeti az idézési költségét. Ezután, mivel az árnyék képesség reakció, ezért mielőtt az *Eltörlés* létrejönne, az árnyékfaló visszakerül a kezembe. Majd létrejön az *Eltörlés*, leszedni ugyan már nem szed le semmit, de a kezemet megnézheti és az összes *Sagarothi árnyékfalót* eldobhatja belőle az ellenfelem.

Mi történik akkor, ha vissza akarom venni az egyik árnyékos lényemet, és az ellenfél *Vermiteussal* reagál rá?

Mivel mind az árnyék, mind *Vermiteus* képessége reakció és reakciókat addig használhatunk, míg valaki akar és tud használni, ezért a fenti esetben, ha akarom, akkor újra használhatom reakcióként az árnyék képességet, így a lapot még azelőtt visszavéve, hogy *Vermiteus* képessége létrejött volna.

Visszavehetem-e az árnyékos lényemet, ha *Szellembéklyót* raknak rá?

Igen, amennyiben ezt még reakcióként teszed, a *Szellembéklyóra* kijátszására. Ha viszont már azt mondtam, hogy rákerült a lényre a *Szellembéklyó*, akkor elvesztette képességeit, és az árnyékot is.

Mi történik akkor, ha a lényemnek többféle árnyék képessége is van (pl. *Nederothi árnyágmágia*)?

Ilyenkor mindig, amikor árnyék képességet használok, eldönthetem, hogy melyiket használom, és annak a költségét kell kifizetnem.

Mi a legjobb lehetőségem akkor, ha egy lény a harci fázisban megtámadja az árnyékos lényemet?

Először is, az ütési alfázisban mindketten ütnek egymásba, majd az ezt követő gyógyulási al-

fázisban életmentő hatásként visszavehetem a kezembe az árnyékos lényt.

Mi történik akkor, ha *Kétszer kettővel*, vagy *A lélek súlyával* célozzák meg az árnyékos lényemet, és én használom az árnyék képességét?

Nos, az árnyék, bár reakció, de nem ellenvarázslat. Maga a varázslat létrejön, csak az árnyékos lényre már nem fog hatni, mivel az reakcióként, még a varázslat létrejötte előtt visszakerül a kezembe. Vagyis a *Kétszer kettő* le fog szedni jelzőket, sőt esetleg a másik lapot is, de természetesen nem választhatok neki új célpontot az árnyékos helyett. A *lélek súlya* is létrejön, és bár az árnyékos lény képességét már nem tudja elvenni, de ettől még képes-



ségének második fele létrejön, és megadja a lényeknek a kijátszásakor megállapított számú izmot.

Mikor kell dobni az Anti-mágikus megszakításnak, illetve reagálhatok-e még abban a reakció láncban egy másik varázslatra?

Egy szemléletes példával mutatom be az Anti-mágikus megszakítás működését. Ellenfelem galád módon Régi dallammal le akarja szedni az összes lényemet. Én erre Zu'lit kísérletével reagálok, amire az a nyavalyás ellen egy Anti-mágikus megszakítást játszik ki. Az Anti-mágikus megszakításra én már nem tudok vissza ellenvarázsolni, mivel anti-mágiás, de azt megtehetem, hogy egy másik Zu'lit kísérletével újra megakadályozom a Régi dallamot. Ha az ellenfelem ezután már nem

csinál semmit, akkor a következő történik: először létrejön a második Zu'lit kísérletém, így nem jön létre a Régi dallam, ezután létrejön az Anti-mágikus megszakítás, dobunk az anti-mágiának, majd a Anti-mágikus megszakítás miatt nem jön létre az első Zu'lit kísérletém. Bízom benne, hogy érthető voltam.

Segíti-e A Semmi mestere a régi lapok semmizős költségét (pl. Misztikus sötétségkő)?

Sajnos nem. A Semmi mestere csak azt a az idézési költséget segíti, ami a hatszögjelbe van írva, ez a semmizős költség, a nekron.

Az eretnek: Sajnos nyomdai hiba miatt lemaradt a képességének szövege, amely így hangzik pontosan:



„Ha +1 VP-ért játszod ki, repül. Egyetlen isten (klán) forrásai sem hatnak rá. Hátrány: minden előkészítő fázisodban sebződsz 3 ÉP-t.”

A flavorja: „Nem hiszek a nálam gyengébbeknek!”

ABYSS
KLUB

VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

HÉTK LAPONKÉNT, A LEGOLCSÓBBAN, A LEGTÖBBET!

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

Hétvégeente verseny,
sok nyerelemennyel.*

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

X. HKK Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. Ez persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő fél éves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenye is ingyenes.

A versenyt a Wekerlei Boccia Klubban rendezzük (1196 Budapest, Mézszáros Lőrinc u. 45.). Kezds minden reggel 9 órakor.

A verseny döntőjének szabályai: A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy asztalt ülnek körül. Mindenki kap egy csomag Régmúltat és két csomag Legendák Völgyét, kibontja az egyiket, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja. Az első elfogytával a második és harmadik paklit is hasonló módon válogatják. Az így kapott lapokból kell egy 40 lapos, max. négyszínű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorsolással, egyenes kieséssel folytatódik a verseny.

Minden érdeklődőt és nézőt szeretettel várunk!



Az előző nemzeti bajnok: Magyar Attila.

**200 000 Ft
összdíjazás!**

I. díj: 85 000 Ft

II. díj: 45 000 Ft

III. díj: 20 000 Ft

IV. díj: 10 000 Ft

V-VIII. díj: 5000 Ft

IX-XVI. díj: 2500 Ft

X.

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 25.): Hagyományos verseny.

Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, *A szürkeállomány aktivizálása*, *Áldozat az ősi isteneknek*, Bahn szolgálja, *Manafamiliáris*, *Manafonál*, *Méonech fürkész*, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet. A dőlít betűs lapok nincsenek végleg kitiltva. Nem tiltottak minden hagyományos versenyen, csak azon, ahol feltüntetjük őket a tiltott lapok között.

2. nap (augusztus 26.): Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A bölcsesség dala, A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A felhők asszonya, A felnőttéválás ceremóniája, A férgek 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 mágia létsíkja, A mogyoró törvénye, A múlt tükre, 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 tizennegyedik, 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-istenség, Csáphegy, Cselvetés, Diána kívánsága, Dj'arek tárcsa, Duplikátum, Esszenciakapocs, Energiaszellem, 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, Illúziócsáp, 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, Órjóngó szilimill, Ósi béklyó, Pszi szakértelem, Purifikáció, Régi dallam, Rothadó borzalom, Rundhal a gyújtógetető, Solisar aurája, Sommerthaug átka, Sötét mágia, Szellemi bűbáj, Szikrázó manahal, Sziturena, Szkritter esélyeslő, Szkritter nekromanta, Taumaturgia, Teknőscsapda, Teológia, Terc, Thu'zad utazása, Tiltott mágia, Timera trükkje, Tleikan áru-ló, Tömegtörök, Transzformáció, Trükkmester (új), Tudatcsapás, Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Tükörsólyom, T. Vlagyimir (új), Vadászsarok, Vészkijárat, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

3. nap (augusztus 27.):

Az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyen (Válogatáson).

X. HKK Nemzeti Bajnokságra bejutottak névsora:

Név	Melyik versenyen jutott be:
Ádám Norbert	2006-04-02, Miskolci HKK Klub
Báder Mátyás	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Bakos Attila	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Baross Ferenc	2006-02-18, Wekerlei Boccia Klub
Béres Csaba	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Bolyóczki Máté	Hatalom Szövetsége
Csernus Dávid	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Csernus Gábor	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Czirkus László	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Dárday Gergely	2006-06-10, Wekerlei Boccia Klub
Dózsa Marcell	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Drenkovics Attila	2006-05-20, Wekerlei Boccia Klub
Drenkovics Zoltán	2006-02-18, Wekerlei Boccia Klub
Dönczi Krisztián	2006-06-10, Wekerlei Boccia Klub
Ébert Zoltán	2006-06-10, Wekerlei Boccia Klub
Fábián Máté	2006-06-24, Nyíregyháza Camelot
Galkó Ferenc	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Galkó Zoltán	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Gáspár Tamás	2006-02-18, Wekerlei Boccia Klub
Grescsák Árpád	2006-04-22, Wekerlei Boccia Klub
Györki Dávid	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Hodászi Gábor	2006-06-10, Wekerlei Boccia Klub
Hoffmann Norbert	2006-02-18, Wekerlei Boccia Klub
Huk László	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Huk Péter	2006-04-22, Wekerlei Boccia Klub
Jámbor András	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Kádas Gergely	2006-02-18, Wekerlei Boccia Klub
Kahn Evarth	2006-04-15, Abyss Klub
Keresztúrszki János	2006-06-18, Szőreg
Kiss Szabolcs	2006-04-22, Wekerlei Boccia Klub
Kohl Attila	2006-06-10, Wekerlei Boccia Klub
Körös Gábor	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Kövér Attila	2006-06-24, Nyíregyháza Camelot
LanCSa Péter	2006-05-06, Szarvas
Madarász Béla	2006-05-06, Szarvas
Magyar Attila	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Megyaszi Péter	Hatalom Szövetsége
Medve Kinga Sára	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Muri Ferenc	2006-05-13, Debrecen
Nemcsok Tamás	2006-02-18, Wekerlei Boccia Klub
Panyik Zoltán	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Petrovszki László	2006-05-06, Szarvas
Poroszkai László	2006-04-02, Miskolci HKK Klub
Rém András	2006-02-18, Wekerlei Boccia Klub
Sass Tamás	2006-02-18, Wekerlei Boccia Klub
Simon Dániel	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Szabó Csaba	2006-05-20, Wekerlei Boccia Klub
Szolcsánszki Balázs	2006-04-22, Wekerlei Boccia Klub
Torma Valentin	Hatalom Szövetsége
Tóth András	2006-05-20, Wekerlei Boccia Klub
Tóth Dávid	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Tusják Gábor	2006-06-18, Szőreg
Tuska Gábor	2006-05-13, Debrecen
Vaczó András	2006-03-18, Wekerlei Boccia Klub
Vámos Csaba	2006-01-21, Wekerlei Boccia Klub
Veres Péter	2006-06-18, Szőreg

KOMBÓK

LEGENDÁK VÖLGYE

Ezúttal a legújabb kiegészítő név- és témaadó lapjára épített paklit mutatom be, a legendás paklit. Akár néhány csomag Legendák Völgye kibontása után is össze lehet állítani valami kezdetleges verzióját, így a kezdők is könnyen szert tehetnek egy ütőképes paklira.

Az első feladatunk igen egyszerű, előkeresni egy *Legendák Völgye* lapot, s elolvasni. Olcsóbbítja lényeinket, használhatják a legendás képességeiket, és ami nagyon fontos (sokan el szokták felejteni), a képességeiket nem veszhetik el az ellenfél forrásaitól. Ez első pillantásra csak azt jelenti, hogy a *Tömegtárok* és *A feledés korszaka* nem hat rájuk, de azt is vegyük észre, hogy *A sors fintora (új)* se szedi le a képességet (de azért megakadályozni megakadályozza).

Második – immár nehezebb – feladatunk átnézni a legendás lényeket, ugyanis elég sok jelent meg, s erősen szortírozniuk kell közülük. Én már megtettem, így nektek nem kell már ezzel bajlódnotok, de persze érdemes lehet más lényeket is kipróbálni.

Toronymagasan emelkedik ki *Gyorskezű Trix*, aminek képessége több mint gusztustalan. Kis szerencsével az első körtől kezdve „terrorizál”, s a játék elején még nehéz levakarni. Garantáltan csinál pár lapelőnyt, amivel hamar a mi oldalunkra billentheti a mérleget. Szintén iszonyúan erős az *Őrjengő földicápa*, aki már a második körben megérkezhet, nevetséges két varázspontért. Nem elég, hogy kapitális mérete van, ráadásul olyan képességei vannak, hogy kicsordul a nyálunk. A gyógyítás letiltása kellemes dolog, szinte biztosra vehetjük hogy az ellenfél életpontja csak lefelé fog módosulni. Kárpótlása viszont már vérlázító; az ellenfél a tömegirtásaival már csak rosszul tud járni, hatalmas előnyt lehet vele kicsikarni. Kár, hogy általában a földicápat lövik ki elsőnek, így általában csak érte jár a kárpótlás. Ha esetleg nem mondtam volna (és nem ismernék a legendás lényeket), akkor szólok, hogy ez egy gyors lényes pakli, ami elsősorban az ütésre épít. Paklink gyorsaságát az *Öreg vazallus* sokban segíti, 2-ért ad 6 VP-t. Ezen nincs mit magyarázni, ennél hatékonyabb manatermelést nem is kívánhatnánk. Esetleg követő leszedésnél jól jöhet a legendás képességek használatává tétele, bár akkor is jobban szokott jönni a mana.





pant hamar pontot tehetünk vele a csata végére. Kivégzésre több mint alkalmas, bár kicsit kockázatos játék, hisz ha két lényt bedobtunk valakinek, akkor roppant kellemetlen meglepetést szerezhet nekünk ellenfelünk azzal, hogy leszedi a támadó lényünket. Ha ez még nem lenne elég, a *Magiszter* felelős az életmentésért is, potom összegért 8-at gyógyít. Az ütőgépek közül jó társunk még *Héteoszix*, a *sógólem*, kinek talán legnagyobb erénye az aktivizálódás, de a büntetése is nagy gengszter tud lenni. Kellemesen masszív méretei miatt a zavaró, őrsosztban lévő lényekkel is birokra kelhet. Ráadásaképp még csontot is termel, amit viszont nem nagyon fogunk kihasználni.

Az eddigi lények az ütésre mentek. Persze be fog szállni a csapatba néhány olyan figura is, kiknek képességei a harcra kívül még egyéb szituációkban is jól jöhetnek. *X1, a xenomorf*, alapjáratban is erős lap, de Legendák Völgyével már több mint erős. Olcsón dobhatja az ellenfelet, biztos lapelőnyt szerezve, ráadásul harcban is elég jól funkcionál. Botorság lenne ezzel megelégedni, hiszen roppant undorító módon fel tud támadni, így szerezve egy öröklényt. Sajnos feltámadáskor nem dobhat, de ne legyünk telhetetlenek. Ha már a feltámadó lényeknél tartunk mindenképpen meg kell említeni *Torquant*, a *púpost*, aki az őrsosztot teszi kissé szellősebbé. A három kör többnyire elég szokott lenni a győzelemig, de sose lehet

tudni. Kárpótlása roppant kellemetlenné teszi, nagyon sok olyan lényt tudunk vele kikeresni, mivel megoldhatjuk a legtöbb szituációt. Feltámadós lényeknél megemlíteném, hogy *Magiszterrel* is jól lehet kombózní őket, hisz így kevesebb lényt kell feláldozni a +8 sebzés kedvéért, inkább egy lényt áldozunk kétszer.

Eddigre felmerülhet bennünk, hogy bizony sok lap zavarhatja meg a paklink területét. Semmi baj, erre a problémára nyújt orvosságot az *Árnyékgyilkos*. Hasonló kollégáival (pl. *Chosuga*, *Asnomad*) szemben ezt egy körben többször is lehet használni, ráadásul az ellenfél körében is. Igaz, a költsége elég borsos, de a dobott lapot visszahúzzuk, s

ez az egy nekront használó lap a paklinkban, ezért kibírható. *Oxata* kicsit speciálisabb leszedés, viszont semmilyen is lehet vele, olcsóbb és repül. Bűbajok nem sok paklinkban szerepelnek, de az egyik legveszélyesebb – és legnépszerűbb – pakli a *Manafonalas*, így gond nélkül használhatjuk *Oxatát*, ha mást nem, ütni azért tud. Szintén a fonál s egyéb kontrollok ellenszere a *Manapoid főfelügyelő*, ami extra counterként operál, ráadásul ha a *Manafonáltól* felszaladt kicsit a varázspontunk, akkor mindent meg tudunk akadályozni. Apró képesség az azonnalik drágítása, de zavaróbb lehet, mint hinnénk, főleg mivel sokan el is felejtik, s így rosszul tervezik az egész körüket.

Most már a legfontosabb lapok bekerültek a pakliba, de tapasztalatom szerint nem árt még pár lényt bepakolni, hogy sose fogyjunk ki az ütőerőből. En még öt lényt raktam be, ez az öt variálható legszabadabban, ezek helyett érdemes kipróbálni mást. Három *Bitlandi fivér* szintén az ütegelésnél jöhet jól, de a képessége is sok pakli ellen hasznos lehet. A *Gakk*, *Mandulanektár*, *Az örület dala* és egyéb izomjelzővel játszadozó lapok elég népszerűek, így sokszor tud kellemetlen meglepetést okozni egy *Bitlandi fivér*. *Szkritter líderclorddal* beziztosíthatjuk a paklinkat a sok lényleszedéssel játszó pakli ellen, visszahozzuk vele a feltámadásra képtelen földicápákat s egyéb gengsztereket.



Ennyi lény már több mint elég lesz, a maradék helyre némi védelmet érdemes berakni. Kötelező darab a *Méonech fűrkész* és a *Zu'lit kísérelte* a már régóta ismert okok miatt.

A *sors fintora (új)* nagyon sok pakli ellen kegyetlen, egy jó pillanatban kijátszott fintorral meccset lehet nyerni. Mivel countererek terén elég szegényes a fegyvertárunk, ezért *Anti-mágikus megszakítást* érdemes használni, így hiába van counter előnyben az ellenfél, ha nem tud visszacounterelni, s nekünk úgyszólván csak védelemre kell a counter. Hasonlóan jó lehet a *Goblin harci kiáltás*, ami 6 VP-ért nagyon drága, viszont két komponensért ingyen jöhet. Ezt az komponenst a *Héteoszix* simán megtermeli nekünk, de azért ne építsünk várat a sógólemre, ezért elégedjünk meg egy harci kiáltással. Végül de nem utolsósorban néhány *Ghallai falóval* egészítsük ki a paklinkat, nagyon fel tudja pörgetni az eseményeket, persze komoly kockázatot kell közben vállalnunk. Ezzel készen is vagyunk.

Magát a paklit nem nehéz kezelni, legtöbbször azon lehet bukni, hogy nem tartalékolunk elég varázspontot ellenvarázslatra, vagy máskor fölöslegesen tartalékoljuk, ahelyett, hogy ütnénk. Persze az se mindegy, hogy melyik lényeket rakjuk le, általában érdemes *Trixszel* és földicáppal kezdeni. *Magisztert* érdemes tartogatni kivégzésre vagy gyógyulásra. A többi már nagyjából adja magát, legtöbb lényünk valamennyire ellenlap is, így nem nehéz kiválasztani a helyzethez leginkább illőt.

Az általam leírton kívül természetesen többféleképp is össze lehet rakni. Ennél a verziónál szempont volt, hogy a kezdőbb játékosok is viszonylag könnyen összerakják, hisz nem kell bele ósrégi és egyéb beszerezhetetlen lap (na jó, a *Zu'lit kísérelte* nem oly egyszerű szert tenni).

Erős lehet még, ha kivesszük az olcsó lapokat, s *Albínó varkaudarral* és *Szűnyogirtással* tápoljuk magun-



kat. Szintén jó, ha *Hegymélyi keltetővel* és egyéb drágításokkal (pl. *Kaoszmester*) játszunk, bár akkor a pakli kicsit védtelenné válik, viszont roppant mód bezavarhatja az ellenfelet. A különböző verziókban érdemes a többi legendás lényt is kipróbálni, hisz majd mindegyik használható lett, s sokszor csak a körítés miatt szorulnak ki.

Baross Ferenc



Legendák völgye

- 3 Gyorskezü Trix
- 3 Öreg vazallus
- 3 Héteoszix, a sógólem
- 2 Oxata
- 3 Őrjögő földicápa
- 3 Lhoal'zetan
- 2 Szkritter lidérclord
- 3 X1, a xenomorf
- 3 Magiszter
- 3 Manapoid főfelügyelő
- 2 Árnyékgylkos
- 3 Bitlandi fivér
- 2 Torquan, a púpos
- 3 Méonech fűrkész
- 3 Zu'lit kísérelte
- 2 A sors fintora (új)
- 3 Anti-mágikus megszakítás
- 1 Goblin harci kiáltás
- 2 Ghallai faló

HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a huszadikat. 83-an neveztek be ebben a félévben. A végső kiértékelésnél a több éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két wekerlés-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötbé, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak. A játékosok végig nyomon követhették a HSZ állását a honlapunkon. A rendszert automatizáltuk, így a beküldött versenyeredmények egyből felkerültek a honlapra, ahol a program folyamatosan számolta a HSZ pontokat.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyezett ezúttal Vaczó András lett, aki bár már állt a dobogón, de most annak legmagasabb fokára lépett. Nyereménye egy egyedi lap, A bajnok akarata, egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Legendák Völgye. A második helyen a korábbi nemzeti bajnok, Miskolc üdvöskéje, Ádám Norbert végzett. Az ő díja egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Legendák Völgye. A harmadik helyen egy korábbi HSZ bajnokot köszönhetünk Panyik Zoltán személyében. Szintén egy ultraritka lapot és tíz pakli Legendák Völgyét nyert. A győztesek, ha akarják, tíz csomag Legendák Völgyét becerélhetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható, az élmezőnyben olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen kiemelkedő eredményt. Erdemes tehát minél több versenyen

részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ezúttal is Ádám Norbert szerezte meg, 19 pontszerző versenyen részt véve. A nyereménye négy csomag Legendák Völgyét. Nagy örömkre ebben a félévben ismét volt női tagunk, így a legjobb női játékos címet és a vele járó négy csomag Legendák Völgyét Medve Kinga Sára nyerte. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Fehér Gyula örülhet a két csomag Legendák Völgyét. Kisorsoltunk továbbá tíz csomag Legendák Völgyét, nyertesiek: Korbel Dániel, Tuska Gábor, Poroszkai László, Nedvesi Gábor, Dózsa Marcell, Szabó Csaba, Csillik D. József, Gáspár Tamás, Schwartz József, Négyesi Dénes. Valamint tíz csomag Beloran laboratóriumát, nyertesiek: Csernus Dávid, Dönczi Krisztián, Luczi Dániel, Tóth Gergő, Szántó Roland, Grescsák Árpád, Kohl Attila, Vámos Csaba, Fehér Gyula, Balogh Tamás.

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

Mindenkinek jó játékot és sikeres versenyzést!

Dani Zoltán

Helyezés	Név	Hatalom- pont	Versenyek száma	Helyezés	Név	Hatalom- pont	Versenyek száma
1.	Vaczó András	100.2	16	43.	Korbel Dániel	53.2	6
2.	Ádám Norbert	97	19	44.	Fekete Szabolcs	51	6
3.	Panyik Zoltán	91	10	45.	Nedvesi Gábor	50.2	6
4.	Baross Ferenc	90	13	46.	Vámos Csaba	46.4	6
5.	Rém András	88.4	7		Rácz Csaba	46.4	4
6.	Györki Dávid	83.6	9		Huk László	46.4	3
7.	Csernus Gábor	82.8	18	49.	Hack Szabolcs	45.6	10
8.	Báder Mátvás	82.6	13	50.	Szántó Roland	42.8	8
9.	Jámbor András	82.4	11	51.	Petrovski László	41.6	15
10.	Béres Csaba	81.8	11	52.	Torma Olivér	40.6	5
11.	Kahn Evarth	81.4	17	53.	Hoffmann Norbert	38.6	4
12.	Bolyóczki Máté	78.6	15	54.	Csik János	36.4	6
13.	Dárday Gergely	77.6	13	55.	Fenyvesvölgyi Norbert	34	4
	Torma Valentin	77.6	13	56.	Bézi Balázs	33	2
15.	Poroszkai László	77	12	57.	Sziládi Balázs	32.8	2
	Medve Kinga Sára	77	11	58.	Pós László	29.4	8
17.	Hodászi Gábor	76.8	18	59.	Varga István Krisztián	26.8	3
18.	Madarász Béla	76.4	13	60.	Kohl Attila	26.6	2
19.	Bakos Attila	76.2	9	61.	Újvári Dániel	25.4	11
20.	Szabó Csaba	75.4	16	62.	Grescsák Árpád	25	7
21.	Magyar Attila	74.8	15	63.	Dózsa Imre	24	6
22.	Megyaszi Péter	73.4	12	64.	Nagy Dániel	23.2	2
23.	Csernus Dávid	71.6	21	65.	Kovács Balázs	22.6	4
24.	Tuska Gábor	71.2	9	66.	Luczi Dániel	21.4	2
	Nemcsok Tamás	71.2	6	67.	Kiss Szabolcs	20	3
26.	Ribáry Gergely	71	14	68.	Trautman Attila	17.8	2
27.	Ébert Zoltán	70.8	11	69.	Csillik D. József	16.6	2
28.	Dönczi Krisztián	70.6	17	70.	Kőműves Péter	16	2
29.	Dózsa Marcell	69.2	14	71.	Tóth Gergő	14.6	3
30.	Kövért Attila	69	11	72.	Bolya István	12	1
31.	Simon Dániel	66.4	10		Móroczt László	12	1
32.	Lovas Gábor	66.2	16		Szabó András	12	1
33.	Buzássy Tamás	66	9	75.	Schwartz József	8	2
34.	Czirkus László	65.4	11		Faragó Roland Márk	8	1
35.	Gáspár Tamás	64	6		Szentirmai László	8	1
36.	Veres Péter	63.4	17	78.	Schróth Dániel	7.8	1
37.	Galkó Ferenc	63.2	6	79.	Balogh Tamás	6.8	2
38.	Fábián Máté	61.4	12	80.	Fehér Gyula	4	1
39.	Kőrös Gábor	58.8	6	81.	Riesz Robin	0	1
40.	Galkó Zoltán	56.8	10		Antal Gergely	0	0
41.	Négyesi Dénes	54	5		Csák Csanád	0	0
42.	Szappanos Zsolt	53.6	13				

VERSENYHELYSÍZINEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – Káoszlelgyvár, Vár u. 10.
DUNGEON 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.
FONYÓD – Ady E. u. 25.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
Janos u. 13.
HÖDMÉZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hótdó
u. 77.
KAPOSVÁR – Árkád u. 2.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színvpark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékbolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeftű u.
75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Községi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PÉCS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékbolt
SOMOGYSZOB – Klubok Háza, Rákóczi u. 2.
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.
SZARVAS – Longyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás keresztződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLÓVÁS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncos M. u. 5-7.
SZÖREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,
Kinizi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő
helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerlel Boccia Klub

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

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel,
üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház
utcából induló 99-es busszal.

A Kós Károly térnél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya
városközponttól, vagy Kőbánya-Kispestől.
Áchim András utcánál vagy a Hunyadi
térnél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak ama-
tőrök indulhatnak.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ul-
traritka.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: augusztus 13., 10.30.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

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

VESZÉLYES FAJ

Időpont: augusztus 13., 10 óra (nevezés 9-
től).

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust! Mini-
mum 30 olyan lapot kell használnod, amely-
nek nevében, leírásában szerepel ez a szó (ki-
véve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú
lény. Minimális pakliméret 45 lap, maximális
pakliméret 48 lap. Tiltott A szürkeállomány ak-
tívizálása. Ettől eltekintve a hagyományos ver-
seny szabályai érvényesek.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak ama-
tőrök indulhatnak.

Díjak: Legendák völgye paklik.

Érdeklődni lehet: Csik János, szonar@fre-
email.hu, 70-570-2947.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 19., 11 óra (nevezés 10-
től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. A szoká-
sokak mellett tiltottak a következő lapok is:
Manaonál, Manafamiláris, Méonech türkész,
Áldozat az ősi isteneknek, A szürkeállomány
aktívizálása.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és Ki-
lenctagú maszkos banda.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 19., 10 óra.

Helyszín: Nyiregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

VESZÉLYES FAJ

Időpont: augusztus 19.,

Helyszín: Kiskundorozsma.

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust! Mini-
mum 25 olyan lapot kell használnod, amely-
nek nevében, leírásában szerepel ez a szó (ki-
véve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú
lény. Minimális pakliméret 45 lap, maximális
pakliméret 48 lap. Ettől eltekintve a hagyomá-
nyos verseny szabályai érvényesek.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik.

Érdeklődni lehet: Veres Péter, verespe-
ter001@freemail.hu, 30-639-2276.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 19., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-
321-9666.

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: augusztus 20., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Varázslat nélküli. Tiltott minden va-
rázslat és olyan lap, ami használható varázslat-
ként is.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

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

VESZÉLYES FAJ

Időpont: augusztus 27., 10 óra (nevezés 9-
től).

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust! Mini-
mum 30 olyan lapot kell használnod, amely-
nek nevében, leírásában szerepel ez a szó (ki-
véve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú
lény. Minimális pakliméret 45 lap, maximális
pakliméret 48 lap. Tiltott A szürkeállomány ak-
tívizálása. Ettől eltekintve a hagyományos ver-
seny szabályai érvényesek.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Csik János, szonar@fre-email.hu, 70-570-2947.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: augusztus 30., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 2., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak amatőr játékosok indulhatnak.

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 2., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: szeptember 2., 10 óra, nevezés 9.30-tól.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Timár Károly, stpa-pa@gmail.com, 06-70-253-7891.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 2., 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.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: szeptember 3., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik.

SZABÁLYOK

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

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák 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 SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák 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 (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszania, 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 *Életenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

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

TÜLELŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rúvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a egyes 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.

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

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

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

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

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

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 3.

Helyszín: Szőreg.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka lap.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 9., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

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

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

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

Helyszín: Fidesz iroda.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 15 éves korig 500 Ft, 15 felett 1000 Ft.

Díjak: 70.000 Ft pénzdíj, Legendák Völgye paklik, ultraritka

Érdeklődni lehet: Magyar Attila, 20-491-3806.

EGYEDI VERSENY

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

Helyszín: 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.

LOHD HAVEN VEHSÉNYE

Időpont: szeptember 24., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

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

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

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: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

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

Nevezési díj: 600 Ft fejenként (tagoknak 500).

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka lapok az amatőröknél.

A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

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

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

Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely

1 profi pontot ér. A **holderes 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. szeptember 15.



Júniusi feladványunk megoldása:

1. Leszedem az ellenfél követőjét. (-14 = 6 ÉP)
2. Mivel kevesebb az életpontom mint az ellenfelemé, ezért a *Nerub méregsámán* aktívan érkezik. Ósmágiája van, így sem a *Bűvös erdő*, sem *Szóke Martin* nem drágítja. Ha az ellenfelem lelövi *A sárkány születésével*, akkor hagyom, mivel *Vermiteussal* meg tudja akadályozni. (-4 = 9 VP)
- 3a. Lehozom a *Nerub királyt*. Szintén ósmágiás. (-2 = 7 VP)
- 4a. Lehozom a *Nerub csendvarázst*. Szintén ósmágiás, így nem drágul. Mostantól nem működik *A mindentudó* és a *Bűvös erdő*. (-0 = 7 VP)
- 5a. *Szóke Martin Metamorfózis*on esik át. Igaz, ez még egy varázsponttal drágább, de ettől kezdve nem drágábbak a lapjaim, és nem kapnak -1/-1-et sem. (-2 = 5 VP)
- 6a. *A lélek súlyával* elveszem *Vermiteus* képességét. (-3 = 2 VP)
- 7a. Lehozom a *Robbanó birkákat*. (-1 = 1 VP)
- 3b. Ha az ellenfelem nem lövi le egyből a sámánt, akkor a megoldás ugyanez, csak nem rakom ki a *Nerub királyt*, a *Nerub csendvarázst* működik, mivel életben van a sámánom. Először tehát elveszem a *Vermiteus* és

Szóke Martin képességeit, majd ezután bármit akar lelőni, megakadályozom. Végeredményben ekkor is lesz egy *Nerub királyom* és egy *Robbanó birkám* az asztalon, és nem marad varázspontom.

8. Rakok egy gyengülés jelzőt a *Nerub királyra*, visszarakom a *Nerub kórokozót* a játékbá. A kórokozót feláldozom a *Robbanó birkáknak*, sebzek kettőt. Újabb gyengülés jelző árán újból visszarakom a kórokozót. A király meghalna a két gyengülés jelzőtől, de én reakcióból feláldozom a kórokozót, ami megmenti, és leszedi róla a jelzőket. Ezt elismétlem tízszer. Győztem!

Sajnos nagyon kevés megfejtés érkezett, gondolom, mindenki nyaral. A beérkezett megoldások többsége sem volt jó, hiszen nem számoltak azzal, hogy az ellenfelem *A sárkány születésével* le tudja löni a lényemet.

Szerencsés nyerteseink:

Benczik Attila Miskolcra, Csapó Béla Gyomaendrődről és Lenti István Nagyszénásról. Nyereményük egy-egy csomag Legendák Völgye. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 7 életpontod és 20 varázspontod, az ellenfelednek 102 életpontja és 10 varázspontja van,

egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:
2006. szeptember 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 „feladvany” subjecttel érkezőket.

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Ébredés (R)
- Magzat (-)
- Anti-mágikus megszakítás (T)
- Árnyéksólyom (L)
- Sziturena (T)
- Robbanó birkák (L)

A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Kronopók (E)
- 40 CHD fattya (új) (C)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- A verekedők szétválasztása (R)

A TE ÁLLÁSOD: 7 ÉP, 20 VP, 0 SZK

A paklid



KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

68. kaland



A mágustorony előtt egy bánatos képű varázslót látsz, aki felfelé néz, a toronyra. Te is felbámulsz, de nem látsz különöset.

– Mi bántja, mester? – szólítod meg együttérzően. Hogy neked milyen hatalmas szíved van!

A varázsló lassan feléd fordul, jó, hogy nem fakad sírva!

– Nagy az én bánatom! – sóhajt. – Kedvenc szolgám, Bumfordi, a kígyópók, ma reggel megszökött, és felmászott a mágustorony tejére. Azóta nem tudom lehozni onnét!

– Hmmm, de miért nem levítál fel érte egyszerűen?

– Jaj, fiam, tudhatnád, a mágustorony külsejét mágiakioltó aura védi, hogy megvédje a



mágikus támadásoktól, így aztán a levitációnak, sőt a repülésnek sem veszem hasznát. Szegény kicsim, már mennyire éhezhet, mennyire elhagyatottnak érezheti magát!

Hát, egészen bizonyosan... De azért kétségeidet nem mondom ki. Inkább igyekszel segítőkéss lenni.

– Nagyon szívesen felmászok érte, semmi ség az egész! – s eközben az irdatlanul magas, fenyegető toronyra bámulsz.

– Képes lennél kikerülni a mágikus csapdákat is? Megtennéd? Le vagyok kötelezve! Ha sikerrel jársz, hihetetlen ajándékot kapsz tőlem – tíz mágustókent!

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



KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.

8.

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

Körözési felhívás Monstarax, a sötét gnóm tudós ellen!



Monstarax régóta folytatott titkos kísérleteket alanori rejtékhelyén, melynek áldozatai különböző, a környéken őshonos állatok voltak. Munkássága folytán – melynek a híresztelések szerinti célja a tökéletes példány megalkotása – ezekből az amúgy ártatlan állatokból torzszülött bestiák születtek. Az sem kizárható, hogy ő felelős azoknak a fajoknak a kialakulásáért, melyek mostanság olyan sok borsot törnek a pusztát járó kalandozóink orra alá.

Visszatérve Monstaraxra: a sötét gnóm szálláshelyét, melyre egy alanori pincehelyiségben bukkantunk (melynek hátsó bejáratán keresztül egy föld alatti komplexumba lehetett jutni), sikerült kifűstölni, Monstarax azonban megszökött. Egyes híresztelések szerint a Sötét Földre menekült, hogy ott új laboratóriumot építsen magának. Gyanítjuk, hogy Bargvundgandendi is neki dolgozott, ez viszont egyenesen elvezet ahhoz a következtetéshez,

hogy Monstarax most sárkányokkal készül kísérletezni. Csak az istenek a megmondhatóí, hogy most mi lesz, de egy biztos, üzelmei most sokkal veszélyesebbek, mint amilyenek korábban voltak. Meg kell állítani őt!

Szerencsére sikerült megtudnunk Monstarax laboratóriumának egy feltételezett helyét, a Sötét Föld egyik eldugott hegységében. Az udvari mágusok varázspraktikáinak segédelmével sikerült térképet is kapnunk erről a föld alatti komplexumról, most pedig vállalkozó kedvű kalandozók segítségét kérjük, akik felderítenék ezt. A sötét gnóm kincseire nem tartunk igényt, ezeket a vállalkozók megtarthatják maguknak. Cél a hely teljes felszámolása!

Ez a 177. labirintus. A bejárat a (376,97)-es abszolút koordinátán található.

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

8.

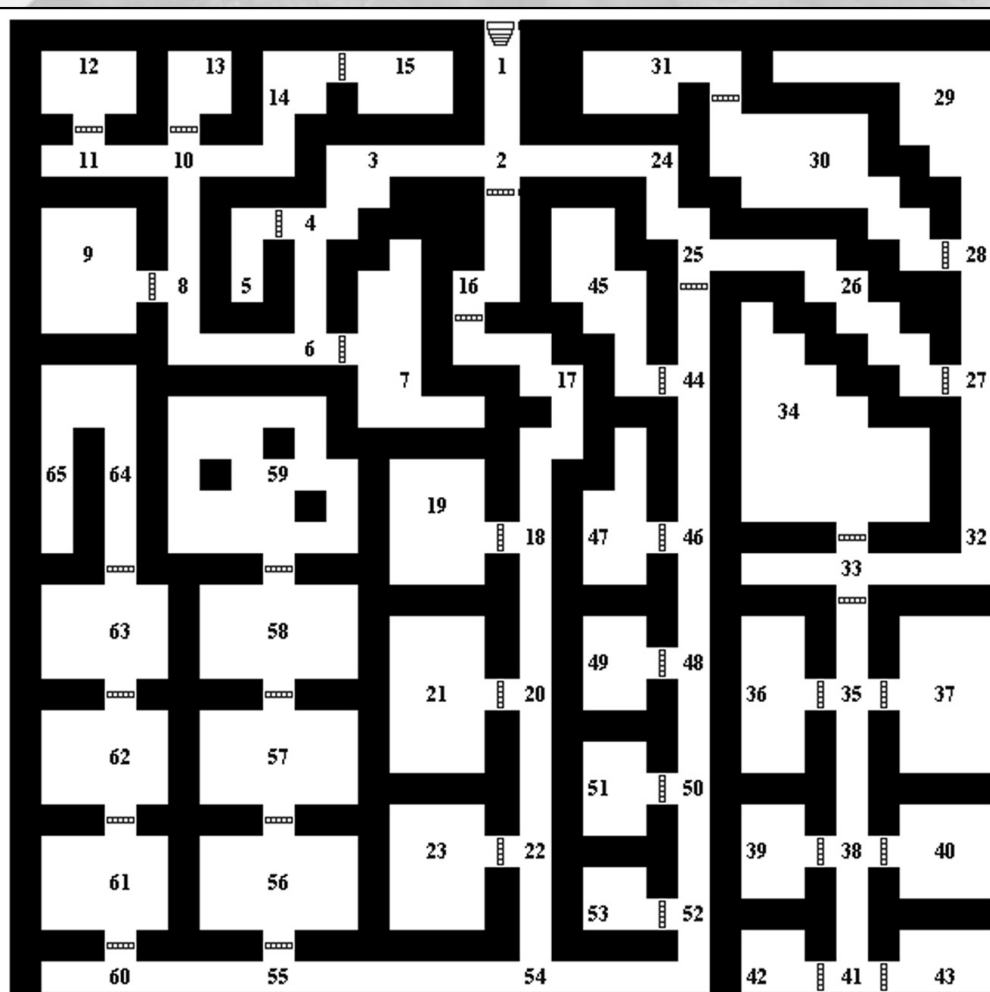
1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

2. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Körözési felhívás
Monstarax, a sötét gnóm tudós ellen!



ELSHAN

III. A Kalózvadász

Felébredtek.

Testük atomjaiban megváltozott az idő folyása. Immár másodsor, mióta több száz fényévnire ettől a helytől beléptek a kenogian hajó méhében lapuló fémmonstrum vastag falai közé. Akkor felkésztültek a harcra. Minden idegszálukkal, minden izomrostjukkal, hogy mihelyt visszatérnek a mozgás, és tudatos létezés világába, azonnal lesújthassanak.

Küzdőközösségben összeolvadt tudatukat egyetlen cél, egyetlen gondolat töltötte ki:

*** Eltiporni a testvéreinket pusztulásba és rabságba taszító ellenséget!**

Súlyos áldozatot hoztak érte, hogy sikerrel járjanak.

A várva várt jel megérkezett, a győzelem eszköze pedig készen állt, hogy megszülessen. Egy röpké másodperc kell csupán – egy különösen eseménydús másodperc –, és minden eldőlt.

Csapda! – hasított Siljagen agyába a felismerés. Eddig próbálta elfojtani rossz érzéseit, figyelmen kívül hagyni az egyre erősödő veszélyérzet támadásait, mert nem tudta létüket megindokolni. És ezzel végzetes hibát követett el. Erre csak most döbbsent rá, amikor megérezte, mi készül előbukkanni a szétnyíló fémmonstrum belsejéből.

Vagy inkább kik?

Agyában perzselő tisztasággal rajzolódtak ki az elkerülhetetlen kelepce körvonalai, a Zahariak lángelméjének rémálomként megelevenedő termékéé, amelynek még a létezését

sem gyanította. A pillanat örökkévalósággá vált Siljagen számára. Az idő mintha megállt volna, ugyanúgy, mint a zölden vakító fényben feléledő testekben, akik hosszú utat tettek meg élettelenül, a normál téridőn kívül, sztázisba merevedve.

Ők a mentális fegyver! – Legszívesebben hangoosan felnevetett volna, ha nem szorította volna valami a torkát, hogy levegőt is elfelejtett venni. – Négy hatalmas erejű, élő himamori helf, harcra, és támadásra készen, a Zahariak valódi ellenségei, a Kalózvadászok ellen.

Ellenük!

A csapda fájdalmasan zseniális tökéletessége, a csel gúnyos iróniája megmozdította Siljagen humorérzékét. Egyúttal azonban olyan fojtogatóan nehezedett rá, hogy szinte megbénult tőle. Korábban nem érezhette, nem láthatta a helleket, mert élő, lélegző, gondolkodó lényeket keresett. Hiába pásztázta végig újra és újra a hajó fedélzetét, nem fedezhette fel a rá váró veszedelmet, mert a sztázist létrehozó mezőben nincs élet, nincs gondolat, ami elárulhatta volna a rejtőzködőket.

A megértés felvillanó fénye a másodperc törtérsze alatt világította be Siljagen tudatát, és a harckészültség robbanásszerű gyorsasággal vont a uralma alá egész szervezetét. Érezte, amint vére az egyszerre dobbanó kettős szív parancsának engedelmeskedve őrült tempóban száguld az ereiben; a megfeszülő izmok lassított felvételként mozdítják ki tehetetlenségi állapotából a testét a teljes harckészültség minden energiáját felhasználva. Tudta, hogy a kezében tartott fegyver megemel-

PHILLIP MESSIER

kedik; lábai hátra és fölfelé lökik a testét elszakítva a talajtól, hogy az izmok és az inak szinte szétszakadnak bennük a hirtelen megerőltetéstől; és már a levegőben úszik. Közben szédítően kavargó energiateljes veszi körül az agyát, amelyből bonyolult szövésű, átláthatatlan háló képződik...

De pillanatnyi tétovázása miatt, ami a felismerést és a cselekvést megelőzte, a büntetés nem kérik: a sztáziskamrából előtörő erő megragadja, és kitépi furcsán elszibbadó ujjai közül a sugárfegyver markolatát, és egy másik – aurája különbözik az előzőtől – elevenen izzó pörölyként csap le az agyát védő pajzsra.

A világ lángra lobban körülötte, és pillanatokra megszűnik létezni. Szikrák pattannak elő a fájdalomasan lüktető fényfüggönyből; aztán a támadó erő fűlsiketítő hangon dühörögve, szemébe könnyeket csalva, csikorogva csúszik le az élő energiamezőről; de nem adja fel, karmai vakon belemélyeszi, és beletép védtelenül maradt idegeibe, hogy a földet érés pillanatában lábai nem bírják megtartani a súlyát.

Egy ismerős hang hasít a levegőbe; talán Tess kiáltása.

– Bezárulnak az ajtók! – süvölti kétségbeesetten – Csapda! Csapdába es... – hangja hörgésbe fullad.

Ahogy zuhan a padló felé, Siljagen arcát a nyitott sisaklemez mögött perzselő forróság érinti meg, ami a fölötté karnyújtásnyira elsuhanó sugárnyalábtól származik, és még látja, ahogy a lövés becsapódik a sztáziskamra falába. Aztán a talajt érés minden levegőt kiszorít a tüdejéből, sisakja pedig nagyot koppan a padlón, hogy beleszédül.

Kitthari, Tess figyelmeztető kiáltásával egy időben érezte, hogy mellette Siljagen mozgásba lendül; felismerve a veszélyt, egyszerre

védekezni és támadni akar. De azt is, hogy az a valami, amitől még a háta is borsózik, kiszabadult rejtekéből, és felé lendül. Bénult rémülete perzselő dühbe csapott át, amint az idegen akarat rátapadt. Elle né feszült, és megpróbálta lerázni magát.

A széf nyílásán közönlő fényt ekkor egy sötét tömeg takarta el egy pillanatra, aztán elszakadt tőle, és rázuhant.

Kitthari!

A csillagokra! Megölik! – sikoltotta Siljagen fejében egy hang, a saját hangja, és tudta, hogy harcolnia kell, felállni a földről, amely most leküzdhetetlen erővel vonzotta magához, mintha a gravitáció a sokszorosára növekedett volna. A félelem olyan erővel hasított belé, hogy szinte rosszullett fogta el.

Mindannyian meg fognak halni, és ő képtelen felállni, hogy megakadályozza! A szerelme, a barátai, mindaz, amiért küzdöttek elpusztul – az ő hibájából...

Az önvád fájdalomosan belévájó karmai közül brutális erővel szakította ki a felismerés, hogy valami közeledik felé, és neki mozdulnia kell, kitérni előle, mielőtt késő lenne!

A mentális támadástól morajló fülei mellett ekkor súlyos lábak dobbanásai rezgettették meg a padlót. Egy hatalmas alak magasodott fölé, csizmás láb emelkedett, hogy eltámassza. De Siljagen tágra nyílt szeme előtt lidércnyomás lassúsággal lefelé zúduló rúgás nem érte el célját. A tyron egy végtelennek tűnő tizedmásodpercig küzdött a testét bénító gyengeség ellen, aztán izmai úgy tűnt, hajlandóak végre engedelmessékedni akaratának. Egyik karja és lába a földnek feszült, és oldalra lökte a testét, egyenesen annak az oszlopszerű lábának, amely a hinamori tekintélyes súlyát alátámasztotta. Minden erejét belevitte abba az ütésbe, amit a

PHILLIP MESSIER

hinamori térdére mért. Ettől ellenfele megingott, és csak úgy tudott talpon maradni, hogy rúgásra lendülő lábával sietve megtámaszkodott a földön. Így egymást keresztező lábbal már nem volt elég ideje, hogy elérje a ruganyosan visszagördülő tyront, aki végre megszabadulva a tudatpajzsát ért súlyos csapás utóhatásaitól, lendületből talpra ugrott. Még jókor, hogy lássa a sztáziskamrából előbukkanó két újabb helfet. Kivetették magukat a megnyíló réseken, átlebegtek a súlytalanság zónáján, és gyorsulva zuhantak feléjük.

Siljagen oldalra kapva fejét, szemével társait ke-reste, de még mielőtt meglátta volna őket, tudta, hogy mi történik velük. Egy villanásnyi idő elég volt neki, hogy hihetetlen élességgel fogja fel környezetét, és kirajzolódjon agyában a rémisztő kép, egy szívszorogató pillanatfelvétel:

Az ajtó mellett, a mérőleges sikon lehan-nyatló Tess látványa; lábait behajlítva lebeg a levegőben, mozdulatlan, mint a borostyánba dermedt rovar; a kezében szorongatott fegyverből vaktában leadott energiasugár halálos izzása, amelyet az öntudatlanul görcsbe ránduló ujjak bocsátottak útjára; barátja arcán a kétségbeesés maszolja, amint próbál ellenállni a testét és lelkét leigázó idegen erőnek. A két hinamori zuhanás közben, arcukat homályba vonja a mögöttük ragyogó fény; hatalmas alakjuk erőt sugároz, agresszív, győzelemre törő elszántságot; alattuk a tyron lány ugrás közben, amint éppen elrugaszodik a padlótól; karcú teste, mint a meghajlított, ruganyos ág, energiától feszül; a felé nyúló sápadt bőrű kéz nem érheti el... de a tátott szájjal bámuló Gilt igen. A leirai kezéből kihulló számítógépmódul a széf konzolján áll az egyik sarkán különös, lehetetlen helyzetben... És szinte érintésnyi közelségben a sárgaszemű, aki fejét és felsőtestét Siljagen felé fordítja, arcán a meglepetés és a düh kifejezése keveredik. Lábát kicsit megemeli, mintha új-

ból támadni készülne, öltözéke ráncokba gyűrődik a vállán, ahogy karja oldalra lendül...

Aztán az idő visszazökken a megszokott kerékvágásba. A valóságból kiszakított pillanatot elszáll, a két hinamori lába pedig nagy dobbanással ér padlót. Siljagen szeme megrebben, és az események szédítő erővel rotnak rá. Minden felgyorsul. A konzolra zuhanó kis elektronikus készülék sarka éleset koppan, majd a levegőbe pattanva folytatja útját a mesterséges gravitációnak engedelmeskedve.

A lány fürge gyíkként surran félre a felé mozduló hatalmas alak elől, és még idejében sikerül kicsúsznia a köré kulcsolódo „bilincsből” – vagy legalábbis ennek a mentális helf technikának a hinamori megfelelőjéből.

*** *Kitthari! Küzdőközösség... most!* –** szá-
guld felé a gondolat sebességével Siljagen üzenete.

A lány visszafordul – agyában helyére kattan a küzdőközösséget felélesztő aktiválókép. A Siljagen irányából lángnyelvként kicsapó energia megérinti, körülveszi, és egy perzselően nagy-szerű pillanatba sűrítve átcikázik közöttük mindaz, amit a másik érez, gondol és tud.

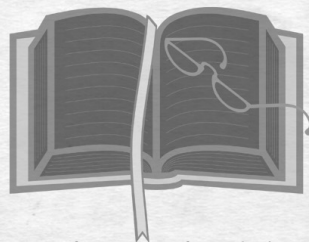
Erejük megsokszorozódik, tudásuk eggyé olvad, egyetlen összeforrott akarat irányítása alatt. Két test, egy lélek, amelyben azonban nem szűnik meg létezni az Én, csupán a tudatosság egy új szintjére lép. A küzdőközösség, a leghatékonyabb helf harcmodor szintjére. Sohasem gyakorolták, de az alapjául szolgáló teljes telepátiás kapcsolat ket-tőjük között különös tökélyre fejlődött. Eddig ugyan a szerelem eszköze volt, de most a har-cé lesz.

A lány előbbi félelme azonnal elpáro-log, mint forró napsütésben a harmat. Lekuporodik, bal kezével könnyedén felemeli a súlyos Langer sugárfegy-vert, és támadója felé irányítja. Sisakja képmezőjén pirosra vált a jel: Cél megerő-sítve!

PHILLIP MESSIER

Leanthil naplója

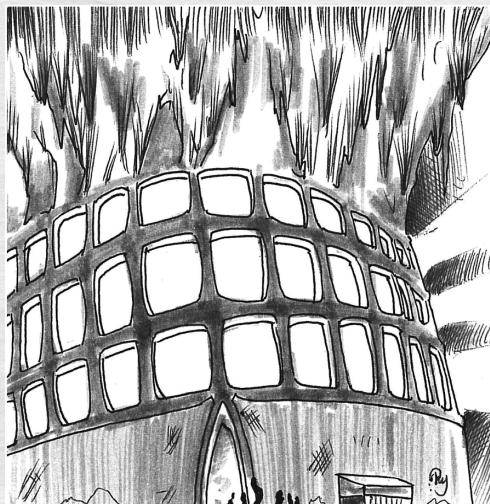
32.



Na, ez a félig-meddig olimpia mentes hónap is eltelt. Na persze olimpia az volt, csak ahogy az előző oldalon is írtam, engem eltiltottak az indulástól, mert egy fél évvel ezelőtt már helyezett lettem ugyanezen a szinten. Először el sem akartam menni, de aztán úgy gondoltam, hogy mégis hasznos volna benézni az arénába. Nem jó, ha azt gondolják, hogy már leírhatnak, mert esetleg visszavonultam vagy ilyesmi. Meg aztán ilyenkor sok érdekes információt lehet szerezni, és nem ritka az sem, hogy a galetki a saját szövetsége számára hasznos dolgot tud kijárni. (Most például arról suttogtak (nem értem, miért nem lehet fennhangon), hogy a ragadozók szintjén valami csodás fegyverre bukkantak, amivel még az Ellenséget is le lehet majd győzni. Na hiszen.) Ja, és akkor még reménykedtem, hogy az örökkévalóság drágaköveimet esetleg fejleszteni tudom, de mint utóbb kiderült, erre ezúttal sem volt mód. Mivel tudtam, hogy aznap sok dolgom lesz, nem bíztam abban, hogy az aukcióra odaérek, ezért meg sem számoltam az aranydukátjaimat, pedig lehet, hogy valamilyen nagy hatalmú varázstárgyra szert tehettem volna, mert végül mégiscsak korábban odaértem. Mindenesetre a nap elején igyekeztem kicsinosítani magam, némi kristályfatty-váladékkal kifényesítettem az ezüst pszi váll-lapomat, amit még fél évvel ezelőtt nyertem, felvettem a legerősebb (és legtisztább) felszerelésemet, hogy minél nagyobb pompával lehessen jelen a rendezvényen. Mire odaértem, már ebbe a nem indulás dologba is belenyugodtam, és azzal vigasztaltam magam, hogy még így is szurkolhatok a szövetségi társaimnak, nem is beszélve legjobb barátomról, Ka-Boomról. Meg kell mondanom, nem is csalódtam bennük. Amelyik szinten nevezett Apostol, ott volt is a dobogósok között Apostol. Csak egy rövid felsorolás (ha a Hegy krónikáiból csak vallási nézetei miatt kimaradna rendünk dicsőséges tetteinek regisztrálása): Ruh nestah a kilencedik szinten gyakorlatilag mindent megnyert. Igazi fanatikus. Psziben, játékos versenyen és a pankrációban is első lett. Brutus a galetkik párviadalát nyerte meg és pankrációban harmadik lett, míg Hooded a saját szintjén szintén a galetkik viadalában lett első. Viora sem panaszkodhat a pszi olimpián elnyert bronz váll-lapjával. És aminek a legjobban örülök: legjobb barátom és jobbmancsom, Ka-Boom megnyerte a tizenegyedik szint pszi kategóriáját. Látszik, most nem indultam, így nem sorsolhattak minket szándékosan össze, a többi induló meg a kisujjáig sem ért fel. Mondjuk így egy kicsit vicces, hogy a Próféta csak ezüst váll-lappal rohangál, az alattvalója meg arannyal, de ha valaki beszél emiatt vagy megjegyzést tesz, majd ellátjuk a baját, aztán legközelebb meggondolja, kivel gúnyolódik. Szóval érdemes volt elmenni, örültünk is, sokat beszélgettünk is, meg is mutattam magam (hogy még élek). Nem bántam meg.

Kicsit talán azt sajnáltam, hogy az olimpia idején még nem mint „nagyobb avatár” jelenhettem meg a fajtársaim előtt, azóta ugyanis ez a rang illet meg a klánon belül. Volt egy egyszerű

feladat (ami másnak talán komoly kihívás lehetett volna), annyi volt a dolgom, hogy kimenjek a klánépületből, aztán rögtön visszamenjek jelenteni, hogy kész vagyok vele. A következő feladat komolyabb volt: egy napon járjak végig a Hegyben tíz rejtett zugot, mindegyiket pucoljam ki kincsek és torzszülöttek terén, és még aznap menjek vissza jelenteni, hogy teljesítettem a feladatot. Jó kis próbatétel, igazi komoly tervezést igénylő, izgalmas kihívás. Szerencsére volt már több olyan hely, ahol korábban jártam, de valami akkor az utamat állta, így tudtam, hogy csak felkészülés után érdemes visszamennem. Leggyakrabban valamilyen varázslatra lett volna szükségem a továbbjutáshoz, amit ugyan ismertem, de nem elég nagy határfokon. Ezeket a helyeket igyekeztem elrejtetni a kíváncsi szemek elől, nehogy más kipucolja őket előttem, és mindegyik elhelyezkedését felírtam magamnak egy cetlire, és melléírtam, mire volna szükségem az akadály legyőzéséhez. Ezt a cetlit most csak elővettem, fordítottam némi időt és lélekenergiát a szükséges varázslatok fejlesztésére, megittam egy ósmágus szájvizét, és elindultam az előre elhatározott cselekvési terv szerint. Volt két olyan hely is a listámon, ahol még egyáltalán nem jártam. Ezeket azért vettem sorra, ha esetleg valamelyikben újabb váratlan akadályba ütköznek, és ezért akadnék el, ekkor ugyanis már nem lett volna időm arra, hogy újabb zugokat, rejtekhelyeket kutassak fel, és ki is pucoljam őket, így végül az egész klánküldetést bebuktam volna. Előlről kezdeni pedig fihetetlenül idő- és munkaigényes lett volna. És milyen jól tettem, amit tettem, mivel a hetedik vagy nyolcadik helyen egókínzásra lett volna szükségem, amit ismertem, és az előkészületek során gyakoroltam is, de rosszul emlékeztem, milyen határfokúra lenne szükségem, így ezen a helyen nem bírtam továbbjutni, ahogy egy másikon sem, ahol szintén ugyanez volt a probléma. Ha ezt a két pluszhelyet nem jegyzem fel, akkor a saját hülyeségembe buktam volna bele. Elképzelheted, az addig ismeretlen területeken milyen izgatottan tettem meg minden lépést attól rettegve, hogy most akadok össze valamilyen legyőzhetetlen torzszülött bandával vagy neves torzszülöttel. Szerencsére nem így történt. Miután végeztem, rögtön beszippantottam két adag sáfrányport, hogy ne tűnjek fáradtnak, és rohantam a Halhatatlanokhoz (a sáfránypor után nem meglepő módon). Ekkor előléptettek nagyobb avatárrá, majd kiadták az újabb feladatot, győztek le tizenkét szilmill zombit. Ez egy korántsem teljesíthetetlen, sőt, kimondottan könnyű feladat – a következő szinten. Errefelé ugyanis csak nagyritkán lehet ilyen torzszülöttel összefutni, nem érdemes tehát arra vární, hogy majd valahogy összeakadok egy-egy példánnyal. Különben is, igazából ezek az utolsó sorok, amiket az

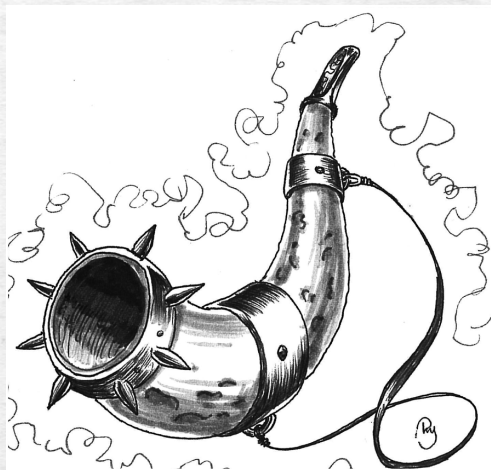


ves torzszülöttel. Szerencsére nem így történt. Miután végeztem, rögtön beszippantottam két adag sáfrányport, hogy ne tűnjek fáradtnak, és rohantam a Halhatatlanokhoz (a sáfránypor után nem meglepő módon). Ekkor előléptettek nagyobb avatárrá, majd kiadták az újabb feladatot, győztek le tizenkét szilmill zombit. Ez egy korántsem teljesíthetetlen, sőt, kimondottan könnyű feladat – a következő szinten. Errefelé ugyanis csak nagyritkán lehet ilyen torzszülöttel összefutni, nem érdemes tehát arra vární, hogy majd valahogy összeakadok egy-egy példánnyal. Különben is, igazából ezek az utolsó sorok, amiket az

örök szintjének nyirkos barlangjából írok, hiszen az Ősök Csarnokának nagy részét már teljesítettem. Ha a kontaktus őseiddel nevű varázslatom nem hazudott, még négy feladványra kell választ adnom, és már költözhetek is tovább. Gyakorlatilag minden küldetést teljesítettem, amit ezen a szinten hajlandók voltak rám bízni, éppenséggel csak az aukciósház egy-két feladatát hagytam ki, de azok nem is nagyon érdekelnek, mert mindig túl nagy áldozatot kívánnak, és a jutalom ahhoz képest minimális. A remete is kénytelen lesz az idézést más balekokkal megcsinálni, no nem mintha nem volna jó egy órsárkány védőszárnyai alatt tengetni a további életemet, de sajnos nem akadnak társak, akikkel ezt össze lehetne hozni. Kiplakátoltam néhány helyen, hogy társakat keresek, eleinte még reagáltak is rá páran, de azóta mind leléptek vagy meggondolták magukat, Ka-Boomnal ketten pedig semmi esélyünk összeszedni ezt a temérdek komponenst. Majd a következő szint remetéjének feladatait teljesítjük, ez most sajnos elmarad. Azt a pár hetet, amit még itt töltök, a felszerelésem rendezgetésével tengetem majd, meg a szokásos napi dolgokkal: vadászat, régészkedés, ilyesmi. Mostanában azzal dobom fel (a klánküldetéseket leszámítva) unalmas napjaimat, hogy eljárók a hagyományos arénába (a galetki arénában ugyebár én vagyok a bajnok). Sokáig nem sok kedvem volt betenni oda a lábam, mivel a három repkedő pöffeteg komoly kihívást jelentett számomra. Kezdetben szétleheltek, mielőtt ezt én tettem volna velük, ezért kicsit erősítettem a tűzleheletemen (ami egyébként is tervben volt), és néhány immunitás itálának beszűcsöslése után már vehettem is át a győzelemért járó jutalmat. A következő két ellenfél legyőzése már nem volt nehéz feladat, ahogy a soron következő két krakolich, majd pedig a lelketlen katona páros sem lesz az. Bajnok persze biztosan nem leszek, na meg ezt a címet meg is hagynám másoknak, ne érje az érzékeny lelküket olyan sok kudarcélmény. Néha a Legendák Völgyébe is lenézek, ami végre nem pusztia idő- és pénzpocskokolás, mert sorra győzöm le a nyavalyás torzszülötteket. Szerencsére elég sok elsősegély csomagot találok náluk, ami egyébként az ilyen kirándulások legköltségesebb tétele szokott lenni. Más hasznosat nem is nagyon találuk náluk, pedig egy-két orgling koktél igen csak jól jönne. Ka-Boom a múltkor lelt egy ilyet, és igen jól tudta hasznosítani egyik-másik kihívás teljesítése közben. Én is csak azóta vágyom rá, amióta egyszer volt szerencsém benyakaolni egy ilyen kotyvalékot, és felejthetetlen élményben volt részem. Igazi istennek érezhettem magam egy napig. Most mondjuk nem volna mihez meginni, de ami késik, nem múlik. A következő szinten nyilván lesz egy pár alkalom, amikor jól jönne. Nem is beszélve a legendás torzszülöttekről. Igen régen nem haladtunk előre a felkutatásuk és legyőzésük terén, ami talán az én bűnöm is egy kicsit. De csak amennyiben nem



sürgetem a csapat léhább tagjait a Takaidia elleni felkészülésben. Most, hogy lement az olimpia, mintha mindenki feléledt volna valami álomból, és két bajnokunk úgy gondolta, nem várnak tovább, ha kell, ketten nekimennek az ósöreg szellemnek. Most ugyan megy a bénázás, hogy ez is jönne, meg az is, de „szegény” torznak úgy tűnik befellegzett (mármint ismét). Nagy az elszántság. Ha ezzel megvoltak, azt hiszem, a vrathag pók lesz a következő. Nagy falat lesz, az biztos. Előtte viszont levezetéképpen összeverjük a xenomorf királynőt, bosszút állva amiatt az eset miatt, amikor ő vert romná minket. Nekem még az egyik mancsomat is letépte, amiért azóta is haragszom rá. Meg aztán egy ilyen lénynek igazán nem sok keresnivalója van a Hegyben.



Mostanában egy gondolat foglalkoztat nagyon: ha a remetének leadom az újabb tíz felszíni tárgyat, akkor a kapott nagyhatalmú relikviát (meg a korábbi kettőt), beváltam-e nála az Ezüstmágusok kürtjére. Ez állítólag rengeteg lélekenergiát termel, ami mindig jól jön, és nem veheti el senki, de felköltözés után vajon nem volna-e jobb még egy ideig használni mondjuk a Harcosok könyvét (a másik kettő számomra nem olyan hasznos, főleg ami még meg sincs). Ez így persze pusztán karosszék-filozófia, és felköltözés után úgyis eldől majd, mi a legjobb megoldás. Általában ezzel a megállapítással szoktam magamban lezárni az ilyen elmélkedést, hogy aztán legközelebb megint előlről kezdem a dolgot. Odafont viszont félsz, hogy megint mindenféle jöttment lény sorra meg fog alázni, főleg, ha párban jönnek. Ráadásul a jó kis káosztárgyaimat sem vihetem magammal, amiknek a hiányát biztosan meg fogom érezni (egy ideig), amíg nem találok jobbakat. Mondjuk a galetkiktől nem félek, azok már számtalanszor megbizonyították, hogy a kisujjamig sem érnek föl. Bár font persze lehet egy-kettő, aki néha orrba nyom, de azokat majd elkerülöm. Ennek ellenére zömében nincs mitől félnem, én vagyok az aréna bajnoka (meg persze a szövetségi arénáé is, hogy ez az oldal se ússza meg az említését...).

Bevallom egy kicsit izgatott vagyok. Nem félek, csak várom már, hogy ott legyek. Végül is annyi időt töltöttem már ezen a szinten, igazán rám fér egy kis változatosság. Azt hiszem, legközelebb is lesz miről írnom... Ha lapozol egyet, meg is látod.

Leanthil

ŐSÖK VÁROSA HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

MŰHELYTITKOK – SZÖRNYEK

Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy az ezen oldalakat lassan teljesen kisajátító Zolika helyett most én lebbentsem fel a fátylat arról, hogyan is készülnek a szörnyek szintről szintre, illetve hogyan is lőjük be az erősségüket, hogy mindenki számára legyőzhetőek legyenek, de mégis jelentsenek kihívást minden galetki számára, legvégül pedig egy kis képességlistával kedveskedek az alsóbb szinteken lakóknak, milyen szörnyűségekkel kell majd feljebb szembenézniük.

Azt már mindenki megszokhatta, hogy minden szinten átlagosan 13-15 új szörnyel, illetve szörnycsoporttal találkozhat. A játék elején a változatosságot az jelentette, hogy az egyik torzszülött ütött, a másik lehelt, a harmadik lőfegyverrel próbált meg eltenni láb alól, esetleg kuriózumként szembejött egy-egy varázslat, de a leölésükhöz az első szinteken nem kellett semmi furfang, ha megvolt az elegendő sebzés, és sikerült túl is élni a csatát, akkor máris jöhetett a lélekenergia. Ez így elég unalmas lett volna, így feljebb haladva elkezdtek különleges képességekre szert tenni a torzszülöttek, mert ők is részesei valamilyen szinten az evolúciónak, fejlődnek, hiszen ha nem tennék, akkor már minden galetki a legfelső szinten ugrálna az Ellenség fején. A legelső speciális képességgel bíró lény a fehér amóba volt, ami mindösszesen annyit tudott, hogy osztódott, amíg bír, mégis újdonság volt, hiszen nem működött az odamegyek és lelehelem vagy leütöm taktika. Majd szépen lassan jöt-

tek az eltalálhatatlan, varázsolhatatlan, célozhatatlan, csak néhány varázslatra immúnis lények, illetve sokak kedvencei, a galetkik által nem sebezhető lények. De eddig, ha megnézzük, csak egy adott támadás típus ellen védettek, a többi ellen nagyon is sebezhetőek voltak. Már így is annyi féle torzszülött típust lehetne kitalálni annyi meg annyi módon kombinálva ezeket a speciális képességeket, hogy elég lenne a következő 25 szintre. De a szörnyek terén is, mint az Ősök Városa megannyi részén, folyamatosan jönnek az ötletek, milyen új speciális képességeket lehetne még megtanítani a torzszülötteknek. Az utóbbi néhány szinten annyi új képességet sajátítottak el a torzok, hogy felsorolni is bőven sok lenne, főleg az ellenük kidolgozható védelmi stratégiákkal, de mivel van néhány olyan, amely sokak számára szokatlan lehet, így a végén ezekre külön kitérek.

Minden alkalommal arra törekszem, hogy a szinten minden támadási formának legyen két-három „mumusa”, azaz egy adott táma-





dási formával lehetetlen legyen legyőzni. Ezt mindig kigyűjtöm, majd a fejemben kavargó rengeteg ötletből szépen lassan elkezdnek összepárosodni a dolgok, melyik szörny mire is legyen immúnis. Ha ez megvan, akkor jöhetnek az alap tulajdonságok, képességek, varázslatok szintjeinek belövése. Itt szeretném még egyszer, sokadjára hangsúlyozni, hogy mindenki szerezzon be neki megfelelő szolgálkat, mert előbb-utóbb tényleg szembetalálkozik olyan torzszülöttel, ami immúnis mind az elsődleges, mind a másodlagos támadási formájára, és akkor nincs mese, vagy ki kell növeszteni egy harmadikat, ami igencsak költséges móka, vagy pedig a szolgálkhoz kell segítségért folyamodni, és ha még nincsenek, illetve nincsenek elég magas szintre felfejlesztve, csak csemegeként lesznek jók a szörnyek ellen, sokat nem fognak tudni segíteni. Már a 15. szint torzszülöttje is úgy lettek belőve, hogy legalább egy, de inkább két szolgálka segítségével szükséges a boldoguláshoz, és ez egyre inkább így lesz! Persze meg lehet próbálni boldogulni szolgálk nélkül is, a nagyon hatalmas galetkik meg is próbálják – több, kevesebb sikerrel –, de ők is, ha nincs szerencsájük, akkor átkozzák magukat, hogy nem hallgatnak a bölcs figyelmeztető szavakra, és mégis inkább tápolni akarnak, és szolgálk nélkül rohangálnak. Ők majd akkor fognak nagyot nézni, ha az Ellenséggel szembetalálva magukat meg sem tudnak nyikkanni, mivel ők sem képesek a galetkik megsebezni...

A legnehezebb része a szörnyalkotásnak csak ezután következik! Sokan panaszkodnak a játékevezetőnek, hogy jaj, ez a szörny ilyen erős, meg olyan erős, ezt nem lehet megölni, gyengítetek rajta! Pedig el kell, hogy árujjam, létező, hús-vér galetkiket fogok, és őket eresztem neki a már meglévő torzszülötteknek. Mivel mindig a következő szint szörnypopulációját kell letesztelni, a legfelső szinten (illetve az eggyel lentebb) lakó galetkik közül szoktam kiválasztani minden támadási formának egy-egy jeles képviselőjét, és elkezdődik a tesztelés, ami természetesen szolgálka segítségével zajlik. Először a megírt általános harci programokra hagyatkozva, vagyis készülés nélkül zavarom neki szegény halálra ítélt teszt karaktereket a kiéhezett torzszülötteknek. Ennek többnyire katasztrofális vége szokott lenni, de itt legalább látszik, mikre is képesek az új torzak. Ekkor nem hiszem, hogy nagy titkot árulnék el, de nem nagyon szokott olyan karakter lenni, aki 60%-nál nagyobb győzelmi mutatót tudna felmutatni. Ez nem annak köszönhető, hogy túl erősek a szörnyek alából, vagy gyengék lennének a tesztelésre használt galetkik, hanem készülni kell ellenük. Második hullámban már kicsit átöltöznek a galetkik, és bekerülnek a direkt célpontra megírt harci programok is, és mehet a következő adag. Itt már a legerősebbek majdnem tökéletesen visznek minden csatát, a többiek számára sem marad már csak maximum egy-két olyan ellenfél akivel gond lehet. Ha valaki le tud ölni valamit, de utána gyógyítania kell, az még ugye bőven tökéletes, nem az a cél, hogy mindenki minden csatából maximális életponton jöjjön ki. Ha valakinek egyáltalán nem okoz kihívást a szint, akkor meg kell nézni, hogy az a támadási forma miért is ilyen erős a szinten, és kicsit finomítani kell, neki is legyen kihívás a szint. Mire ideig eljutunk, bőven túl vagyunk a félezer tesztcsatán is! (Nézzétek csak meg, egy galetki mennyi idő alatt csatázik ennyit!) Persze ez a leglassabb része a tesztelésnek. Emlékszem, amikor a Legendák Városát teszteltük, és próbáltuk belőni a lények erősségét, akkor volt, hogy elsöre túl



erősre sikeredett néhány szörny, majd gyengítés után meg senkinek sem volt kihívás. Végül harmadik, negyedik alkalommal sikerült eltalálni az erősséget olyanra, amilyen jelenleg. A legutolsó fázis igencsak hasonlít az elsőhöz, már ami a végeredményt illeti. Szolgák kikapcsolása után, de a már beállított, átöltöztetett, felkészített karakterek nekiszaladnak a véglegesített szörnyeknek. Itt megint nagyon csúnya végeredmények szoktak születni. És ez így van jól. Meg kell fizetni az árát annak, ha valaki a több lélekenergia reményében egyedül, szolgák nélkül akar boldogulni.

Ennyi lenne a tesztelés, a torzszülöttek képességeinek, pontos értékeinek a belövése. Ami inkább kihívást jelent a képességek erejének belövésekor, azok az új képességek. Ugyanis pl. egy roncsolhatatlan vastagbőr ereje össze sem hasonlítható egy roncsolhatatlan tüskés bőrrrel, hogy a sebezhetetlenségről ne is beszéljünk. Vannak olyan képességek, melyek megjelennek, majd eltűnnek, ti is tapasztalhattátok. Erre a legjobb példa talán a torzszülöttek gránitbörtépés képessége. Ilyennel rendelkeznek ugye a katona klán tagjai is, habár jelentősen gyengébb verzióval. Az, hogy egy 100 ütést is kivédő gránitbört egy csapással, sőt az első ütés előtt letép valaki, túl erősnek bizonyult, de az sem volt rendjén, hogy a legnagyobb hatalmú mágus által elmondott gránitbört egy jöttment katona klános simán letépi, majd feldarabolja a védtelenül maradt mágust.

Ezen tapasztalatok után került be a gránitbörtépés elleni „mentődobás”, vagyis a tépő fél ereje, illetve a gránitbört elmondó mágiaja alapján számolódik a siker. Ez már majdnem teljesen helyrebillentette a képesség erejét, de mivel még mindig túl erős ilyen képességet adni minden harmadik torznak, így bekerült az a szintén új képesség, mely segítségével a torzszülöttek nem tépik le az összes réteg gránitot, pusztán minden ütéssel nem egy, hanem több, pl. az orgling hekatomb esetében három réteg gránitbört üt le. Ez máris humánusabb, nem lett teljesen használhatatlan a gránitbört sem, de ha valaki ezzel a varázslattal akar védekezni egy ilyen torz ellen, akkor igencsak magas szintre kell fejlesztenie a gránitbört varázslatát. Az elmúlt néhány szinten ráadásul megjelentek az úgynevezett elfajzott lények, melyekkel mind a vadászat, mind a véletlenszerű kalandok, sőt még a csarnokban való kalandozás során lehet találkozni. Nem minden normál lénynek van elfajzott változata, de ha egy olyannal találkozik valaki, ami képes az elkorcsosulásra, akkor bizonyos eséllyel (csarnokban ennek az esélye azért jóval alacsonyabb) az elfajzottal találja magát szembe. Ezek a lények annyiban különböznek a mindennapos változatuktól, hogy majdnem minden képességük, varázslatuk, méretük 10-20%-kal magasabb, és ha ez még nem lenne elég, még egyedi speciális képességekkel is bírnak. Természetesen mindezért cserébe valamilyen erősebb kincset rejtegetnek. Ezek viszont már tipikusan olyan lények, melyeket nem kell tudnia mindenkinek legyőzni, lehet valaki majd csak több szint múlva lesz képes legyőzni, amire tökéletes példa az őraltató manókirály, melynek megölése még mindig kihívást jelent nem egy legfelső szintes galetki számára.

És legvégül egy rövid(?) lista a torzszülöttek fontosabb speciális képességeinek listájáról:

Galetki nem sebezheti: Ez korábban nagy gondot okozott, csak szolgák tudták sebezni, illetve az elemiek idézett lénye, de az Alanori Krónikában megjelent Fantomidézéssel

a szellemiek is meg tudják már oldani ezeket a lényeket.

Mágiaimmunitás: Teljesen immúnis a varázslatokra a torzszülött. Vigyázat, több esetben ezeknek a lényeknek a rezisztenciája akár 0 is lehet, így ha valaki nem ügyel, a harci programja megtréfálhatja!

Fizikailag sebezhetetlen: Közelharcú támadásokra immúnis, egyedül az 5% biztos találati esélyben lehet bízni.

Célozhatatlan: Lőfegyverrel és célzott varázslatokkal nem lehet eltalálni a gyorsasága miatt, viszont közelharcban már eltalálható.

Elemi immunitás: Vigyázat! Ez mostanság változott! Eddig ha egy lény immúnis volt egy elemi támadási formára azt jelentette, hogy 255-ös volt az arra vonatkozó immunitása, de ha valaki már igen magas lehelettel rendelkezett, akkor ezt már át tudta lehelni. Ez változott! Mostantól ez ténylegesen immunitást jelent.

Csonkolás: Ez igazából nem speciális képesség, hanem végtagra rakott speciális képessége a torzszülötteknek, de jobb itt megemlíteni. Ha egy lény csonkol, az ellen csak a vitalitás szakértelem, illetve az egyik specializáció adhat védelmet. Egyszerre egyetlen végtag lehet lecsonkolva, kivételt képeznek ez alól a különleges küldetési lények, azok némelyike képes két végtag letépésére is.

Részleges mágiaimmunitás: Csak egy adott iskola varázslataira immúnis, vagyis pl. nem lehet elemi mágiát használni rá.

Adott varázslatra immúnis: Csak néhány varázslat nem hat rá, a többi igen, pl. a lelketlen katonát nehéz lenne lélekfacsnari.

Egy adott ellenfélre ható varázslatokra immúnis: Varázslatok közül csak tömegsebző, illetve területre ható varázslatokkal lehet sebezni.

Tömegsebző varázslatokra immúnis: Csak célzott varázslatokkal lehet rá hatni.

Legendás lények: Ezekre a lényekre nem hatnak az azonnal ölő képességek, illetve a bénító hatások sem, továbbá a mentődobással rendelkező varázslatokat 66% eséllyel megdobja.

Roncsolhatatlan lények: Vigyázni kell ezekkel a lényekkel, ugyanis nem csak a

vastagbőre, hanem a tüskés bőre is roncsolhatatlan.

Sebezhetetlenség: Bizonyos lények, bizonyos körökben semmilyen módon nem sebezhetőek. Ez elég homályosan hangzott, de pl. a taalru herceg az első körben gránitbőrök által védett, de a második körtől már nincs rajta ilyen védelem.

Feltámadás: Néhány lényt, ha adott körben ölnek le, akkor a kör végén feltámad. Persze ezt nem minden kör végén produkálja, tisztelet a kivételnek.

Részleges sebezhetetlenség: Bizonyos körökben csak adott támadási formával sebezhető a lény, pl. az első körben csak lehelettel, a második körben csak varázslattal lehet megsebezni és így tovább...

Varázslatfordítás: A rá lőtt célpontra ható varázslatokat valamilyen eséllyel visszafordítja, de a tömegsebzőket nem. Ki akarja kipróbálni, mit eredményez, ha egy annihiláció fordul vissza?

Gránitbőrtépés: Lásd fenn, azzal a kiegészítéssel, hogy már van több olyan fegyver is, melynek van olyan képessége, hogy nem egy, hanem több réteg gránitbőrt is letép egyszerre.

Vastag tüskék: Amíg nem roncsolja le valaki teljesen a lényen lévő tüskés bőrt, addig az ütések lepattannak, nem sebzik meg a lényt.

Időzített mágiafeloldás: Bizonyos időnként a lényre ható varázslatok leesnek róla, pl. hiba dermeszti le valaki a szörnyet, minden második körben leesik róla a bénító varázslat.

Időzített hatások: Valamely körök végén valamilyen hatás jön létre. Ilyen pl. a szörny a harmadik körben maximumra gyógyul, vagy éppen a mérete megduplázódik.

Ennyi lenne a teljesség igénye nélkül egy képességlista, melybe nem véletlenül nem írtam le az összeset, nem akarva senkitől elvenni a felfedezés örömét, de remélem ez is elég meggyőző a tekintetben, hogy egyre változatosabb lények jelennek meg a hegyben egyre feljebb haladva a hegyben, és az evolúcióban.

152 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. augusztus



A Kincsestár rovatunkból megtudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerint) 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 legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből. Miután eldöntötted, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár.

Ebben a számban a vértékkel foglalkozunk.

(A második rovatban az NÁ szöveg a nem átadhatóságot jelenti.)

Név	Követelmény	Tulajdonság
<u>Vérték, melyeket más vérték mellett (alatt és felett) is hordhatsz:</u>		
teknős mágiapáncél	45-ös szint	KF: +10 védettség
rizspapír-vért	40-es szint, kobudera faj	KF: -5 sebződés
<u>Hagyományos vérték:</u>		
játékmeisteri palást	NÁ	KF: +40 védettség, +200 max. ÉP, +10 minden tulajdonságra, +150 VP regeneráció, +5% ritka kincsre
szamurájvért	NÁ	KF: +59 védettség, +170 max. ÉP, +13 erő, +13 szerencse, immunitás öregítő képességekre és kronoérintésre, +5 FNO-s regeneráció
ősi páncél	NÁ	KF: +50 védettség, +100 max. ÉP, +5 minden tulajdonságra, immunitás az éjfattyak kritikus ütéseire és öregítő képességeire
moa védőmellény	NÁ, gnóm faj	KF: +46 védettség, +100 max. ÉP, +30 max. VP, +7 IQ, +5 szerencse, +5 támadás, immunitás öregítő képességekre és szopókőre
mordraith mellény	NÁ, árnymanó faj	KF: +47 védettség, +90 max. ÉP, +7 ügyesség, +7 szerencse, +3 támadás, immunitás öregítő képességekre és szopókőre
ezüsttölgy mellény	NÁ, elf faj	KF: +47 védettség, +100 max. ÉP, +5 ügyesség, +5 szerencse, +5 támadás, immunitás öregítő képességekre és szopókőre
mélybibor páncél	NÁ, mutáns faj	KF: +43 védettség, +120 max. ÉP, +5 IQ, +5 egészség, +6 támadás, immunitás öregítő képességekre és szopókőre

drakolit páncél	NÁ, törpe faj	KF: +42 védetség, +120 max. ÉP, +7 egészség, +4 szerencse, +5 támadás, immunitás öregítő képességekre és szopókőre
mahagóni vért	NÁ, ember faj	KF: +45 védetség, +100 max. ÉP, +5 egészség, +5 szerencse, +5 támadás, immunitás öregítő képességekre és szopókőre
arany sárkányvért	NÁ, alakváltó faj	KF: +44 védetség, +110 max. ÉP, +2 erő, +2 ügyesség, +2 egészség, +3 szerencse, +5 támadás, immunitás öregítő képességekre és szopókőre
yang mellény	NÁ, kobudera faj	KF: +45 védetség, +100 max. ÉP, +3 erő, +3 ügyesség, +3 szerencse, +5 támadás, immunitás öregítő képességekre és szopókőre
uglaok páncél	NÁ, troll faj	KF: +40 védetség, +130 max. ÉP, +5 erő, +4 szerencse, +4 támadás, immunitás öregítő képességekre és szopókőre
titanit vért	NÁ	KF: +35 védetség, +18 sebzés
haramaki	45-ös szint	KF: +30 védetség, +5 ügyesség, +5 egészség, +5 szerencse, +5 támadás, +5 sebzés (ryuku szigeten még +5 sebzés), ryuku szigeten -5 sebződés
drako pikkelyvért	NÁ, 25-ös szint	KF: +40 védetség, +3 erő, +3 IQ, +3 ügyesség, +3 egészség, +3 szerencse, tűz 20%-kal kevesebbet sebez rajtad
drag kór vért	NÁ	KF: +25 védetség, +250 max. ÉP, -3 szerencse
díszes tunika	30-as szint	KF: +10 védetség, +300 max. ÉP
Kabol irhája	30-as szint, troll faj	KF: +30 védetség, +3 erő, +100 max. ÉP
Éjvadász ruha	35-ös szint	KF: +30 védetség, +3 támadás, +3 sebzés, +10 ügyesség, -5 IQ
Batharak vértje	40-es szint	KF: +35 védetség, +5 erő, +50 max. ÉP, -5 ügyesség
vámpírvért	40-es szint	KF: +24 védetség, +40 max. ÉP, +4 sebzés, +4 egészség, teljes immunitás vámpirizációra, nekromanta csókjára
dalebgr.kristályvért	NÁ, 24-es szint	KF: +30 védetség, +2 minden tulajdonságra
tükkőpáncél	20-as szint	KF: +22 védetség, +5 szerencse, +5 felderítés, immunitás a kővéválásra
derit láncvért	NÁ	KF: +20 védetség, +5 támadás, a szörnyek sebzésük 30%-át visszasebződik
adamantit páncél	NÁ, 18-as szint	KF: +24 védetség (többi adamantit páncéldarabbal együtt viselve + sebzés a harcban)
Rhatt páncélja	20-as szint	KF: +25 védetség, +4 hideg elleni mentődobás, +4 méreg elleni mentődobás, -4 energia elleni mentődobás, -2 erő
Bufa páncélja	20-as szint	KF: +24 védetség, +2 szerencse, +2 mészás, -1 IQ, -1 ügyesség, -1 egészség
arany pikkelyvért	18-as szint	KF: +20 védetség, +4 energia elleni mentődobás
míthril láncing	17-es szint	KF: +18 védetség, +1 ügyesség
dentor vért	NÁ, 18-as szint	KF: +16 védetség, +30 max. ÉP, ellenfél varázslatai 10%-kal kevesebbet sebeznek
hoarián bőrzeke		KF: +8 védetség, +10 ügyesség
kvazár páncél		KF: +12 védetség
Métely páncélja	9-es szint	KF: +8 védetség, +25 max. ÉP
vasvért		KF: +10 védetség
ryuku mellvért	12-es szint	KF: +8 védetség, +1 erő, +5 max. ÉP
gromak páncél		KF: +9 védetség
láncing		KF: +8 védetség
elit csatavért		KF: +8 védetség
bronzpáncél		KF: +7 védetség
varkaudar páncél		KF: +6 védetség
rézpáncél		KF: +5 védetség
rőtmanó kacagány		KF: +4 védetség, +1 szerencse
szöges páncél		KF: +4 védetség
bőrpáncél		KF: +2 védetség
tatu ködmön		KF: +2 védetség
Dantor vértje		KF: +2 védetség
sikamlós bűvárruha	NÁ	vízi labirintusban mozgás -1 TVP-be kerül, itt +10 védetség, -5 erő
krapixlon fürdőruha		vízi harcban +5 védetség



TEREPTÁRGY-TERVEZŐ PÁLYAZAT

Mint már azt megszokhattátok az elmúlt félévekben, a TF találkozóhoz kötődően minden alkalommal játéktervezői pályázatokat hirdetünk. Nem volt ez másképp most sem, mikor is tereptárgy terveiteket adhattátok le. Lehetett ez egy növény, egy kutatni- vagy másznivaló, vagy bármilyen más, akár extra képességekkel bíró tereptárgy is – az egésznek csak a fantáziátok szabhatott határt.

Szép számmal érkeztek most is pályázatok, de sajnos most szokatlanul sok volt közöttük az, ami nem tartalmazott igazán egyedi ötletet. Akadtak nagyon „furcsa” pályázatok is, melyek egy fantasy játékba nem igazán passzolnak, pl. csillagvizsgáló, meteorkráter. Persze a másik végletből is akadt néhány, ami rögtön elnyerte a tetszésünket. Hosszas böngészés, morfondírozás után, végül összeállt, melyek azok a pályázatok, melyeket szeretnénk megvalósítani. Mint azt már megszokhattátok, az eredeti ötlethez képest kisebb-nagyobb változtatásokat azért eszközölni fogunk, de mindezt csak azért, hogy a tereptárgyak ne borítsanak fel játék-egyensúlyt, az elbonyolított ötletek egyszerűbben, könnyebben használhatók legyenek, vagyis az egész több játékelményt adhasson.

Következzen most a kiválasztott pályázatok felsorolása név szerint ABC sorrendben, és röviden, melyik mire is jó.

A tereptárgyak leprogramozása e cikk megírása után kezdődik meg, épp ezért nem szerepelnek olyan konkrétumok, mint a dokumentált működés, vagy pl. a TVP költség, az egyes tárgyak mellett. Ezek felfedezése rátok vár majd.

Reméljük, sikerül jól haladnunk vele, és mire ezt a cikket olvassátok, több közülük vagy akár az összes már játékba is került.

BAJNOKOK TORNYA

A Bajnokok Tornya egy nyugati tereptárgy, mely kellő kihívást tartogat az átúszás előtt álló kalandozóknak. A hely egyedi lényekkel való csatát ígér, némi belépti díj ellenében. A harcok során persze csurran-csöppen némi szörnykomponens és egyéb kincs is a vállalkozóknak.

ELHAGYOTT BÁNYA

Sziklás hegyek oldalában rejlenek ezek a bányabejáratok, melyek hajdan még pompázatos, tökéletesen kiépített törpe bányák voltak. Manapság már csak elhagyatott komplexumok, mely helyeket földalatti teremtmények és túlvilági bestiák uralnak. Közéjük merészkedni merő balgaság, de hát kalandozóként kötelesség ezt tenni. A kincsekért talán megéri.

FENEKETLEN TÓ

A feneketlen tavak látszólag csak méretükben (mélységükben és kiterjedésükben) különböznek az eddig látott nagyobb tavaktól, azonban más eltérés is akad. Ez az élővilág. A nagyobb vízfelület más halaknak, vízi bestiáknak ad otthont, mint kisebb társai. Kalandozóink pedig nem lennének kalandozók, ha nem szeretnék mindezt felderíteni. A feneketlen tóba



több fokozatban lehet lemerülni, előre eldönt-
heted milyen mélyre szándékozol leúszni. A fel-
ső régiókban a megszokott szörnyekkel, alant
pedig egy eddig ismeretlen fajjal találkozhatnak
a bátor próbálkozók. S hogy sodor-e kincset a
víz, rejt-e szenzációs zsákmányt a tengerfenék?
Persze, mi sem természetesebb ennél.

HOLDBOKOR (TERMÉSE A HOLDSARLÓ)

Ez egy Sötét Földön termő növény, melynek
termése porrá zúzva halálos mérgező lehet akár
egy Thargodan számára is. Egy kalandozó mit
kezdhet vele? Ez majd kiderül a játékából.

KÜLÖNÖS VADÁSZHÁZ

Tényleg különös látványt nyújt egy ilyen
kunyhó a Sötét Földön. Egy elf lakja, aki már
közel hatszáz éve lakik itt. Ahhoz, hogy életé-
nek történetét elmesélje, persze huzamosabb
ismeretség szükséges. Egyelőre csupán azt
tudhatod meg tőle, hogy mit ajánl a tárgyakért
cserébe, amikre éppen szüksége van.

NUMENATHI LABOR

Azt, hogy Galgatovich Numenathi létrehozza
laborját, a varázstárgy készítés varázslat ma-
gas ára inspirálta. A külön feltaláló így hát
bérmágussá vált, akit bárki felbérelhet egy-egy
varázstárgy elkészítésére. Persze nem ingyen,
de az ár, amit ezért kell fizetned, messze van
attól, amennyibe a varázstárgy készítés va-
rázslat elsajátítása kerül.

OÁZIS

Mint a nevéből kitalálható, erre a tereptárgy-
ra a sivatagokban bukkanhatnak a felfedezés-
re induló kalandozók. Azt beszélik, hogy eze-
ket az aprócska ligeteket egy titokzatos druida
szervezet alkotta meg, azzal az önzetlen céllal,
hogy a megfáradt vándoroknak árnyat és pihe-
nést hozhasson. Emellett még egy különleges-
sége van az oázisoknak, mind egy égig érő
pálma köré épül, melynek gyümölcse magá-
nak a Földanyának az áldását viseli magán.
Megszerezni azonban nem könnyű, mászóesz-
köz és komoly mászás szakértelem szükséget-
tetik a fa megmászásához. Azt mondják, aki
ebből eszik, hosszú életre számíthat. Igaz vagy
tévhit? Csak egy emberöltő kell, és kiderül.



ORK KUNYHÓ

A roskadozó, koszos viskóban az orkok
öreganyja lakik. A vénséges-vén szipirtyó né-
hány tárgyért cserébe különleges dolgokat ad,
mint pl. az ork sör vagy a szerencsekocka.

SZIVÁRVÁNYKAPU

Ovális, embermagasságú, sötét fémszerű
anyagból készült gyűrű, közepén egy állan-
dóan hullámozó felületű víztükör, melyen való-
szerűtlenül csillámlik a napfény – így néz ki a
szivárványkapu. Már ránézésre látszik, hogy
nem evilági alkotással van dolgunk. Hogy ho-
va jutsz, ha átlépsz a kapun, miféle teremtmé-
nyek fenyegetnek odaát, és milyen kincsek-
kel gazdagabban térhetsz vissza, az csak
akkor fog kiderülni, ha már ott állsz egy ilyen
előtt.

TÜNDÉRLAK

A mesebeli tündérek mégis léteznek! Mi
sem bizonyítja ezt jobban, hogy kalandozóink
mostantól az erdők mélyén apró településekre
bukkanhatnak, melyek ezeknek a lények
adnak otthont. A tündöklő szárnyú teremtmé-
nyek alapjában véve barátságosak, és mindig
szükségük van valamire. Ha ezeket a tárgya-
kat a kalandozó a rendelkezésükre bocsátja,
hálájuk nem marad el. Fizetnek, ahogy tud-
nak, általában másik tárgyakat adnak cseré-
be.

Farkas Zsolt

KALANDOZÓ KALAUZ

Szörnyek elfogása, idomítása

Egyik kedvenc témámról, a szörnyelfogásról és idomításról szeretnék írni egy összefoglalót. Nem azért kedvencem, mert szeretek szörnyet elfogni, idomítani, elengedni és újat fogni, majd idomítani. (Bár kétségtelen, hogy ettől fejlődik a legjobban csapdakészítés és az idomítás szakértelem is.). Ez így unalmas lenne. Inkább olyan szörnyeket próbálok elkapni, amikről még nem tudom, hogy mások megpróbálták volna, és találtam már így egy-két hasznos segítőtársat. De kezdjük az alapokkal. Lássuk csak, mi kell ahhoz hogy valaki szörnyeket foghasson el!

Először is kell 3-as csapdakészítés és 3-as szörnyismeret. Tehát ajánlatos minden forduló végén csapdát állítani, és szörnyet keresni az SZK paranccsal. Ezt nem csak a szörnyelfogás miatt érdemes megtenni, hanem mert a magas csapdaállítás és a magas szörnyismeret később is jól jön majd, amikor egy tolvaj próbál a hátizsákunk közelébe férkőzni, vagy ha fontos lenne, hogy egy bizonyos szörnyet megtaláljunk, szörnykomponens vagy isteni küldetés miatt. Lehet persze KNO-zni is ezeket a szakértelmeket, de nem biztos hogy érdemes. Ha ennek a két feltételnek megfeleltünk, adjunk ki egy F parancsot ásóra, és ezzel meglesz a fedett verem enciklopédiája, valamint megkapjuk a FOG parancsot. Ezzel a paranccsal kapcsolatban arra kell figyelni, hogy második paramétere nem az a tárgy, amit használni akarunk az elfogáshoz, hanem a csapda! Tehát nem dobóháló, hanem hálócsapda, nem szuper dobóháló hanem szuper hálócsapda stb.

Ami még fontos tudnunk a szörnyelfogásról: Nem lehet egyszerre két egyforma lényünk. (Bárhogy is szeretnénk, ha már van egy tigroszlánunk, nem foghatunk még egy tigroszlánt.) Azonos típusból (például: málhás)

lehet több is, de csak egyik lehet idomítva. (Például ha egy karmos tankány cipeli a cuc-cunkat, hiába fogunk egy ryuku ostromteknőst, amíg velünk van a tankány addig nem tudjuk elkezdni a teknős idomítását.)

A FOG parancs törlődik, ha sikeresen elfogtuk a szörnyet, sikertelenség esetén csak akkor, ha az a csapdatípus egyáltalán nem alkalmas annak a lénynek az elfogására. Labirintusban, épületben, másznivalóban, csatamezőn stb. nem működik a szörnyelfogás, csakis szabadban sül ki a FOG parancs.

Tehát elviekben már készek vagyunk elfogni egy szörnyet. De persze nem mindegy hogy mit mivel próbálunk elkapni, valamint a tereptípus is számít. Jelenleg a következő szörnycsapdák ismertek a játékban (nem keverendő a táborőrző csapdákkal):

☛ **Fedett verem (#219):** Kell hozzá egy ásó, és csak síkságon, bozótosban, dombvidéken és alacsonyhegységen használható. Nem lehet vele elfogni olyan szörnyet ami repül, vagy ami annyira kicsi, hogy a súlya alatt nem szakadnak le a gallyak. Valamint a túl nagy lények sem biztos hogy elfoghatóak így, bár a ryuku ostromteknőst én nem nevezném aprónak, és mégis ezzel a csapdával fogható.

☛ **Hurokcsapda (#217):** Csak egy kötel kell hozzá, viszont csak bozótosban, ritka és sűrű erdőben használható. Itt találsz megfelelő növényeket, amikre a kötel végét kötheted. És persze csak olyan szörnyet foghatsz el vele aminek van lába, és nem is nőtt túlságosan nagyra.

☛ **Háló-csapda (#220):** Bármilyen terepen alkalmazható, de nagy és erős szörnyek ezzel sem foghatóak. Egy dobóháló kell hozzá.

❖ **Szuper hálócsapda (#274):** Annyiban különbözik a hálócsapdától, hogy nehezebben szabadulnak ki belőle a szörnyek. Ha teheted ezt használd sima hálócsapda helyett, ehhez egy szuper dobóháló kell.

❖ **Ketrec csapda (218):** Jó kis csapda, minden tereptípuson alkalmazható, és nagyon sokféle lény fogható el vele. Viszont kell hozzá egy kaja és egy ketrec, ez utóbbit macerás összerakni és még nehéz is, ezért nem sokan cipelik magukkal. De berakhatod a bankba, és kiveszed, amikor úgy gondolsz, hogy szükséged lesz rá.

❖ **Kdole (#501):** Speciális csapda sivatagi férgek elfogására. Jelenlegi ismereteink szerint homokféreg, tüskés gigaféreg és tangi óriásféreg fogható el a segítségével. Szintén nem egy egyszerű csapda, kell hozzá egy tyrex csont, 1 tatu dob, 4 sáfránypor (ez mindenképpen elhasználdik, akkor is, ha nem sikerül elfognod a férget) és egy mászókampó. Természetesen csak sivatagban használható. Tiszta Dűne!

❖ **Rakshallion háló (#940):** Csak keleten elérhető csapdatípus, viszont a legtöbb elfogható lényt el tudjuk fogni vele, bármilyen terepen. Ami miatt ezt sem nagyon használják, az a 2 keselyűmirigy, ami mindenképpen elhasználdik, amikor ezzel a hálótípussal próbálunk elfogni valamit. Ami ezeken kívül kell még a csapdához az 4 dobóháló.

❖ **Teriád háló-csapda (#1280):** Szintén csak keleten elérhető csapda, liciten vásárolhatunk teriád dobóhálót, most már elérhető áron, egyébként a ryuku szigetvilágban szerezhető meg. Eddig ez a legjobb csapda, ennek ellenére van amit ezzel nem lehet elkapni, rakshallion hálóval viszont igen. Bármilyen terepen használható.

❖ **Tguarkhan csapda (#356):** Ma már nincs jelentősége, amikor Chara-din küzdött azért, hogy visszatérhessen, a térkapuk bezárása előtt ezzel tudtak a kalandozók elkapni egy tguarkhant hogy kikérdezhessék.

Tehát megvan már, hogy mivel fogunk szörnyet, most jöjjön az, hogy mit is lehet fogni, és mire is jók az elfogott szörnyek?



Egy részük semmire. Elfogod, látod hogy nem jó semmire, elengeded vagy megöled. Ekkor csak a csapdakészítéset fejlesztetted. Ha viszont van életszívás II varázslatot, akkor gyógyulhatsz is belőlük, bár nem tudom mennyire szokás használni ezt a varázslatot. De a szörnyelfogás elsődleges célja az, hogy egy hasznos segítővel gazdagodj. Az idomítható lények a következő csoportokba sorolhatóak:

❶ **Hátasállatok:** Éртеlemszerűen lovagolsz a hátukon, ilyenkor többet léphetsz a fordulóban, kevesebb TVP-be kerül egy lépés, és van ami a védelmedet is megnöveli. A szörny fajától függ ez, mert a mocsári ácsorgó például lassú, ezért több TVP vele egy lépés mint alapesetben, vagy ott van a csataremák, ami csökkenti a védelmedet. Nyugaton a homokféreg vagy a mutáns pók lehet a legjobb választás, keleten a pikkelyes ptog, de SF-en például SZK-val találhatunk élőholt sullárt, ami 11-et is tud lépni egy fordulóban. A ryuku szigetvilág kalandozói pedig már szőrös azokán és hoarián sárkánybébin lovagolnak...

❷ **Málhás állatok:** A felszerelésed egy részét cipelik, ezáltal csökkentve a megterheltségedet.

Nyugaton a ryuku ostromteknős a legnagyobb teherbírású, viszont minden fordulóban 8 kaját elpusztít. Keleten az eszement trappolót tudom ajánlani, jóknak pedig az érző szívű dromedárt, ez még a harcban is segít egy kicsit, sebzi az ellenfelet. (Nemrég kaptam azt az infót, hogy állítólag szuper dobóhálóval is fogtak dromedárt, ez eset-

ben nyugaton is elfogható, ott nagyon jó kis málhás lehet.) Sivatagi doareg mindig kapható a szörnypiacon, ha nem akarunk elfogni semmit, vegyünk egy ilyet a keleti városokban. A ryuku szigetvilágban pedig már mutáns hegyi troll is lehet a hordárunk.

❶ **Táborőrző lények:** Nem nagyon becsülik meg őket, mondván hogy egy profi tolvajnak nem állják útját. Pedig megadják az esélyt arra, hogy ritkábban lopjanak tőlünk, szóval akinek nincs táborőrző lénye az ne panaszkodjon a tolvajokra. Nyugaton az ezoterikus mardel a legjobb, valamivel gyengébb a vadáskutya és a szutykos remák. (Mindhárom lény idézhető!) Ezeknél gyengébb lényt tényleg csak szerepjátékos okokból érdemes tartani. (Például, ha szerinted egy bombagoly jobban néz ki, mint a mardel.) Jó lehet még a csontváz is, mert nem kér enni. (Nem elfogható, halotthívás varázslattal jön ősi csatamezőn.)

Keleten a karmos behemótot tudom ajánlani, ugyanilyen jó a gothag döglidérc, ami drakolder csatamezőn hívható halotthívással, és enni sem kér. De lehet idézni maghgoth párducot, ez a ryuku szigetek nagyon jó táborőrző lénye. Gonoszoknak pedig érdemes elfogni egy mantikort, mert részt vesz a harcban, és táborőrzőnek sem rossz.

❷ **Építést segítő lények:** Ritkán használják őket, inkább csak templomépítéskor, pedig egy igazán jó segítő hasznos lehet máskor is, például ha gyakran építünk Chara-din monolitot vagy művészi porolitot. Nyugaton bávatag golombárt, keleten hordóagyú mamelukot érdemes tartani ilyen célra, a ryukuknál sangin yetit szerezhethünk magunknak.

❸ **Ásásban segítő lények:** Talán a legkevésbé használt csoport. A bányászat TVP-költségét csökkentik. Én még soha nem próbáltam... Nyugaton mélységi grittangot, keleten roguenát fogjunk, ha szeretnénk egy ilyen lényt.

❹ **Vadászó lények:** Forduló elején hoznak néhány kaját, és nem kérnek enni. Nem nagyon fognak kajafeleslegget termelni, de szerintem hasznosak tudnak lenni. Nyugaton sokféle lény közül válogathatunk, tigrosz-lán, alpesi tehén, gyilkos sallank stb., kele-

ten chakra vadász és vezérfarkas közül érdemes választani (ez utóbbi kettő 3-9 kaját ad fordulónként), a ryukus vadászó lények (fekete albatrosz, fényes griff) valószínűleg még több kaját hoznak. Az elnevezés egyébként megtevesztő, nem minden kajaszerző lény vadászik, az alpesi tehenet vagy a harci gromakot például megfejed, a gitonga és az uzbány pedig tojasokat rak. Érdekeség, hogy idézhető és idomítható vadászatra az egyébként csak másznivalókban található óriás griff és fekete griff is.

Familiárist nem tudunk fogni és idomítani, azokat familiáris idézése varázslattal szerezhethetünk csak magunknak, viszont a szörnyszeretből elfoglalnak egy helyet. Apro-pó, szörnyszeret! Amikor elfogod az első szörnyszeret, megkapod az IDomítás parancsot, és amikor először idomítasz, megkapod az idomítás szakértelmet. Hármas idomítástól lehet egyszerre két elfogott lényed, ötöstől három, hetestől négy, kilencestől öt, és 11-estől hat, ennél több lényt később sem tudsz egyszerre kordában tartani. A szörnyszeridomítás szintje csökkenti a szörnyszer beidomításának költségét, (szintenként 5 TVP-vel, de 20 TVP alá nem mehet) és 100 TVP-nyi idomítástól fejlődik egy szintnyit. Az alap idomítási költségek:

Hátas:	(szint+2)*10 TVP
Málhás:	(szint-1)*10 TVP
Táborőrző:	(szint+3)*10 TVP
Építést segítő:	(szint+2)*10 TVP
Ásást segítő:	(szint+1)*10 TVP
Vadászó:	szint*10 TVP

Hogyan érdemes elkezdni a szörnyszerfogást? (Feltételezve hogy nyugati karakterről van szó.) Elsőnek mindenképpen hátast, esetleg málhást érdemes fognunk, ezek nyújtják a legnagyobb segítséget. A webhyperben található egy táblázat, amiben szerepelnek az ismert idomítható lények, hogy milyen csapdával fogták el őket, és mekkora volt a legkisebb ismert csapdakészítés, amivel sikeres volt a csapdaállítás. (Köszönet érte Jakabnak!) Goldugarral, garokkal vagy sullárral érdemes kezdeni, ezeknek több fészke is van nyugaton, és



nem is kell hozzájuk igazán magas csapdakészítés.

De mi van ha megvan az első szörnyünk, és szeretnénk egy másfajta? Az idomításunk még nincs 3-as, nem lehet új lényünk... Több lehetőségünk van:

- ❖ Elengedjük a meglévőt, újat fogunk, idomítjuk, elengedjük, idomítunk, míg meg nem lesz a hármaskörű idomítás, akkor egyet már megtartunk, a másikat cserélgetjük így. (Elfogott szörny elengedéséért 1 jóspont jár.)
- ❖ KNO-zzuk az idomítást, ez a legegyszerűbb, bár biztos vannak akik most a fejüket csóválják.
- ❖ Tudatturbó. Megtartjuk az elfogott szörnyünket, turbózzuk az idomítást hármaskörűre, fogunk egy másik idomítható lényt, de olyat ami nem azonos funkcióval bír mint a már beidomított segítőnk. (Szörnyfeszeknek érdemes, hacsak nem tudunk idézni.) Még abban a fordulóban beidomítjuk és elengedjük, ezt addig ismétljük, amíg elég magas nem lesz az idomításunk.
- ❖ Pásztorbot: Ha sikerül szereznünk egy ilyen fegyvert, és kézbe vesszük, 4-gyel nagyobb lesz a szörnyidomításunk. Csak figyeljünk rá, hogy amikor elrakjuk, akkor ne hagyjanak a szörnyeink.
- ❖ Aritma ostora szintén egy fegyver, de ezt ha nem KF-eled, akkor is ad +3 szörnyidomítást.

Persze minél magasabb szintű lényt fogunk el, annál több TVP lesz beidomítani, tehát jobban tudjuk vele fejleszteni az idomítást. A kép-

let alapján leginkább táborórzó idomításával érdemes fejleszteni.

A csapdakészítés fejlődéséről ne várjatok tölem képletet, soha nem számolgotok százalékokat amikor UL-t írok. De egy biztos, teriád hálóval elfogva a lényeket elég jól fejlődik a csapdakészítemem.

És hogy mihez mekkora csapdakészítés kell? Nincs rá általános szabály, általában minél hasznosabb, minél magasabb szintű egy szörny, annál nehezebb elfogni. És mint ha egy kis random is lenne benne, legalább is volt úgy, hogy valakinek nem sikerült elfogni ugyanazt a lényt ugyanazzal a csapdakészítési szinttel és ugyanazzal a csapdával, amivel más már elfogta. Újra a hyperre utalnék, ami sokat segíthet abban hogy ne próbálkozzunk feleslegesen. (Az ott írt csapdakészítés szint azt jelzi, hogy akkorával már fogták el a lényt, nem azt hogy kisebbel nem lehet! Ha Neked sikerül, küldd el az adatot Jakabnak, és akkor bekerül a hyperbe.) Nem vágom be a teljes táblázatot, csak iránymutatónak említek néhány népszerűbb lényt:

Szörny	Csapda	Legkisebb ismert csapdakészítés
Goldugar	Dobóháló	4
Mutáns pók	Fedett verem	9
Tüskés gigaféreg	Kdole	25
Pikkelyes ptog	Fedett verem	28
Púpos burástya	Fedett verem	5
Sivatagi doareg	Ketrec csapda	18
Eszement trappoló	Teriád háló-csapda	34
Ezoterikus mardel	Ketrec csapda	18
Mantikor	Teriád háló-csapda	39
Hordóagyú mameluk	Fedett verem	25
Tigroszlán	Fedett verem	9
Chakra vadász	Teriád háló-csapda	26

Van egy lény, ami segít elfogni a szörnyeket, ez pedig a vadászmanó. Ha van egy ilyen familiárisod (nem egyszerű a megszerzése, az Alanori Kémhálózat küldetésorozatát kell teljesíteni), fele annyi TVP-be fog kerülni, amikor szörnyet fogsz, és a csapdakészítemed is héttel nagyobb számít.



Az sem mindegy persze, hogy hol keresed a szörnyeket amiket el szeretnél fogni. Kiadhatod csak simán a FOG parancsot, és olyan tereptípuson mászkálsz sokat, ahol él az adott lény és működik az adott csapda. Így persze lehet, hogy nagyon sokat kell várnod, míg meglesz, amit szeretnél. Egyszerűbb a dolog ha van a lénynek fészke, akkor turbózhatsz is a csapakészítést mielőtt odalépsz. Ha nincs elérhető közelben szörnyfészkek, akkor még SZK-val is keresheted a megfelelő tereptípuson. („Nyugatinak” nevezett szörnyet is lehet keleten keresni, szóval akár az Árnytünde területen is foghatsz magadnak tigroszlánt, ha ehhez van kedved.) Ilyenkor jól jön a szörnycsábítás varázslat és a nyomkereső talizmán. És persze hasznos dolog a szörnyidézés, ha van kiadva FOG parancsod a szörnyre, amit idézel, és minden feltétel adott (megfelel a csapda a tereptípusnak, nincs még olyan szörnyed elfogva, nem telt még be a maximális létszám), akkor azonnal meg is próbálsz elfogni a megidézett lényt. De más karakterével is idézhetesz/klónoztathatsz magadnak egy lényt, amit aztán utána odalépv megpróbálsz elfogni. Ha viszont olyan lényt szeretnél amit nem tudsz elfogni (vagy egyszerűen lusta vagy magad utánajárni a szörnynek), és keleten vagy, megbeszélheted valakivel, hogy elfogja a szörnyet, eladja valamelyik királyi város szörnyipiacán, és utána sorszámozva odalépsz, és megveszed. Azt azért tudni kell, hogy egy pto-gért 2500, egy magh-goth párducért 7000 arany körüli összeget elkérnek a szörnyipiacon, viszont az eladónak ennek töredékét fi-

zetik. És általában még aki a szörnyet elfogta, az is megkéri a szolgáltatás árát...

Az idézett és utána elfogott szörnyről még azt érdemes tudni, hogy lekerül róla az „idézett” jelző, szóval ha ezután SZM parancsossal megöled, vagy elengeded és valaki úgy öli meg, már jár érte a TP. Már ha olyan elvetemült vagy, hogy ezért idézel meg egy lényt.

A szörnyeket persze gondozni is kell. Természetesen kérnek enni, kivéve az élőholtakat és a beidomított vadászó lényeket. Többnyire egy vagy két kaját, de van ami ennél többet, és van olyan lény, ami speciális diétát tart, a trappoló dinymák például amnioszt eszik. Ha több fordulón keresztül nem kapnak enni, mert forduló végén nincs nálad kaja, akkor bizony éhen halnak... Illetve ha több szörnyed van, akkor az erősebb megeszi a kisebbet. Van egy rodger üstjével elkészíthető étel, az elrontott hurka, azzal is lehet táplálni őket, ha már nagyon éhesek. Ha van extra takarmányod (vegyesboltban kapható), akkor a sima kaja mellett (tehát ettől nem fog jóllakni) ezt is adsz bizonyos lényeknek, amikben „külső” kinyerhető komponens van, mire azok el fogják hullatni pár tollukat, tüskéjüket, mérgüket stb., ami van nekik, te pedig összeszedheted. Persze a lény szeretetében mélyen található dolgokat (sáfránypor, pirkít, maximbél stb.) nem tudod így megszerezni. Egyelőre nem látom túlságosan hasznos dolognak, de bizonyára létezik olyan kombináció, amivel megéri extra takarmányt vásárolni.

Néhány szörny halál szava vagy vadítás varázslattal támad rád. (Sőt, akár egy karakter is megteheti ezt.) Ha elrontod a mentődobást, búcsút mondhatsz minden elfogott szörnyednek. Ez bizony nagyon kellemetlen tud lenni! Nyugaton egy védelem van ez ellen, ha nem harcolsz áeratikus hasnyákkal és masszával. Keleten viszont az állatvédelem varázslat megvédi a szörnyeidet, de csak egyszer, utána meg kell újítanod. És ha egy fordulóban kétszer kapod be a halál szavát... Ezért, ha úgy gondolsz, hogy több ilyen ellenféllel is összeakadhatsz, érdemes arra az időre lecserélni egyik gyűrűdet egy balkezes gyűrűre, amíg hordod permanens állatvédelem alatt állsz, és

arra az időre még +1 támadást és védelmet is kapsz ha „lőhátról” harcolsz.

Vannak szörnyek, amiket többen is próbáltak elfogni, és nem értették, nekik miért nem sikerült, mikor másnak látták hogy ilyen hátsa/táborőrözője stb. van. Vannak olyan lények, amiket csak akkor tarthatsz, ha egy bizonyos KT tagja vagy (például a trikornis vagy a kőtipró is egy-egy KT hátasa, quwargokat pedig csak a Vasalt Bunkó KT tagja tudnak az uralmuk alá hajtani.), vagy egy bizonyos istent imádsz, (fődelementálokat Tharr és Fairlight hívei tarthatnak). Hoarián sárkánybébije pedig csak annak lehet, aki egy ryuku szigetvilágban kapott küldetéssorozatban megszerzi a hoarián béklyót. Van pár élőholt, ami nem elfogható, de halottívás varázslattal csatamezőn elő lehet hívni, ezeket viszont már más is beidomíthatja, ha a szörnypiacon keresztül átadják neki.

A már meglévő, beidomított lényeket néhány tárggyal még tovább „turbózhatsz”:

- ☉ **Holtak akarata:** Egy keleti, AK-s labirintusból lehet megszerezni, az élőholt lényeidet teszi hatékonyabbá. Főleg gonoszoknak jön jól, hiszen hozzájuk illik egy élőholt sulárból, gothag döglédérből, thargodan csontvázából álló kíséret.
- ☉ **Trikornis nyereg:** Keleten, neves Raia szent lovagjánál található, +1-et léphetsz a hátsoddal a fordulóban (max. 11-et), viszont 2 TVP-vel többbe kerül egy lépés. Sokat jelent az a +1 lépés, mindenképpen megéri beszerezni egyet, ha 10-et lépő hátsod van.
- ☉ **Féregnyereg:** Neves homokféregnél lehet találni, +2 támadást és védekezést kapsz, ha hátsóról harcolsz. (Tehát csak a szabadban.)
- ☉ **Díszes nyereg:** TK-ban szerezhető, +2 védelmet ad „lőhátról” harcolva.
- ☉ **Hoarián nyereg:** +4 támadást és védekezést ad, hoarián sárkánybébiről harcolva +8-at.
- ☉ **Hoarián béklyó:** Ryuku szigetvilágban szerezhető, nem átadható, és ez kell a vágyva vágyott, fordulónként 12-t lépő hoarián sárkánybébi kordában tartásához.



- ☉ **Bőrkantár:** Mammutbőrből és hókutya nyakörvből készíthető, ha van hátsod, +2 védelmet kapsz.
- ☉ **Lótakaró:** Ryuku remetelaknál lehet beszerezni, megnöveli a málhásod teherbírását.

Ha úgy gondold, hogy megpróbálnál elfogni egy olyan lényt, amiről nem tudod hogy más megtette-e már korábban, de úgy gondold hogy talán be lehetne idomítani, érdemes megnézni a webhyperben a szörnyelfogós táblázatot, mielőtt felesleges erőfeszítéseket tennél. Ott leírták, hogy milyen szörnyeket milyen csapdával és mekkora csapdakészítéssel próbáltak eddig elfogni, mivel sikerült, és mi az, amivel biztos nem lehet elfogni az adott lényt. (Ezt az jelzi, hogy ha a próbálkozás után kiírják a fordulóban „Egyszerűen ezzel a fajta csapdával lehetetlen ezt a lényt elfogni. [Az értelmetlen FOG parancs törölve.]”) Persze ez a táblázat sem tökéletes, sajnos sokan nem küldik el a tapasztalataikat, ha sikerül valami új infóra szert tenni, azt kérlek oszd meg a TF-es közösséggel. Köszönöm!

Ennyi lenne hát amit a szörnyek elfogásáról és idomításáról írni tudtam. Remélem nem hagytam ki semmi fontosat, és sok embernek tudtam valami új infót vagy hasznos tanácsot adni.

Szörnyfogásra fel!

Beren

Kharizmosz:

Rekviem

4.

Sokan úgy tekintenek istenük templomára, mint egy nagy, falakkal körülvett oltárra, és szikrányi megilletődöttség nélkül, csupán azért lépnek át ajtaján, hogy letudják az ima kötelességszerű nyűgét.

Én sosem voltam képes ekképpen gondolni rá. Számomra Fairlight alanori Nagytemploma egyenesen a világ közepét jelenti! Azt a helyet, ahol lelkem meztelenre vetkőztetve, szemérmetlenül tárhatom az én Uram elé, hogy ítéljen felettem. Minden alkalmat megragadok, hogy betérjek, és ha lehet, itt is éjszakázzam. Nap-hosszat elnézném az oldalhajók aranyfuttatású feliratait, mert akárhányszor újraolvasom őket, mindig találok új értelmet tanításaikban. Fairlight evilági életét végigkísérő freskók sora megelevenítik az általam is átélt borzalmakat és diadalokat. Szeretném, bár valahogy mégsem merem igazán hinni, hogy akár rólam készült képek is magasodhatnának így fölém, s dicső tetteim okán akár én is megmagasztosulhatok majdan, mihaszna senkiből, VALAKIVÉ válva. Bah! Eretnek gondolat! Tudom, ha ilyesmi születik meg a fejemben, szemöldökét borzolja égi mesterem...

Pedig számtalan módja van, hogy egy halandó halhatatlan műveket alkosson, és az írott szó csak egy ezek közül.

Amikor a művészien kivitelezett, kavargó porszemekből alkotott szobrok előzőnlötték Ghallát, egy ideig azt hittem, mindenki teljesen megbolondult. Nem tudtam napirendre térni a jelenség felett. Halvány sejtelmem volt ugyan a fura szobrok értelméről, és hasznáról, ám a megalkotásuk mögött húzódo mélyebb alkotási vágyat sosem éltem át. Hivalkodónak, és ellenszenvesnek találtam a porszemekből lét-

rehozott önarcképeket, még akkor is, ha egy gyűlölt ellenség, Chara-din hívei ellenében születtek. Néhányszor eljátszadoztam a gondolattal, hogy én is készítek egy efféle, múlandó alkotást, de aztán végérvényesen elvetetem az ötletet. Mindvégig az járt a fejemben, hogy Fairlight vajon készített volna-e magának porolított, amikor kalandorként járta e vidéket? Mivel arra jutottam, hogy biztosan nem pazarolta volna idejét ilyen hiábavalóságra, én is emellett döntöttem.

Volt egy másik érdekes újdonság is, ami akkoriban okozott némi fejtörést nekem. Egy istennőként tisztelt, Fortuna nevű angyalnak (?) a szentélye. Fairlight tanításait sokszor áttanulmányoztam, de azokban sehol nem leltem nyomát ennek a rejtélyes halhatatlannak, így isteni mivoltát enyhén szólva is fenntartással fogadtam. Mivel azonban Uram – bokros teendői közt –, a szerencse és a szerencsejátékosok patrónusa is, így semmi kivetnivalót nem találtam benne, hogy Fortuna szentélyét alaposabban szemügyre vegyem. Az első látogatásom megállapítottam, hogy a különös építmény kétségtelen hatalmat hordoz, és még haszna is van, ezért kalandjaim során sokszor útba ejtettem a csábos, lenge lepelbe burkolódzott hölgyikét, kit hatalmas, négylevelű lóherék valóságos erdeje vesz körül, és ilyenkor mindig kedvvel áldoztam az oltárán.

Mindezt azért hoztam szóba, mert pont egy ilyen szentélyben került sor Gróf névadójára. Nem kerítettem túl nagy feneket a dolognak, igen egyszerű szertartás volt. Közöltem famulusommal, hogy ezután így fogom nevezni, tekintettel az arisztokratákra jellemző, leereszkedő cinizmusára, és kész.

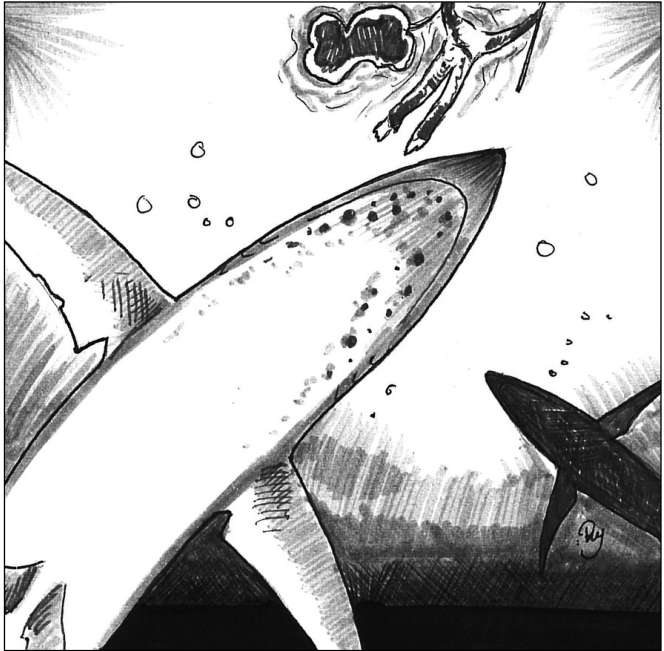
Hosszú volt ez az elmélkedéssel töltött pár nap, és a Nagytemplom vendégszobája túl

szükké vált ismét. Lassan összegyűlt bennem újra az a semmivel össze nem keverhető vágy, ami állandóan új utakra úz. Összeszedelőzködöm, és egy búcsúfohász után kilépek a főváros utcakövére. Sok-sok feladat szakad rám egyszeriben, s már nem odázhatom őket tovább. Hiszem, hogy az akadályokat elhárítani kell utunkból, s nem megkerülni, vagy átugrani azokat. Most kötelességeim, és ígért vállalásaim a Fairlight bankházba irányítanak...

A pénz nekem nem sokat számít, még ha Istenem – hallván ezt a kijelentést –, tudom, megdorgál majd dőreségemért. Én csak eszközt látok az aranyban, céljaim és vágyaim eszköztét. Önszántamból könnyen adom, ha van, bármilyen nehezen szerzem is meg. Amikor azonban kényszerű kiadásba ütközöm, mintha a fogam húznák a sarc leszámolása közben!

Jól felkészültem az Átúszásra, és a gyűlöletes úszótréning eredményesnek bizonyult. Néhány hónap telt csak el, és egy tavacska medrében talált szigonnyal már könnyedén győzedelmeskedtem még a nagyobb vízi bestiák felett is. De nem csak a vércápákra készültem fel, hanem arra is, hogy ha egyszer átkelek a Nagy Határvonalon, akkor onnan már nem lesz visszaút. A pénzem javát előre elköltöttem, a kisebbik részét pedig kamatozni hagytam a bankház tintanyaló uzsorásainál. Szétosztogattam értékesebb szerzeményiemet is, amire – jól tudtam –, a Királyság területén már úgysem lesz szükségem, és mindenkitől elbúcsúztam Erdauinon, aki egyelőre még nem tarthatott velem. Most mit mondjak? Hatalmas bulit tartottunk a Rozoga Csontváz Lordhoz címzett fogadóban!

Aztán elszántam magam, és kissé másnapos fejjel, nekivetköttem a Csatorna partján.



Rotty sosem volt túl szimpatikus nekem. Ő csupán egy engedelmességre szoktatott szörnyeteg maradt, ezért könnyörtelenül leöltem. Gróffal azonban nem tudtam volna ugyanezt megtenni. A cókómkom ócska állathólyagokra erősítettem, famulusom pedig felmászott a fejem tetejére, és két tülkömbe kapaszkodott. Gondolom, igen komikus látványt nyújthattunk, de ez akkor, abban a pillanatban a legkevésbé sem számított. Marokra fogtam a szigonnyom, és belemerültem a vércápától hemzsegő vízbe.

Még most is előt a borzongás, mikor visszaemlékezem, pedig azóta a víziharc terén sokat fejlődtem, de például a ryuku idegenek hajóroncsait átkutatni manapság már nem több, reggeli bemelegítésnél, ám a csupa fog szörnyek akkor még alaposan megtéptek! Nagy csoda volt, hogy egyáltalán egy darabban a túl partra vergődtem. Minden inam remegett, fáztam, és nagyon meg voltam szep-penve. Gróf pedig halálra váltan, falfehéren szorongatta a tülkeim. Alig tudtam lefeszegetni róla kis mancsait!

Aztán, még mielőtt összeszedhettem volna magam, egy egész osztag királyi katona ugrott elé, és menten lenyúltak tőlem 400 kerek



aranyat! Azt hittem a szívem szakad meg! Ráadásul, mikor áthaladtam az Ezüstmágusok alkotta energiatügyönyön, még az esszenciámon is sebek keletkeztek. Mindemellett mégis boldog voltam, és aznap este hosszan, nagyon hosszan imádkoztam, hálát adva Fairlightnak, a segítségért, amivel megajándékozott.

Furcsamód úgy éreztem, megtettem az első lépést az úton, hogy halhatatlanná váljak!

A kaszinó előtt elhaladtamban egy régi tűnődésem tör felszínre ismét. Vajon miből mulatozik ez a rengeteg nép? A szerencsebarlang sosincs zárva, és a kaszinó első számú törvénye, mindenkire vonatkozik: „Mindig a bank nyer!” Akkor hát miből telik vajon? Mert nekem nem telik rá, hiába dagadoznak súlyos tízezer a számlámon!

Megvonom a vállam, és gyorsabb vonaglásra ösztönzőm Heryót.

Valóban! Nem mindig volt ez így. Nem mindig volt teli a zsákom mindenféle ereklyével, ami csak egy kalandozó számára értékes lehet. Amikor hivatalosan bevándorló lettem, valójában SEMMIM sem volt, mégis valakivé lettem. Érdekes ellentmondás.

Másnap reggel megállapítottam, hogy Alanorban ugyanúgy süt a nap, és ugyanúgy fúj a szél, mint odaát, Erdauinon. Csak minden többbe kerül.

Thoron-Laure pontosan érkezett, és mogorva volt, mint mindig. Nagy halom cuccot hozott, és az utolsó aranypénzemig mindennel elszámolt, a hálálkodásomat pedig meg sem hallotta. Felnéztem rá, hisz Istenünk előtt rangban és varázslói tudásban is messze felettem állt, ezen kívül jóval tapasztaltabb is volt nálam, régi veteránnak számított „ideát”.

A pénz, amit átutaltam a számlájára, neki csak baksis volt, ám nekem ez képezte minden vagyonom. Páncélt kaptam érte, sisakot, fegyvert és varázsszereket. Mindent, amire

egy kezdő, zöldfülű kalandozónak az Átúszás után csak szüksége lehet. Sok kérdésem volt, amit Aranysas nem válaszolt meg, és rengeteg kétségem, amit nem segített eloszlatni. Hamiskásan mosolyogva csak annyit mondott: „Majd meglátod!”. A környék hevenyészett térképét, és egy rövid listát kaptam tőle ajándékba, aztán magamra hagyott. A viseletes papíron idegen hangzású nevek álltak, ismeretlen tárgyak és sosemvolt szörnyek elnevezései.

Egy őrült varázsló tör rám. Nem tudom, hol terem ennyi belőlük, mert szinte kifogyhatatlan a „készlet”. Kezdek kételkedni benne, hogy vajon biztos mágussá kell-e válnom? Úgy tűnik, minden varázsló meghülyül egyszer, és a kalandozók keze által végzi. Nem szeretném, ha nekem is ez lenne a sorsom! Én soha nem akarok ilyen dicstelenül, kifacsart testtel feküdni, vérbe fagyva az utcakövön...

Nem nekem való a város! Érzem minden porcikámban. Gyorsan eltűnök innen, még mielőtt a nyakamra jönne a városőrség, és a szerencsétlen varázslót temetetlen hagyom. Gyilkos vagyok, nincs mit szépitni rajta. Szívtelen, szenttelen gyilkos.