

ALANORI KRÓNIKA

125. szám
2006.
május

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Itt a május, közeleg az új HKK kiegészítő, a Legendák Völgye megjelenése és a Beholder-találkozó ideje. A Legendák Völgyéről olvashattok egy rövid ízelítőt mostani számunkban. A felkészült játékosok pedig nyilván már azt is tudják, hogy a bemutató verseny június 10-én lesz a szokásos Wekerlei Boccia klubban, míg a találkozót 17-én rendezzük a Láng Művelődési Házban. A szokásos olimpiai felkészülés mellett a TF játékosai izgatottan várnak egy készülő fejlesztést, a többszemélyes kalandokat. Erről is olvashattok némi beharangozót, ami remélhetőleg tovább fokozza az izgalmakat. A könyveket kedvelőknek pedig ajánlom figyelmükbe a nyáron megjelenő könyveink közül Marcus Meadow Neuralgikus ponty című művét, egy paródiát a rendőrségről, mely utolérhetetlen humorral mutatja be a rendőrök mindennapjait. A science-fiction rajongók pedig Phillip Messier új könyvének, az Elshaan-ciklus következő kötetének örülhetnek várhatóan a nyár végén-ősz elején. Mindenkinek kellemes olvasást és jó játékot kívánok!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: Az éjszolyom röpte c. regényének borítóképe, Ruzsinszky Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 5. (125.) szám (2006. május) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszky Zsolt

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

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

Lapzárta: április 14. **A következő szám lapzárta:** május 19.

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 basznált kéziratokat nem örzünk meg és nem küldünk vissza.

A Tülelők 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

ÖSSZEOMLÁS

A Mátrix rendszerhibái

2

KOMBÓK

A HKK legjobb lapjai

14

ÚJ VERSENYEK

Májusban és júniusban

20

LEGENDÁK VÖLGYE

Új HKK kiegészítő

23

VERSENYBESZÁMOLÓK

Frissen bontott és válogatós verseny

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

30

A JÁTÉKOK...

...születése és evolúciója

33

LEANTHIL NAPLÓJA

Sikerekről és kudarcokról

36

HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

A beállítósdi folytatódik

40

GHALLA NEWS

A TF hírei

46

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 írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

ÖSSZEOMLÁS

A következő néhány történetrész zárja a Shadowrun világának harmadik kiadását és készíti elő a negyediket. Mind az Összeomlás napján történnek, mely során a Mátrix egésze rendszerhiba áldozatává válik, és majdnem kitör... a sokadik világháború.

Robert Takahashi (35) zsebirodájából került elő ez a felvétel, amit a Portland melletti mágnesvasút szerencsétlenség romjai közt találtak. 200 ember vesztette életét a balesetben.

„– Katherine... Remélem, megtalálják majd a felvételt, és eljuttatják hozzád, így legalább Te, Joey és Brianna megtudjátok mi történt. Bárcsak felhívhatnák és hallhatnám a hangod, de nincs hálózat, így csak rögzíteni tudok.

Valami nagy baj lehet ott fent. Várok, hogy megtaláljanak végre, de nem tudom, meddig tart még... Istenem, rettenetesen fáj! Nagyjából sikerült elállítanom a vérzést, de ha nem jönnek hamarosan...

Hol is kezdjem? Te valószínűleg már sokkal többet tudsz, mint én, hisz biztos ez a főcím a hírekben. Reggel felszálltam a vonatra, mint mindig. Minden teljesen klappolt, nagyszerű napnak indult. Portland külvárosánál járhatunk, és épp az IPO híreit olvastam, mikor egyszer csak megszűnt a Mátrix-kapcsolatom, és hiába próbáltam újrapcsolódní. Valaki felsikoltott, a vonatvezető kiabálni kezdett, majd...

Nagyon sajnálom... Katie... úgy sajnálom... olyan tompának érzem magam. Azt hiszem, már csak halottak vannak körülöttem, kivéve egy sikító nőt valahol... szerintem te is hallod a háttérben, de nem tudok eljutni hozzá... beszorultam az ülések alá. A lábam pedig... Úristen mennyi vér!... Bárcsak lenne itt valaki, akihez beszélhetek!

(hosszú szünet)

Hol vagytok?

Összeütköztünk. Valami naggyal. Talán egy másik vonattal? Lehet, hogy valaki felrobbantott egy bombát. Akármí is volt, mintha teljes sebességgel csapódtunk volna egy falnak. Az első kocsiiban ülők valószínűleg azonnal meghaltak – talán ők jártak jobban. Össze-vissza repkedtek az emberek a kocsiiban, egymáshoz, az üléshöz, a falakhoz verődtek... sikítottak, üvöltöttek... láttam, ahogy egy csecsemő kiszakad anyja karjai közül, és olyan erővel csapódik az ablaknak, hogy kitörí... Istenem!

Sajnálom, de nem tudom összeszedni magam. Mindenhol zsebirodák, akatáskák és retikulók repkedtek – nem tudom, hogy maradt nálam a sajátom. Nem is tudom melyik volt rosszabb: az emberek vagy a fém sikolya? A szerelvénny úgy roppant össze, mint egy kólasdoboz.

Katie... pihennem kell egy kicsit... fáradt vagyok, fáj, ha beszélek. Takarékoskodnom kell az erőmmel, hogy jelezhessek a mentőalakulatnak... ha egyáltalán jönnek. Most jöttem rá, hogy nem hallottam még semmilyen szirénát... pedig lenni kell szirénáknak, nem igaz? Biztos már úton van a segítség...

Nagyon szeretlek... Mondd meg Joey-nak és Briana-nak, hogy szeretem őket... Hamarosan otthon leszek veletek. Szeretek.

Annyira fáradt vagyok... Annyira..."

Interjú Scott Matthews-zal a Cantor-Kurusa-va Junior kereskedőjével, NYC:

„Épp most vesztettem el százezer nyuent, jó néhány sorstársammal egyetemben, és tudják mit?

Leszarom.

Petey halott, és nem tudom, hogy mi történhetett.



Egyszerűen még mindig nem tudom elhinni – egy órája még mindketten becsatlakozva, egymással versengve hajszoltuk a profítót a tőzsdén. Olyan volt, mint egy nagy játék, de ma mégis sokkal izgalmasabb volt, mint általában. Most igazán nagyban ment a játék. Ma volt a Novatech IPO, és rengeteg megbízásunk volt az ügyfeleinktől, hogy felvásároljunk minden Novatech részvényt, amit csak érünk. Ezek azok az alkalmak, amik karriereket szülnek, és mi ketten elhatároztuk, hogy nem szalasztjuk el a lehetőséget. Bár kis halként kezdtük a napot egy nagy halastóban, tudtuk, hogy ez változni fog. Milliók cserélnék gazdát fénysebességgel, és minden az ügyességeden és a reflexeidén múlik. Ez az, amit imádok, értik? Szintisza adrenalin, jobb, mint a szex.

Aztán beütött a krach. Az egyik percben még minden csodás volt, aztán a következőben minden megbolondult. A Mátrix megváltozott. Még le se tudom írni, hogy mi történt, talán csak azt, hogy minden sokkal... sokkal élethűbbé vált, mint ahogy valaha is tapasztaltam. Sokkal élethűbbé, mint a valóság. Istenem, még évekig rémálmaim lesznek. Egy hatalmas fa jelent meg és kezdett növekedésbe, majd egy örvénylő jelenség tűnt fel, amiben ezüst angyal-arcok kavargtak... Az egyetemen egyszer kipróbáltam a JMÉ-t, de ehhez képest a műérzet csak sétágalopp. Megpró-

báltam kicsatlakozni, de nem sikerült. Nem tudtam kicsatlakozni! Bepánikoltam, és elrugaszkodtam, hogy eltűnhessek. Tudtam, hogy az IPO-nak befellegzett, a karrieremmel egyetemben, de már rohadtul nem érdekelt. Csak ki akartam jutni, minél hamarabb, és ahogy láttam, Petey is ezen volt.

Nem emlékszem végül hogy jutottunk ki, de egyszer csak verejtékben úszva az irodában ébredtünk. Úgy éreztem magam, mintha most nyomtam volna le tíz menetet egy troll ellen. Petey még nálam is sápadtabb volt, de akkor ezt még csak a sokk utóhatásának tudtam be.

Hallottak már történeteket a Nagy Gazdasági Világválságról, amikor az emberek, akik mindenüket elvesztették, kísértáltak az ötvenedik emeletről? Tudják milyen nehéz ezt ma utánuk csinálni? Az ablakok ebben a magasságban már nem nyithatók, és olyan erős páncélüvegből készítik őket, hogy egy székel, vagy egy pisztollyal sem lehet áttörni őket. A mérnökök, akik ezeket tervezték, tudhattak valamit.

Petey mindig is egy kreatív anyaszomorító volt, így meg tudta kerülni ezt is. Néhány perc múlva felkelt és elindult a tető felé. Azt mondta, csak el akar szívni egy cigit. Majdnem el is hittem neki, de aztán eszembe jutott, milyen különösen csillogott a szeme mikor kiment, ezért úgy éreztem jobb, ha utána megyek. A fejem még mindig hasogatott. Senkinek sem volt fogalma arról, mi a fene folyik itt. Mindenki megőrült, egyedül Petey maradt higgadt...

Épp időben értem fel a tetőre, hogy lássam, amint lelép a széléről. Teljesen nyugodt volt – még csak nem is ugrott, csak tett egy lépést előre, mintha a liftbe szállt volna be. Mire odaértem a peremre, és lenéztem a korlát felett, már csak egy folt volt a járdán. Ötven emelet lefelé, hosszú út. Még csak nem is kiáltott.”

A következő beszélgetést a San Francisco (SFO) torony és a CATco 5938-H céges magángép fekete dobozából töltötték le. A gépen utazott a Cross Applied Technologies elnöke, Lucien Cross is.

„Másodpilóta: Mindjárt ott vagyunk, ideje szólani nekik.



Pilóta (az interkomba): Hölgyeim és Uraim, itt Rosenau kapitány beszél. 20 percre vagyunk San Franciscotól, és egy erős légörvényen haladunk majd át, ezért lehet, hogy éreznek majd egy kis turbulenciát. Kérem, csatolják be a biztonsági öveiket. Helyi idő szerint 10:25-kor fogunk landolni.

Másodpilóta: Remélem nem lesz gond a köddel, Mr. Cross már így is majd felrobban a késés miatt.

Pilóta: Nem tehetünk róla, nem mi irányítjuk az időjárást. Magyarázd el a viharoknak, hogy miatta kellett körbepölnünk.

Másodpilóta: Szerintem is inkább örülnie kéne. Gennyesre fogja keresni magát az IPO-ból.

Pilóta: Az egyszer biztos, szép összeg lehet.

Másodpilóta: Jól van, most már látom a ködöt, úgy néz ki jó sűrű lesz.

Pilóta: Ugyan, semmi olyan, amit ne tudnánk kezelni. SFO torony itt CATco 5938-Hotel, 20 mérföldre vagyunk északkeletnek a reptértől. Leszállási útbaigazítást kérek.

Torony: CATco 5938-Hotel, SFO torony, haladjon a külső jelzés felé és landoljon az 5-ös kifutón. Maradjon legalább 2500 lábon a Golden Gate hídig.

Pilóta: SFO Torony, CATco 5938-H, irány a külső jelzés felé, 2500 lábon vagy feljebb a Golden Gate-ig. Megkezdem az ereszkedést.



(nagyon hangos sivitás és zúgás, amit fájdalmas üvöltés követ)

(statikus zaj tíz másodpercig, aztán húsz másodperc némacsend)

Másodpilóta (remegő hangon): Mayday, mayday, mayday. SFO Torony, itt CATco 5938-Hotel. Mayday, mayday. Valami eltalált minket. Minden lekapcsolt, ismétlem, minden lekapcsolt, a rádió nem működik. A kézi mikrofonnal beszélek. (szünet) Hallanak engem? Kilkódtam, Rosenau kapitány pedig eszméletlen. (szünet) Mayday, mayday, mayday. SFO Torony, veszik az adást? Nincs áram, csak siklunk. Nincs irányjelzés, és nincs vizuális kapcsolat. *(hangosabban)* Kurvára semmit sem látok!

(hangos dörömbölés zaja és összefüggéstelen kiabálás a háttérben)

Másodpilóta: Kérem, üljenek vissza a helyükre!

Torony *(bizonytalanul és nagyon statikusan)*: ...38-Hotel, SFO Torony, CATco...<statikus zaj>... ismétlem... itt is ez a helyzet... minden rendszer... a tartalék rendszerek indulnak...<statikus zaj>... tartsanak ki...

Másodpilóta: SFO Torony, nem tudjuk tartani, mert megyünk lefelé! Becsült magasság 1000 láb... és gyorsan csökken.

Torony: SFO Torony, 38 Hotel...<statikus zaj>... nincs áram?

Másodpilóta: 38-Hotel, SFO Torony... bármi is volt ez, mindent hazavágott... A fenébe is... nem látok semmit... a köd egyre sűrűbb... SFO Torony, utasítást kérek!

Torony: SFO Torony, 38 Hotel... forduljon azonnal a...

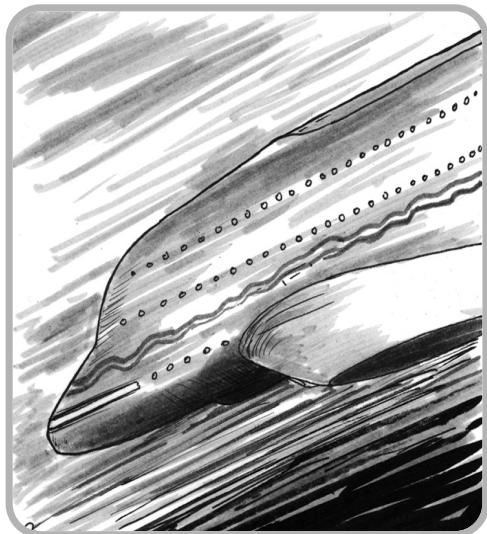
(becsapódás hangja, amit sikolyok követnek, aztán semmi)

Egy Knight Errant diszpécser napójából 11/2/65, 11:03:56

„Diszpécser: Keresem a 74-es egységet. 74-es egység, hallasz?”

74-es egység: <statikus zaj>... Hallgatlak diszpécser... szaggatottan.

Diszpécser: Haladjatok tovább a Smithsonian Intézet felé, 1000 Jefferson SW. A riasztás szerint lekapcsolt a biztonsági rendszer és nagyszabású lopás van folyamatban...



74-es egység: Diszpécser, fosztogatások és lázongások vannak folyamatban <statikus zaj> a föld alól is.

Diszpécser: 74-es egység, azonnal induljon a Smithsonianhoz – ez egy közvetlen utasítás a <statikus zaj>

74-es egység: Vettem, indulunk. De tisztázunk valamit – az egész világ a feje tetejére áll, és a főnök azt akarja, hogy a tulajdont óvjuk meg az embereket helyett?

Diszpécser: Hallak Marty, de itt nem egy hagyományos betörésről van szó. Valamiféle erekiye is ott van, amit a DMK-tól kaptak kölcsön. Valószínűleg bajba kerülök, hogy elmondok neked, de azt mondták, tíz perccel azután törtek be, hogy a riasztó lekapcsolt <statikus zaj> mintha számítottak volna rá. Ennyi, és most vissza kell térnem a munkámhoz. Folyamatosan örült hívásokat kapunk és a rendszer kezd összeomlani. Most aztán húzzatok oda azonnal és találkozzatok a múzeumi biztonságiakkal és a DM képviselővel.

<hangos ütközés hangja a háttérből, majd üveg törés>

Diszpécser: 74-es vetted? <statikus zaj> Marty? Marty?"

Részlet egy levélből, amit Mrs. Melody Hausenberg írt Joannak, a nővérének. (Chicago 11/6/65. 10.32)

„Én mondom neked Joanie, ez szörnyű, ami itt folyik! Épp csak lepihentem egy kicsit, néztem a szokásos sorozataimat, amikor egyszer csak minden a feje tetejére állt! Először a trideó képe lett hirtelen szemcsés, majd végül kikapcsolt – pont a legjobb rész közben. Azt hittem, ez is csak a szokásos áramszünet – tudod, amiről már meséltem neked –, ezért kimentem a konyhába, hogy egyek valamit, és képzel, a hűtő képernyője nem tudta megmondani, mi van benne! Hát hallottál már ilyet? A kijelző szerint négy kiló vegyes savanyúságunk volt, egy liter gombás jégkrém és két doboz fagyasztott csemege Tappancs úrnak. Most ehhez szólj hozzá! Ezután a hűtő kinevetett, és disznó képeket kezdett küldözgetni a kenyérpírtónak! Hirtelen azt sem tudtam, mihez kezdjek. Ha a hűtő így viselkedik, hát mondd, hogy merjek megvacsorázni? Megpróbáltam felhívni Joelt, de a telekom még mindig nem működött. A trideó sem javult meg, ráadásul kint a kertben a porszívó is megőrült, és szegény Bonzót üldözte a ház körül. Ekkor kezdtem úgy érezni, hogy talán nem is biztonságos itt maradni a házban, ezért megpróbáltam kimenni, de a biztonsági rendszer automatikusan bezárt minden zárat, a biztonsági üveget pedig nem tudtam kitörni. Végül bezárkóztam ide a hálószobába, és most itt írom ezt a levelet – képzel, papírral és tollal! Ide jutott a világ. Ha ez az egész dolog megoldódik – remélem minél hamarabb –, majd beszkennelem neked, és elküldöm e-mailben. Nem tudom mi lesz, de az biztos, hogy a gyerekek nem fognak örülni, hogy nem lesz vacsora, és én sem láttam a kedvenc műsoromat.”

Audio kivonat, egy távirányítású stockholmi kiberkliniká felvételeiből. A műtétet Dr. Christine Lindahl végzi Stockholmban, míg a páciens Seattle-ben van egy magánklinikán.

„Lindahl: Rendben, a bemetszés megtörtént, az agyat előkészítettük a beültetéshez.





Hölgyeim és Uraim, most jön a trükkös része. Életfunkciók stabilak?

Nővér 1: Vérnyomás 110/75, Pulzus 66, légzés 26. Minden stabil doktor.

Lindah! Mister... őőő... Ugrómajom is velünk van?

Páciens: Ja, okésan vagyok.

Lindah! Semmi fájdalom?

Páciens: Semmi, csak bizsergés.

Lindah! Az teljesen normális. Ne aggódjon, minden teljesen rendben lesz.

Páciens: Azért be kell vullanom, jobban örülnék, ha itt lenne mellettem, doki.

Lindah! Nem kell emiatt aggódnia. Számtalanszor végeztem már el ezt a beavatkozást távirányítással, és százszázalékosan sikerült mind. Dr. Michaels, most térünk át a legkényesebb részre, kérem, nagyon figyeljen a maga oldalán. Most vigye a robotkart a helyére, és helyezze pozícióba a szondát.

Michaels: Szonda a helyén doktor. Nézetet váltok. Ha készen áll, kezddheti.

Lindah! Kitűnő. Kiváló képet kapok a területről. Lefuttatom még egyszer, utoljára a tesztet. Itt minden rendben, minden zöld.

Michaels: Megerősítve. Zöld az én műszer-táblámon is.

Lindah! Behelyezem a szondát, elkészítem a lézerszíkét a bemetszésre. Szike bekapcsol.

Michaels: Ennyivel már megvolnánk. Úgy tűnik minden ren...

Nővér 2: Mi a ...? Dr. Michaels, a képernyő!

Michaels: Mi a franc történik?

Páciens: <üvöltözik>

Nővér 2: Tartalék energia bekapcsol!

Lindah! Mi a fene folyik itt? Megdermedt a kép.

Michaels: <statikus zaj> Nővér! Kapcsolja már le! Ez!

Lindah! Michaels! Mi történik?

Nővér 1: A monitorok <statikus zaj> megbolondultak! A lézer... Úristen, az agya! Leállítom a lézerszíkét!

Nővér 2: Ne! Doktor én nem tudom...

Lindah! Az istenit, JELENTÉST!

<statikus sercegés, aztán semmi>

A szabadság fája

– Keljen fel, elnök úr. Gondolom, nem akarja lekésni a műsort. – Az első dolog, amit ki tudott venni a szemével, egy nő alakja volt, aki egy sárga falnak dőlt. A részletek még ködbe borultak, csak úgy, mint tudata. A varázslat miatt lehet, gondolta, talán amiatt a varázslat miatt, ami végzett a Titkosszolgálat ügynökével. De hogy lehet, hogy őt nem...

– Azt mondtam felkelni! – A szavakat immár egy pofon is követte.

Kyle Haffner megpróbált a fogvatartójára koncentrálni. Egy törekeny, szőke nő, közelebb a harminchoz, mint a negyvenhez, a Nemzeti Gárda egyenruhájában. A rangjelzése és a névtáblája alapján Williamson tőzsőrmester. Tisztán látszott, hogy élvezzi a helyzetet, amit az előrenyújtott pisztolya biztosított neki.

– Mi a gond, szivi? Még mindig nem fogtad fel, mi folyik itt? Lefogadom, hogy nagyon is biztonságban érezted magad ma reggel.

Ma reggel. A Fehér Háznak rengeteg dolga adódott, többségük a tegnapi MatriX-katasztrófa okán. Daviar Seattle-ben kampányol, a külügyminiszter Európában tart körutatót, a mezőgazdasági miniszter pedig a legutóbbi hírek szerint még mindig egy elromlott liftben rostokol Des Moines-ben. A titkosszolgálati miniszteréről és kíséretéről még mindig semmit sem tudni.

– Biztos vagyok benne, hogy tudni szeretné, ki is vagyok valójában. Hát megmondom: Én egy Hazafi vagyok – kezdte. És most már nem az elnököm többé, nem jobban, mint a BAN törzsfőnökei, vagy az a japán fickó San Franciscóban. Én tudniillik *amerikai* vagyok.

Haeffner zavarodottsága egyre nőtt, igyekezete ellenére arcára is kiült az aggodalom.

– Nem fogtad fel mi? – kérdezte a nő. – Azon az éjszakán születtem, mikor az USA egyesült Kanadával. Az orvosok azt mondták a szüleimnek, valószínűleg én voltam az Amerikai Egyesült Államok utolsó polgára, de tévedtek. Terhes vagyok. Még csak hathetes, de mikor majd ennek az egésznek vége lesz, addigra a bébim már a jó öreg Államokban fog megszületni.

Vészcsengők szólaltak meg az elnök fejében.

– Tehát azért raboltak el, hogy újra egyesítsék Amerikát? Félek, ez nem lesz ilyen egyszerű.

– Mindketten túl sokat beszéltek! – mondta egy új hang mögötte. Haeffner hátrafordult és egy férfit látott meg az ajtóban. Egy kopasz, robusztus figurát sötétkék öltönyben. Nagyon is jól ismerte ezt az arcot, az elnök szemei elkerekedtek a meglepetéstől:



– Reynolds Igazgató?

– Most fejeztünk be egy újabb ellenőrzést. – Reynolds Williamshez beszélt. – Az asztrál tiszta, és az utcák is üresnek tűnnek. Mindenki bezárkózott az otthonába, és arra várnak, hogy valaki megmondja nekik, mit tegyenek.

Williams őrmester elvigyorodott.

– Mondhatnám, hogy ennek már régóta itt az ideje, Pete.

– Most beszélnem kell az elnökkel. Négy-szemközt, ha megkérhetnélek! – Williams bölintott, majd elhagyta a szobát, Reynolds pedig bezárta mögötte az ajtót.

Egy apró készüléket húzott elő öltönyéből és aktiválta, majd megvárta míg zümmögő hangja elhalkul.

– Tehát, hol is tartottunk? Óh igen. – Reynolds tekintete magával ragadta Haeffnert, ahogy beszélt. – Pontosan kilenc óraker, Braddock szenátor és az UCAS fegyveres erőinek több magas rangú parancsnoka beszédet tart, felhasználva a még működőképes Polgári Közvetítő Hálózatot. Elmagyarázzák az embereknek, hogy próbálta a Bennszülött Amerikai Nemzetek, az Aztlan közreműködésével, összeomlasztani az UCAS Mátrixot – többek között nukleáris csapásokkal. Ez az, ami miatt válaszlépésül mozgósítottuk a hadsereget és bevezettük a statáriumot, a további intézkedésekig.

Haeffner elnök tekintete egyre élesebb lett. Az az áruló Braddock általában csak meta-elenes politikát folytatott, amit ügyesen egészség reformnak álcázott, de úgy tűnik ez nem volt neki elég.

– És hogy jövök én a képbe?

– Ha együttműködik velünk, életben marad. Ez még így is sokkal több, mint amit a védelmi miniszternek tudtam ígérni – mondta Reynolds. Az igazság a védelmi miniszter sorsáról az Elnököt csontjáig hatolt, de meg tudta őrizni pókerarcát.

Jelenlegi előnye, és színlelt harciassága ellenére Reynolds-nak tudnia kellett mennyit kockáztat ezzel.

– Nos, számíthatunk az együttműködésére, Elnök Úr? – Míg Reynolds a válaszra várt, Haeffner némán a padlót bámulta.

– Fattyú! – Haeffner hangjából jéghideg düh áradt. Amennyire képes volt, feltápáskodott.

– Tényleg azt hiszi, hogy cserbenhagyhatnám az amerikai embereket, még ha akarnám is?

– Ahogy Thomas Jefferson mondta: „A szabadság fája kiszárad, ha nem zsarnokok és hazafik vére öntözi.” Sajnálattal látom be, mennyire igaza is volt. Ez a végső döntése?

– Inkább lőjön le itt és most.

Reynolds egy pillanatra egyenesen Haeffner szemébe nézett, majd elindult az ajtó felé.

– Majd meglátjuk.

Az Elnök megvárta, amíg Reynolds elhagyja a szobát, majd beleroskadt a székébe. Most hogy már nem fűtötte a harag, gyengének érezte magát, mint egy gyermek.

Mikor az őrmester visszatért, egy tálca szendvicset hozott és egy karton ásványvizet, amiket az asztalon hagyott, majd leellenőrizte az időt a faliórán. 20:58. Bekapcsolt egy kis trideó szettet és váltogatni kezdett a csatornák között. Mindegyiken az ideiglenes adáskimaradást jelentő *Maradjon velünk* felirat díszelgett, amit a Nemzeti Katasztrófa-elhárító Hivatal közvetített, folyton futó számláló előterében.

– Pete! Elszalasztod a különleges kiadást – kiáltott Williams.

– Szó sem lehet róla kedvesem – mondta Reynolds, miközben visszatért a szobába.

A számláló elérte a nullát, a képernyő életre kelt, és megjelent rajta egy pódium. A kép jobb alsó sarkában egy kis KSAF lógó virított. A szószék jobb oldalán egy amerikai zászló állt, a szószéken pedig...

– Az meg ott kicsoda? – kérdezte Williams.

A mikrofon mögött egy ötvenes éveire közepén járó, acélszürke hajú nő állt, az UCAS hadseregének táborno ki egyenruhájában. Két csillag virított a vállapjain, nyakában egy kis piramis alakú ezüstmedál függött. Haeffner nagyon is jól ismerte ezt a kitüntetést, hisz ő adta át egy évvel ezelőtt.

„Amerikai honfitársaim, polgárok, és a Kanada-Amerikai Egyesült Államok katonái. Angela Colloton dandártábornok vagyok. A tegnapi események káoszát kihasználva, a mai reggel folyamán UCAS katonai egységek foglalták el



a Columbia Negyed, és más nagyvárosokat, hogy megdöntsék az alkotmányos kormányt. A zendülőket Jonathan S. Braddock szenátor vezette, akiről úgy tudjuk, hogy az Alamos 20000 nevű terrorista csoport vezető tagja. A végső céljukként kitűzött hatalomátvétel Amerika fölélt... elbukott.

Miközben e mondatokat szólok, lojális amerikai katonák számolják fel a felkelő erők maradványait. A céges biztonsági erők most már teljes mértékben együttműködnek az UCAS alkotmányos kormányával ebben az ügyben. Braddock szenátor már korábban életét vesztette, miközben követőivel tűzharcba keveredett az őt elfogni akaró katonákkal. Szeretném leszögezni, hogy ellentétben a média híradásaival, országunkat nem szállta meg semmilyen külhoni hatalom, és nem állunk háborúban senkivel.”

– A jó életbe! – mormogta Williams. Haeffner nem tudta visszatartani nevetését, bár gyorsan elhallgatott, mikor az őrmester, kényelmetlenül közel tartotta a szájához a fegyvert.

– Ilyen közel állsz most ahhoz, hogy Dunkelzahn nyomdokaiba lépj, haver.

– El kell tűnnünk. Most azonnal! – pattant fel Reynolds.

Williams értetlenül szegezte rá tekintetét.

– Ugye most csak vicelsz?

– Sosem voltam ennél komolyabb – válaszolt Reynolds. – Most, azonnal!

– Nem adhatjuk fel! Épp most! – Williams indulatossá vált, de Reynold megragadta és erővel magához húzta.

– Most jól figyelj rám. Braddocknak már vége. Ennek az egész puccsnak vége, és ha nem lépünk le most azonnal, mi is halottak leszünk. Felfogtad?

Az egyetlen hang, ami betöltötte a szobát, az Colloton tábornoktól származott:

„...Amíg Haeffner elnököt és Daviar alelnököt nem találjuk meg, ideiglenesen Gene Simone helyettes elnök fogja ellátni az elnöki feladatokat. A státárium a válság teljes lezárásáig érvényben marad.”

A lapítás nem Nadia stílusa – gondolta Haeffner. Itt kell lenniük... valahol.

Williams sírni kezdett.

– Lemegyek és összegyűjtöm a többieket, öt perc múlva már kint leszünk.

A nő bólintott, majd a fogoly felé pillantott.

– Vele mi legyen?

– Tudod mi a dolgod – felelte Reynolds. Az bólintott, majd felemelte oldalfegyverét.

– Semmi drámai búcsú, mint a műérzetekben, Elnök úr? – kérdezte Williams miközben a könnyeket törölte ki a szeméből. – Semmi könyörgés az életéért, vagy érvelés, hogy életben hagyjam? Nem ajánl fel a szabad elvonulást? Büntetlenséget?

– Nem fogok könyörögni – válaszolt Haeffner. – Lőjön már és legyünk túl rajta. Maguk már elbuktak.

– Gúnyolódhat velem, ha akar, de gondoljon a gyermekemre. Gondoljon bele mi lesz a sorsunk: egy szökevény egy rasztalan bébi-vel. Az utolsó amerikai. Biztos, hogy ezt akarja?

– Nem. A többiek azt kapják, amit megérdemelnek, de maguknak kegyelmet adok. Magának és a gyermekének.

– Nos, köszönöm – mondta Williams –, de talán mégsem. Elfogadhatnám a kegyelmet magamnak és a kicsinek... de a férjem nélkül soha. Sajnálom, de nem hagyhatom cserben Pete-et.

Haeffner behunyta a szemét. *A fenébe. Tudtam, hogy elfelejtettem valamit.*

A nő felemelte a fejelet.

Jövök Alice, jövök.

A következő pillanatban számos robbanás rázta meg a házat, miközben fegyverropogás, zavarodott sikolyok és törött üveg csörömpölése töltötte be a levegőt. Williams az ajtó felé fordult, ezért Haeffner nem láthatta, mikor szétrobban az arca. A teste hátra zuhant az elnökre, feldöntve a székével. Bár Haeffner csendben maradt, a lelkében sikoltzott. *Mi a ...?*

– Szoba biztosítva. Bravo osztag befelé!

Valaki leellenőrizte a pulzusát és a biomonitort, majd legördítette a holtestet róla.

– Kérem, álljon fel, Elnök úr.

Két harci páncélos katonára ragadta meg karjait és segítették talpra. Úgy érezte, mintha gombostűkkel szurkálnák a végtagjait, ahogy újra vért kaptak. A Williams holttestét vizsgáló bevetési páncélban álló őrnagy hirtelen hátralepett, majd álmélkodva emelte fel a halott pisztolyát.

– Eredeti Ares Predator, méghozzá a limitált első sorozatból! – Hangosat füttyentett, miután megnézte a sorozatszámot.

– Azt hiszem, ezt megtartom a gyűjteményembe. De oké, csináljuk végig. Szike a Sebesznek, a Páciens biztonságban és sértetlen. Ismétlem: a Páciens biztonságban és sértetlen. Készenlétben vagyunk. Vége.

Kis szünet után az adóvevő újra megszólalt. Az őrnagy egy pillanatra megdermedt.

– Ismételve meg a parancsot! Vége.

„...Hisz annyi mindenben mentünk keresztül történelmünk során, de Amerika Álma még mindig él.” – szavalta Coloton tábornok hangja a trideóban. *„Ott él a szívünkben, a társadalmunkban és a hagyományainkban.”*

– Vettem. Vége.

Haeffner elnök zavartan nézett rá:

– Van valami gond, őrnagy?

„...Thomas Jefferson valaha azt mondta: *„A szabadság fája kiszárad, ha nem zsarnokok és hazafik vére öntözi”.* Balszerencsénkre most ilyen időket élünk.”

Az őrnagy felemelte Williams pisztolyát, miközben a katonák két oldalról lefogták Haeffnert.

„Jó éjszakát és Isten áldja Amerikát!”

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2006. JÚNIUS 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 áránál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, 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
Rhätt Fénykora	10	100	990
Régmúlt	10	100	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés torya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Buja őzsungel	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: Szürnyverem	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	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 SOROZAT				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Menyhei tűz I.	16	160	1520	1360
Menyhei tűz II.	16	160	1520	1360
A kőosz ura I.	14	140	1330	1190
A kőosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Hálálós örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elveszett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
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
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Menyörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A becsvágy hálójában	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	120	1520	1200
Kegyetlen eskü	19	150	1810	1430
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	23	180	2190	1730
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A 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: Jósítat	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
Éjféli	22	220	2090	1870

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
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: Előzetés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Kí úzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játzsma	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
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kártpótlás	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				
Árnyékmagyarországi	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 mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttövis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
Törött korona	15	110	1400	1130
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könyve	16	120	1520	1200
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130

A Résháború legendája				
Nagybebecsült ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstlölyom Karma	17	170	1620	1450
A rókakirály	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870

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 bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
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 prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszaja	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040

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

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középföldé kincsei		50	990	800

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

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

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

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

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

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
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 kék tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A kék tűz folyója II.	6		1890	1690

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

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

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4		1400	1300

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

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkav (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: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Arnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rabláncok (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesterek (Vampire)	6		1700	1520

Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petruca:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szetita (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson:				
Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley:				
Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark:				
Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis:				
Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Tim Waggoner:				
Középkor: Gangrel (Vampire)	6		1890	1690
Philippe Boule: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Papok tábolya (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270	Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350	Martin Delrio: A menny csöndje	4		1420	1270
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350	Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440	Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Roland Green: Őnfejú lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520	Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780	Scott Ciencin: Árnysólvány	6		1800	1600
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780	Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600	Troy Denning: Vizmélyvára	6		1800	1610
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610	James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610	Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tavaszi hajnal sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Margaret Weis és Tracy Hickman: A téli éj sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Margaret Weis és Tracy Hickman: Az őszi alkony sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Nancy Varian Berberick: Viharpenge (Dragonlance)	6		1890	1690	Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Michael Williams: Menyét szerencséje (Dragonlance)	6		1900	1700	Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440	Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100	Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1230	1180	Peter S. Beagle: A fogadós éneke	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Széjjáró	6		1800	1600	Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180	László Zoltán: Nagyte	6		1900	1700
Elanie Cunningham: Eftdal	4		1420	1270	Fritz Leiber: Ejjaszonyok	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440	George R. R. Martin: Kóbor Lovag képregény	8		2800	2510
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520	R. A. Salvatore: pap ciklus				
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520	Shilmista árnyai	4		1040	930
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690	Éjmaszkok	4		1040	930
Elanie Cunningham: Varázskapó	6		1800	1600	Az elesett erőd	4		1130	1010
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610	A kőosz átká	4		1130	1010
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600	Szerepjáték szabálykönyvek				
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100	Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600	D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690	D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520	A hit védelmezői	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520	Almokban szóló	4		1420	1270
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600	Vér és varázs	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Ezüst erek	6		1800	1610	A vadon mesterei	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A félszerzet ékköve	6		1800	1610	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	10		3320	2970
R. A. Salvatore: A boszorkánykirály ígérete	6		1700	1890	Faerún szörnyei	15		4550	4070
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágius születése	4		1230	1100	Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
Ed Greenwood: Elminster	4		1230	1100	Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180	Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610	Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520	Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440	Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520	New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
A whitorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610	Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270	Klánkönyvek: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600	Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610	Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600	Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600	Gyűrűk Úra szerepjáték	25		7590	6990
David Gemmel: Legedás Druss első krónikája	6		1800	1600	Gyűrűk Úra szerepjáték kiegészítő:				
David Gemmel: A tél harcosai	6		1900	1700	Gonosz fajták és csodás mágia	10		3320	2970
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270	A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270	Középföldé térképei	6		1890	1690
					A harag műhelye				
					D&D kalandmodul	4		1420	1270
					Fénytelen citadella				
					D&D kalandmodul	4		1420	1270
					Kard és ókol				
					D&D kalandmodul	8		2370	2120
					Kövek körében				
					D&D kalandmodul	4		1420	1270
					Az Éjkarom-rony szíve				
					D&D kalandmodul	4		1420	1270
					7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
					7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
					COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

KOMBÓK

A HKK LEGJOBB LAPJAI

Ezt a cikket akár tekinthetjük egy utólagos lapelemzésnek is, hisz a lapok, amikről szó lesz, már sokszor bizonyítottak. Mégis érdemes lehet részletesebben is megismernedni velük, hisz jelenleg ők formálják leginkább a versenykörnyezetet. Felállítottam a lapok között egy sorrendet, bár ez egy kicsit önkényes, hisz igen nehéz megmondani két teljesen különböző funkciójú lap közül, hogy melyik a legerősebb. Ráadásul mindenképpen belül akartam maradni a 20-as korláton, így néhány olyan lap kiszorult, ami ide kívánczított volna.

Mielőtt egyesével bemutatnám a őket, előljáróban pár szóban összefoglalom, hogy általánosságban miért rájuk esett a választásom. (Ez a rész kezdők számára lehet, hogy kicsit érthetetlen lesz, ha valaki nem értene, jöjjön el az Abyssba, s ott elmagyarázzuk neki.)

Tapasztalatom szerint minden kártyajáték az erőforrásokról, az erőforrás fölény megszerzéséről szól.

A HKK-ban a legfontosabb erőforrások: lap (kézben illetve asztalon), a VP, és az ÉP. ÉP-ből a játék elején jó sok van, egészen addig nincs gond, amíg egy alá nem kerül. Ez egyébként a játékosok célja (amellett, hogy a sajátját megvédje). A másik fontos erőforrás a VP, ami körönként növekszik, de gyakran találkozni olyan lapokkal, melyeknek a varázspont-költség mellett ÉP vagy lap költsége van. Ezek nyilván erősebbek a hasonló VP-költségű lapoknál, és ezekkel (elsősorban a játék elején) előnyre tehetünk szert. Az utolsó – és talán a legfontosabb – erőforrás a lap. Általánosságban megéri lapelőnyt teremteni akár az asztalon, akár a kézben. A varázspontunkat legtöbbször arra használjuk, hogy fölényben legyünk a lapokban. Persze a

helyzet nem ennyire egyszerű, hisz hiába van rengeteg lapunk, ha sosincs rá varázspontunk, vagy szépen szétver az ellenfél. Komoly feladat megteremteni az egyensúlyt a három erőforrásunk közt, miközben folyamatosan arra kell törekednünk, hogy az ellenfélnél jobban álljunk.

Az előnyszerzési törekvéseink biztosításának a legfontosabb eszközei az ellenvarázslatok, melyek (általában) jobb esetben is csak pár varázspont előnyt adnak (pl. ha egy *Apró kívánságot* sikeresen megakadályozunk egy *Manacsapdával*, akkor elvileg nem szerezett előnyt egyik játékos sem, hisz -2 VP és -1 lap mindkét részről). Nem is ez az egy-egy elleni előny (esetleg hátrány) számít, hanem az, hogy nekünk létrejött egy komoly előnyt termelő lap (pl. *Áldozat az ősi isteneknek*), vagy fordított esetben az ellenfelet akadályoztuk meg abban, hogy megszerezze ezt az előnyt.

Ennek következménye, hogy nem érdemes minden butaságra ellövellődni a countereinket, csak a fontos, és nagy előnnyel járó lapokat kell megvédeni, megakadályozni. Persze ennél összetettebb a dolog, de így nagyjából világossá válik, hogy miért ezek a lapok kerültek be a legjobbak közé.

1. ZU'LIT KÍSÉRLETE

A játék vitathatatlanul legerősebb lapja. Bár „csak egy counter”, a többihez képest pófátlanul jó képességei vannak. Hatalmas előny, hogy az idézési költségét mi határozzuk meg, bár szinte mindig egyért juttassuk ki, mégis van, amikor 5 VP-ért jön, hisz előfordulhat hogy az ÉP drágább kincs mint a VP. Az 5 VP-s alapköltsége is rengeteg esetben jól jöhet: nem





lehet fürkésszel eldobatni, nem hat rá a *Lassan járj*, többet ér az *Ewgbert* a *mágusnál* stb. Szinte biztosak lehetünk abban, hogy ennél erősebb counter egyharmar nem fog megjelenni.

2. MÉONECH FÜRKÉSZ

A második helyen büszkélkedhető lap legfőbb előnye az univerzalitás. Nagyon ritkán akad olyan helyzet, amikor semmire se tudjuk használni. Nagyon sok asztalon maradó, olcsó kulcslap van, amit meg tud oldani. (A *tiltott könyv*, *Manafonál* stb.) Lényként lerakva szinte mindig tud dobhatni (plusz megtudjuk, hogy mik vannak az ellenfélnél, ez sokszor meccsdöntő lehet), ha dobhat, akkor egy 1/1-es lényvel jobban jártunk, ami bosszantó tud lenni. Ha kell, feldob egy *Dj'arekh tárcsát* vagy *Sötét földet (új)*, vagy ütöget egyeket, lehet belőle *Villámhárítót* hozni, *Áldozat az ősi istenekhez* vagy az ellen is kiváló. A *Méonech fürkész* és *Zu'lit kísérlete* teszik a legerősebb színre a Fairlightot.

3. ÁLDOZAT AZ ŐSI ISTENEKNEK

Bárhogy konfiguráljuk, mindig 1 ÉP és 1 lapelőnyt fog adni. Ez így nézve nevetségesnek tűnik, gyakorlatban viszont brutális, hisz nekünk elég mondjuk fürkészt, *Manafonál* vagy *A tiltott könyvet* áldoznunk (amik már termeltek némi lapelőnyt), míg könnyen lehet hogy az

ellenfél drágán lerakott lapokat (esetleg a fő nyeréseit) kell, hogy beáldozza. Ha nálunk van a lapelőny, mindenképpen érdemes maximális mennyiségű lapot eldobni, mert ha csak egy-két lap marad a kezünkben, és az ellenfélnél egy se (esetleg az asztalán se), akkor rákényszerítjük arra, hogy teljesen a húzására hagyatkozzon, ahonnan már nagyon nehéz felállni.

Ez a lap nyilván csak olyan pakliban effektív, amiben használunk sok asztalon maradó lapot, hogy legyen mit bedobálni neki. Kétségtelen hogy a legundorítóbb lapja a játéknak, egyedül azért nem lett a legerősebb lap, mert a fürkész és a *Zu'lit* sokkal több pakliba befér.

4. MANAFAMILIÁRIS

A dobogóról épphogy lemaradva az előzőekhez képest egy „jóval gyengébb” lapot találunk. Persze nem kell aggódnunk, még ez a lap is broken gyanús, csak nem annyira univerzális. Ahogy nemzeti bajnokunk, Magyar Attila mondta, „Ha manatermelés, akkor *Manafamiliáris*, *Manafonál* vagy *A szürkeállomány aktívizálása*”. Ezzel nagyjából egyet is tudok érteni. A varázspont-termelések közül ez egyértelműen a leguniverzálisabb, bármilyen nem követőre építő koncepcióhoz hozzácsaphatjuk, mindig jól fog jönni. Sok pakli első lépéseként ezt le fogja szedni, ami szintén nem rossz: egy lapért 13 sebzés, ingyen! Ez csak akkor lehet problémás, ha nagyon építünk arra a pár plusz VP-re, és szorongatjuk a sok drága lapot, vagy kénytelenek vagyunk lemondani az ingyenes *A béke megőrzéséről*. Bármennyire furának tűnhet, sokszor mégis megéri kihagyni a pakliból a familiárist, mert jobban számít a +1 lap, mint az a néhány varázspont, vagy az esetleges 13 ÉP sebzés.



5. EWGBERT MEGSZAKÍTÁSA

A counterok pítbullja! Igaz, nagyon drágán jön ki, viszont a többivel ellentétben ez már önmagában hatalmas előnyt termel, ráadásul mindhárom, szívünknek igen kedves



erőforrásból. Ha ez még nem lenne elég, tárgyakat is el lehet vele kapni, így a *A tiltott könyvtől* se kell annyira tartanunk. Az már tényleg csak a hab a tortán, hogy a Semmibe kerül, és te kapsz ♣-t, csak a Semmibe kerül, és te kapsz ♣-t, győzölvsz 5 EP-t, és húzz egy lapot. „Hahó, Ewgbért kezébe alaján az gondolatok, hogy ő csak látta meg valójában a varázslatát, és nem fantáziált.” – Miróla

6. ŐSI BÉKLYÓ

A 0 komponenses tárgyak közül toronymagasan kiemelkedik a béklyó, aminek a képessége több, mint undorító. Minden pakli ellen használható, belassítja a játékot, ami a kombopaklikat megöli. Ha sok counterrel játszunk, akkor az ellenfél minden próbálkozását elfojthatjuk, ha esetleg már valami ölésünk is van az asztalon, akkor már teljesen nyeregben érezhetjük magunkat. Ha már kellőképpen felgyűlt a lapunk és a manánk, akkor bedobhatjuk és kiterülhetünk; kis szerencsével egy újabb béklyóval fejezve be a manővert. Nem elég, hogy mi uraljuk a játék ritmusát, ráadásul feláldozásával a lap-hátrányt is ledolgozza. Az egyes párbaj már tényleg túlzás a lapra, de már nincs mit tenni...

7. A TILTOTT KÖNYV

Nagyon olcsón, permanens keresés, igaz mindössze a 2. legerősebb

szín lapjai közül, de az is több mint elég. A max. varázspont-csökkenés az első egy-két használatnál nem nagy hátrány, inkább csak a további használatot gátolja, így a második képességével ezt ki lehet játszani (ami egyébként blokkolás ellen is igen jó). Roppant optimális *Áldozat az ősi isteneknekkel* kombóval, hisz kikeresés után már bátran be is dobhatjuk neki a könyvet. A könyv miatt sok lila lapból elég egy-egy darabbal játszani, hisz sok olyan lap van, ami néha nagyon jó, s ezeket elég, ha a könyvvel kikeressük (pl. *Csáp-istenség*, *Xenomorf felderítő*, *A kősz igazi arca*, *Ősi praktika*, *Kvazár-sárkány (új)*, *Xenomorf királynő* stb.).

8. GAKK, AZ ÉSZAK URA

Igazi erőforrásgejzír ez a lény. Amint beütött egyszer, onnantól kezdve biztosan előnyt termel, hisz a versenylapok közül nincs olyan, ami optimálisan oldja meg. Pár kör alatt elég nagyra hízik, hogy komoly fenyegetést jelentsen az EP-re. Ha kedvünk tarja, bármikor kisüthetjük a rajta lévő izmokat (ráadásul 1 VP-vel jobban is járunk), de a lap visszavétel sem utolsó dolog. Szükség esetén nagyon jól lehet vele kivenéni egy nagyobb lény támadásait, hisz a Gakk miatt nem lehet minket közvetlenül ütni, s amikor Gakkot támadják, visszavesszük a kézbe. Egyedül a *Csáp-istenség* tudja valamennyire optimálisan megoldani, az izmok letakarítása miatt, de azért még így is van hat varázspont differencia.



9. APRÓ KIVÁNSÁG

Lapkeresés ingyen? Ez több mint jól hangzik. Az, hogy max. 2 VP-ig keres, senkit nem érdekel, rengeteg ilyen lap van, ami nagyon erős vagy lehet rá építeni a paklit. Egyedüli korlátja a lapnak a színe. Barnából igen kevés jó lap van (bár ez a következő kiegészítőnél változni fog), főleg amit ki is akarok rakni a kívánsággal. Mellette sok lapból elég lehet egy-két darabot használni, hisz a kívánsággal elő lehet venni őket szükség esetén.

10. CSÁP-ISTENSÉG

A megoldások istene. Gyakran előfordul az a helyzet, amikor már semmi esélyünk nincs, étellel és izommal telepakolt lények terrorizálnak vagy bármikor szétlőhetnek a *Villámhárító*, már csak egy dolog segíthet: a *Csáp-istenség*. Nevetve takarít el bármit az útból, az élet és izomjelzők megszüntetése példa nélküli a HKK-ban. Külön kellemes, hogy lény, így igen nehéz megcounterelni, ráadásul igen nagyra tud hízni, ha elég lapot szedett le. Egyedüli bánatunk az lehet, hogy kicsit sokért jön, de hát ezt az árat megéri megfizetni.

11. A SZÜRKEALLOMÁNY AKTIVIZÁLÁSA

A legdurvább manatermelés. Irreálisan sok varázspontot ad, kis mana befektetésével. Az ÉP radikális csökkenése miatt csak akkor érdemes kijátszani, ha biztosan tudunk nyerni az adott körben (legalábbis re-



ményeink szerint). Sajnos (vagy inkább szerencsére) ez a lap önmagában semmire se jó, csak kombópakliban érdemes vele játszani, ahol be kell húzni a szürke mellé a kombót, lehetőleg az első körökben. Arra persze nincs nagy esély, hogy a második körben öthat lapból a kezünkben legyen a szürke és a két-három lapos kombó.

12. MANAFONÁL

Az egyik legnépszerűbb és talán legerősebb koncepció alapja. Hatalmas varázspont-mennyiséget szabadít mindkét játékosra, ami miatt jócskán kibővül a használható lapok skálája. Gond nélkül lehet használni miatta amúgy picit drága lapokat (Pl. *Esthariol (új)*, *Árnyéksárkány (új)*, *Augur*), vagy olyan lapokat, aminek sokszor használható aktivizálást igénylő képessége van (pl. *Kvazársárkány (új)*, *A mogokok törvénye*). Érdemes mellé *Apró kívánságot* használni, hogy jobb eséllyel legyen kint már a játék elején a fonál.

13. TRÜKKMESTER (ÚJ)

Bevallom, elsöre nem tetszett ez a lap, nem éreztem úgy, hogy elég nagy előnyt tud termelni, de kiderült, hogy tévedtem. Két fontos erőforrást is lehet vele kontrollálni, tehát mindig lesz valami dolga. Ha dobásra használjuk, akkor első használat után egy lapelőnyünk lesz (mert a *Trükkmester (új)* ott marad az asztalon). Szük-





lenhethi. Egyedüli fájdalomunk az lehet, hogy a kék a gyengébb színek közé tartozik per pillanat, de ez bár-mikor változhat.

16. A MOGOKOK TÖRVÉNYE

Manapság az egyik legkedveltebb ölés a kontroll paklikban. Önmagában annyira nem vitézkedik, de egy kontrollba manapság egyáltalán nem ritka az asztalon maradó lap (*Manafonál*, *A tiltott könyv*, *Méonech fürkész* stb.). Jól lehet kombózni olyan lapjainkkal, melyek mindkét játékosra hatnak, így akár ki is kapcsolhatjuk pár lapunkat egy rövid időre. Ha a *Manafonalunkat* az ellenfél köre végén passzvizáljuk, akkor

ség esetén, vagy ha már kiürült az ellenfél keze, akkor a varázspontot is pusztíthatjuk vele, így az ötnél drágább lapokról nem is álmodozhat, tehát a *Csáp-isten-ség* se menti ki a szorult helyzetből. *Bűvös erdőben* érdemes eleve varázspont pusztításra használni, ott több mint undorítóan működik. Ha hamar behúzzuk (amire szerencsére nincs annyira nagy esély), akkor szinte biztos a győzelem.

14. A SORS FINTORA (ÚJ)

Az asztalon maradó lapokat kivétel nélkül a képességükért használjuk. Ezek közül soknak aktiválást igénylő képessége van (pl. *A mogok törvénye*, *A tiltott könyv* stb.). Ezeket a képességeket *A sors fintora (új)* kivételével igen nehéz megakadályozni. Ráadásul nemcsak megakadályozza, még el is törli ezt a képességet. Ez sok lap esetében csaknem olyan, mint ha leszedtük volna, ami egy varázspontos cant-ripként igen kellemes.

15. DIÁNA KÍVÁNSÁGA

Kicsit talán speciális counter, hisz csak az asztalon maradó lapokra hat, gyakran igen borsosan kell megfizetni az árát, viszont komoly előnyre tehetünk szert általa. Sajnos az életpontot kijátszási feltételként kell feláldoznunk, így ha megakadályozzuk a Diánát, akkor igen rosszul járhatunk. Ha viszont létrejön, akkor az lenyúlt lap akár a győzelmet is je-

az ellenfél nem fog kapni a körünk elején varázspontot, ami akár meccsdöntő is lehet. Persze ez még semmi, hisz ölesen kívül még „lapleszedésként” is tud funkcionálni, elforgatva a legzavaróbb lapokat, nem sok dologtól kell tartanunk.

17. A KAOSZ HANGJAI (ÚJ)

Talán a leggusztustalanabb dobátás. A játék elején szinte biztosan dobát két-három lapot, ami nem feltétlenül olyan nagy cucc, hisz csak kettőtől dobátja az ellenfelet, ELVILEG. Azonban a szabályok szerint egy lap kijátszásakor határozzuk meg, hogy mi lesz a hatása, tehát az esetleges counterek kijátszása előtt. Ha elcsattan két counter az ellenfél részéről, s mi meg tudjuk védeni a hangokat, akkor teljesen kido-



batjuk az ellenfelet. Másik gusztyus-talan vonása a lapnak az, hogy azonnali, így ez az egyetlen értelmes lap, amivel az ellenfél körében is lehet dobni. Pici hátránya, hogy a középjátékban könnyen lehet, hogy semmire se tudjuk majd használni, max. eldobjuk az *Áldozat az ősi isteneknek*.

18. A HATALOM SZAVA

Fél évvel ezelőtt biztos, hogy a legjobb tízbe soroltam volna, most viszont még azon is elgondolkoztam, hogy befér-e a legjobb húszba. Hogy miért érzem manapság gyengébbnek? Egyszerűen arról van szó, hogy nagyon sokan játszanak *Manafonállal* és *Manafamiliáris*s, és a sok varázspont miatt inkább drágább lapok kerülnek be a pakliba, amiket már túl sok ÉP megcounterelni. A countercsatáknál nem ritka, hogy Zu'litok és Ewgbertek csattannak el, és őket már nagyon nem szívesen akadályozza meg *A hatalom szavával* az ember. Ez persze nem azt jelenti, hogy rossz lap a szó, hanem azt, hogy elég alából egy-két darabbal játszani (azért nem árt, ha *A tiltott könyvvel* tudunk countert keresni).

19. ARANY GUGYOLA

Az egyik kedvenc lapom. Szinte teljesen ingyen jön és négyféle dolgot csinál. A blokkolása nem jelentős, de volt már, hogy olyankor is számított, ami-



kor nem blokkoló paklival játszottam. A laphúzóssé- késségeit fogjuk leggyakrabban használni, általában az ellenfél köre végén, mindig jut rá varázspont, vagy egy lap, amire épp nincs szükségünk (pl. a negyedik körben egy *Erdős erejére*). Gyors pakliknál (pl. blokkoló) érdemes rögtön elhagyni azt a lapot, amit épp nem tudunk kijátszani, hátha összejön a nyerés. A legritkábban használt képessége a counterelés, hisz az ellenfél valószínűleg nem fog kijátszani olyan olcsó lapot, ami tényleg zavarna minket (így fel se tűnik, hogy mennyire erős ez a képesség, jó eséllyel sose tudjuk meg, hogy mennyire akadályozta az ellenfelet).

20. HÍVÓ KÚRT

Talán nem annyira erős lap, hogy megérdemelten kerüljön be a Top 20-ba, én mégis beválasztottam. Nemcsak azért, mert valóban jó lap, hanem azért, mert sok paklit tett versenyképesé, miatta színesebb a versenykörnyezet. O komponenses tárgyként nehéz elvárni durva dolgokat tőle, mégis megteszi. A lényeink olcsóbbításával jelentősen felgyorsulhat a paklink, ráadásul később is használható a keresés miatt. Minden etnikum pakliba kötelező lap.

Baross Ferenc
Abyss klub

VERSENYHELYSÍZINEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – Káoszlellegvár, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár, Kísasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, 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.
HŐDMÉZOVÁSÁRHELY – 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 Szinvarpark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékbolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeftű u.
75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar 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.
SZELLEMLÓVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncsics M. u. 5-7.
SZŐREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerleli Boccia Klub

(az SZDSZ Kispesti Szervezetének

Székháza) 1196 Budapest,

Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

A Kós Károly térnél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispestől.

Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térenél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 27., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Régmúlt paklik.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: május 27., 11 óra, nevezés 10-11.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 27., 11 óra, nevezés 10-11.

Helyszín: Balassagyarmat.

Szabályok: Hagyományos verseny. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: HKK puzzle, Régmúlt paklik, ultraritka.

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

JELLEMEK HARCA

Időpont: május 27., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Vagy csak gonosz (Leah, Chara-din és Dornodon), vagy csak jó (Raia, Rhatt és Elenios), vagy csak semleges (Fairlight, Tharr és Sheran) szerepelhet a játékos paklijában.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: május 27., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 500 Ft/1.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: május 27., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: május 27., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: május 27., 10 óra, nevezés 9.30-11.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Isteni szövetség. Tiltottak a Manafamiliáris és a Gyógyító rakshallion is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 28.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

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

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: május 28., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Erdőkeres.

Szabályok: A mágia méltósága. Tiltottak a szabálylapok és követők is.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Csík János, szonar@freemail.hu, 70-570-2947.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 28., 9.30.

Helyszín: O + A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett a Mana-familjár, Gyógyító rakshallion és az ultraritkák.

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

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: május 28., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Isteni szövetség. Ritka lapokat csak az egyik színű lehet használni, beleértve a szintelen és Bufa lapokat is.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: június 3., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, kero000@freemail.hu, 70-538-1069.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: június 3., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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 játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Eletenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

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

TÜLELŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rúvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a egyes kiegészítő ŐV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

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

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

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

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

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: június 3., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

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

Díjak: Régmúlt paklik.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: június 3., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

EGYSZÍNŰ PÁROS

Időpont: június 4., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Egyszínű páros verseny. A pároknak különböző szint kell használni.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 18., 9.30.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák völgyéből.

Nevezési díj: 3200, tagoknak 3100 Ft.

Díjak: Legendák völgye és Régmúlt paklik, ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 18., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák völgyéből.

Nevezési díj: 3100, tagoknak 2800 Ft. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Legendák völgye és ultraritka.

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

KOROK HARCA

Időpont: június 18.

Helyszín: Széreg.

Szabályok: Korok Harca: Vagy csak TF-es vagy csak V-s paklival lehet játszani.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 18., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák Völgyéből.

Nevezési díj: 3200 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 24., 11 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 24., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák völgyéből.

Nevezési díj: 3000 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártya-
vár, 06-36-321-966.

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 24., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák völgyéből.

Nevezési díj: 3200 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 24., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák Völgyéből.

Nevezési díj: 3200 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 24., 11 óra (nevezés 10-től)

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák Völgyéből.

Nevezési díj: 3200 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 25., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák Völgyéből.

Nevezési díj: 2500 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

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

HATALOM KÁRTYÁI

Legendák Völgye

A júniusban megjelenő
új HKK kiegészítő beharangozója

Biztos vagyok benne, hogy minden HKK rajongó izgatottan várja, vajon ebben a félévben milyen új kiegészítővel rukkolnak elő a HKK fejlesztői. Nos, a címből már tudjátok a nevét, most pedig még többet is el fogok róla árulni. A kiegészítő a nevét az Ősök Városának Legendás Völgyéről kapta, egy rejtett városról, ahol nagyhatalmú szörny-hősök élnek. Nyilvánvalóan, ezekkel a legendás lényekkel találkozhattok majd a kiegészítőben is, de persze nem csak erről szól az egész, sőt. A teszteléssel nagyon sok időt töltöttünk, és reményeink szerint egy nagyon szuper kiegészítő készült el, ami tetszeni fog nektek is. Gyekeztünk elkerülni, hogy fűrkész vagy áldozat szintű univerzális spoilereket alkossunk, inkább olyan lapokat terveztünk, amelyek megmozgatják a fantáziát, és érdekessé teszik a játékot. A színek közötti egyensúly (bár soha nem lesz teljes) még tovább tökéletesedett. Bár Fairlight trónját a korábban kiadott lapok miatt nehéz megingatni, a többi szín között már sokkal nehezebb sorrendet felállítani, amikor például a tesztversenyre a paklimat csináltam, minden színben találtam „kihagyhatatlan” lapokat a paklimba, és végül nehezen tudtam csak dönteni.

Mielőtt konkrétumokat írnék, röviden arról, hogy milyen tendenciák vezetnek minket a kiegészítő tervezésekor. Próbálunk olyan lapokat csinálni, amelyek úgy váltják föl a megszokott lapokat, hogy a játék nem gyorsul, mindössze más lesz. Az én „heppem”, hogy igyekszem minél egyszerűbb, ugyanakkor mégis eredeti és újszerű lapokat kitalálni. Szerintem a túlbonyolított lapok nem tesznek jót a játéknak, a 6-8 soros szöveggel bíró lapokkal senki sem játszik szívesen. A kiegészítőben 156 lap van, és ebből én csak 53-at találtam ki, így persze azért előfordulhat, hogy találkoztok majd olyan lappal, aminek kicsit sok szövege lesz... Vannak lapok, amelyeket úgy találtunk ki, hogy önmagukban érdekesek, majdcsak jók lesznek valamire, és olyanok is, amelyeket tervezésekor már van egy konkrét pakli a fejünkben, amihez jó lesz. És persze, ha úgy érezzük, a jelenlegi környezetnek van valamilyen vélt vagy valós betegség-

ge, azt is próbáljuk orvosolni az új lapokon keresztül, pl. egy nagyon erős koncepció elleni lappal, vagy más koncepciók erősítésével.

ÚJ SZABÁLYOK

Általában minden nagy HKK kiegészítő megörvendeztet minket egy-két új szabállyal. Persze itt legtöbbször nem kell valami nagy dologra gondolni – egyszerűen csak spórolunk a kártyákra írt szöveggel, és ahelyett hogy mindegyikre ráíránk ugyanazt a mondatot, csak egy szót vagy ikont teszünk rá. Ettől a lap átláthatóbb, könnyebben használhatóbb lesz, de persze a játékosoknak több ilyet kell fejben tartaniuk. A Legendák Völgyében négy ilyen új fogalom is megjelenik, de egyik megértése sem fog remélhetőleg nagy nehézséget okozni. Az első az anti-blokkolás, azt hiszem ezt nem is kell magyarázgatnom. A blokkolással ellentétben, ez növeli a max. VP-t. Mindössze néhány lapnak van ilyen képessége, azért adtuk, hogy az egyszínű versenyen több színnek is legyen védelme a blokkoló paklik ellen. A másik képesség az ősmágia, ezt egy ikon jelzi a lapon. Ha te nem használsz semmit, ami idézési költséget módosít, akkor ellenfeled nem módosíthatja ennek a lapnak a költségét. Tehát ezeket a lapokat nem lehet megszívni drágításokkal, *Bűvös erdővel* meg hasonlóval, viszont ezt te sem használhatod ki. A harmadik a legbonyolultabb, és legérdekesebb



is, ez egy új képesség, az árnyék. Az árnyékkal bíró lényeket valamilyen költségért reakcióként visszaveheted az asztalról a kezvedbe. Tehát pl. azután is, hogy ellenfeled lelőtte őt, vagy leütöttél vele egy lényt. Az egész gyakorlatilag az életmentő hatáshoz hasonlít, de szinte bármikor használható, nem csak akkor, ha a lényt megsebezted.

A negyedik fogalom nem igazán új szabály, csak egyfajta lénycsoport megjelölés. Ez a legendás, és a Legendák Völgyének hírneves teremtményeire használjuk. Ezek a lények kapnak egy követőt is, a Legendák Völgyét is, amely ha kint van, a legendás lények használhatnak egy külön speciális képességet, amelyet legendás képességnek hívunk.

NYÁLCSORGATÓ

Most pedig nyálcsorgatásként következzen pár konkrét lap! Azt hiszem a kiegészítő sztárja mindenképp (az általam kitalált) *Thu'zad utazása*. Nem azért sztár, mert akkora spoiler, mint a HKK legnagyobbjai. Inkább azért, mert róla vitáztunk a legtöbbet, hogy nem lesz-e túl erős. Ez egy 3 manás Raia általános szingularitás, kijátszásakor kapsz 5 VP-t és húzol 2 lapot, ellenfeled a következő körében max. 1 lapot játszhat ki sikeresen, és max. 1 lényel támadhat. Első pillantásra egy jó erőforrás lap, +2 manát és +1 lapot termel, ráadásul egykörös *Ősi béklyóként* is funkcionál. Azonban ne felejtjük el, hogy a lap szingularitás. Ez sokkal nagyobb hátrány, mint bárki elsőre gondolná. Amikor annak idején a szingularitást kitaláltam, abban a kiegészítőben jópár ilyen lap volt. Aztán szép lassan a legtöbbről lekerült a szingularitás szó, mondván, hogy úgy a lap túl gyenge. Tehát a szingularitás lapoknak tényleg valami komoly dolgot kell csinálniuk, hogy az emberek hajlandóak legyenek játszani velük (ld. *Nagyobb élet-szívás*). Gyakorlatilag itt arról van szó, hogy én is egy lapot játszok ki, te is egy lapot játszol ki, a játék lassul egy kicsit. Ez csak akkor jó, ha az ellenfél már nincs komoly előnyben amúgy is.

A másik igen érdekes lap a *Semleges csatamező*. Ez a szabálylap az ellenfél szabálylapját és követőjét is kikapcsolja, de ezért drága árat fizetünk: az ellenfél a játék előtt végignézheti paklinkat, ami minimum 52 lap kell legyen, és kivehet belőle hetet, amivel nem játszhatunk. Ez persze nem lesz jó olyan paklikba, amelyek néhány kulcslapra épülnek, de ha egy általánosabb, több lábon álló paklival

játszunk, biztos megoldást jelent egyszerre a *Bűvös erdő*, a *fókusz*, a *Lassan járj* és a *Kragoru ellen is*. A kő-papír-olló játék a követőknek és szabálylapoknak persze ettől még megmarad, érdekes volt, hogy a tesztversenyen pont ettől a laptól való félelem miatt visszafogottabban használták követőket és szabálylapokat, pedig a végén kiderült, hogy senki sem játszott vele!

Aztán itt van még *Sziturena*, a tündéri kis galetki lány, aki rengeteget változott a tesztelés során. Minden aktív lényünknek megadja a képességet, hogy két körre hátrabéni-tva őket a tartalékba, kapjanak két izomjelzőt. Ugye nem kell mondanom, hányféle kombináció lett ebből.

A negyedik lap, amit meg akarok említeni, bár nincs benne a paklikban, de a Legendák Völgyének lapjaival együtt készült négy ultraritka lap egyike, így végülis szegről-végről a kiegészítőhöz tartozik. Ez a *Mardakor bölcs*, 6 manáért 5/5-ös, 1 életjelzős lény. Ugye, nem egy nagy durranás? És ha azt mondom, hogyha van *Mardakor bölcs* a paklidban, akkor egy általad választott lapból három helyett négyet használhatsz? Mielőtt bárki felhördülne, ezt a lapot rengeteget teszteltük és rengeteget beszéltünk róla. Maga a lény nem túl jó, ha a játék elején felhúzzuk, igencsak szomorkodunk, tehát már itt fizetjük az árát a tápnak. Másrészt, manapság már nem nehéz 15x3 über lapot berakni egy pakliba, a nehézség inkább az, mit hagyjunk ki! Ennek ellenére, azok a paklik, amelyek valamilyen kombinációra utaznak, biztosan szeretni fogják.

AZ ETNIKUMOK

Ahogy korábban már említettem, ez a kiegészítő is ad egy új etnikumot, ezek a legendás lények. Aki összegyűjti őket, gyakorlatilag egy kész, működő paklit kap kézbe, ami-



vel nagyon jól lehet játszani. Emellett, bizonyos legendás lények más paklikba is nagyon jól illeszkednek. De nem feledkeztünk el a többi kedvencünkről sem! Régóta kapok leveleket őshangya rajongóktól, ezért őket most vadonatúj őshangyákkal örvendeztetjük meg. És ez még nem minden: hamarosan lesz egy Zén is, amelyben lesz néhány régi őshangya felújított változata, egy követővel kiegészítve, úgy-hogy újra lehet majd őshangyákkal játszani!

Nem lehet kiegészítő quwarg nélkül, nekem pl. a *Quwarg dőgező* az egyik kedvencem volt, aki nemcsak az én, hanem az ellenfél gyűjtőjéből is tudott falatozni, úgy hizlalva magát, hogy közben Semmizett. De lesznek új technósók, új és nagyon bűdös orglingok, goblinok, szkritter, óriás, xenó és lovas is. Emellett egy új mini-etnikum, a nerubok is egyszerű, de érdekes koncepciót adnak.

Nemcsak az etnikumokat látjuk el utánpótlással. A kalandozó és galetki pakli is kap néhány fényes csillagot, de persze lesznek kontroll lapok is szép számmal.

A KONTROLL LAPOK

Én idesorolok mindent, ami a játékkörnyezetet szabályozza, tehát a countererek mellett a leszedéseket is. A kö-

rönként lapot leszedő *hatások* A *szkarabeuszok átkával* megkezdődött evolúciója itt is folytatódik. *Asnomad*, az árnymanó nemcsak körönként vissza tud kevertetni egy lapot az asztalról, de tudja magát izommal is hizlalni, és még az áldozat sem hat rá. *Hiei* mesterien zsonglörködik az élet, izom és méregjelzőkkel, *Vermiteus* pedig képességéből tudja *A sors fíntorát* és *Az időrabló érintését*. A countererek ügyében most sem születik trónkövetelője a *Zu'lit kísérletének*, de azért lesznek jó lapok. A *Chara-din csele* egyfajta inverz *Ewgbert megszakítása*, az *Anti-mágikus megszakítás*, hát... azt hiszem, a neve elég beszédes; a *Békés izoláció* kezdetben 0 VP-s counter mindenre, ami nem varázslat; a *Hiei ellentámadása* pedig nemcsak counterel, de izom-, méreg- vagy életjelzőt is oszt. A kiegészítő tervezésekor nem volt cél a kontroll pakli erősítése, de mégis, a HKK fennállásában mindig is ez lesz az egyik leg-erősebb pakli, hiszen a játék elején erőforrás előnyre szert tenni, majd lekontrollálni a játékeret mindig jó stratégia lesz, lapoktól függetlenül.

Tihor Miklós

LEGENDÁK VÖLGYE FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Legendák Völgye!
Egy héttel a vadonatúj kiegészítő megjelenése előtt!
A 8. helyezettet is díjazzuk!

A versenyek helyszíne: Wekerlei Boccia Klub. 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

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

Időpont: június 10. szombat, nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák Völgyéből.

Nevezési díj: 3200 Ft (Hatalom Szövetsége tagoknak 3100 Ft), mely a kártyák árát is magába foglalja.

Díjak: Rengeteg csomag Legendák Völgye és új ultraritka lapok.

Figyelem!

A versenyen 140 játékosnak tudunk helyet biztosítani. Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660 számon és e-mailben a tf@holder.hu címen BEMUTATO subjecttel.

A levélben írjátok le, a neveket, akiknek helyet akartok foglalni. A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be. Az előnevezetteknek 9.45-ig tartjuk fenn a helyet.

VERSENYBESZÁMOLÓK

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét április 22-én rendezték, 31 profi és 22 amatőr versenyző részvételével. Az amatőrök 3 csomag Régmúlt pakliból készítették 35 lapos, szinkorlát nélküli paklikat, a profiknál szintén 3 csomag Régmúltból válogatós verseny volt, természetesen szinkorlattal.

A verseny a frissen bontottnal megszokott izgalmas, fordulatosságot hozta, a játék igazi magasiskoláját. Négy lapot korlátoztunk ezen a versenyen: A *Sötét földet (új)* és a *Manók földjét (új)* nem lehetett használni, a *Kóosz hangjai (új)* maximum két lapot dobott, az *Óriás denevér (új)* pedig izom helyett csak +1/+1-es jelzőket kapott. Néhány a kedveltebb lapok közül: *Bölcsőpolip, A közösség ereje (új), Morgan pálcája (új), Oroszlánüvöltés (új), Tükörpajzs (új), Hullazabáló (új), Vámpír lord (új).*

A küzdelemben egy hajszállal Ádám Norbert diadalmaskodott a profiknál, a második Sass Tamás, a harmadik pedig, kivételesen holtversenyben Csernus Dávid és Jámbor András lettek.

Az amatőröknél Grescsák Árpád győzött pontvesztés nélkül, Huk Péter végzett a második, Szolcsánszki Balázs a harmadik, Kovács Balázs pedig a negyedik helyen. Mivel az amatőröknél 13 játékost díjaztunk, az indulók több mint fele nyereséggel térhetett haza!

Mindenkit szeretettel várunk a Beholder Kft. versenyein.

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Simon Dániel ellenfele *A hírnök szava (új)* lapját a saját körében mindig passzivizálta *Varkaudar kémmel (új)*, így neki volt csere fázisa, ellenfelének meg nem.
- Sass Tamás *3 Oroszlánüvöltéssel (új)* lepte meg játékostársát, 30 ÉP-t sebezve ezáltal.



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

HIKK laponként, a legolcsóbban, a legtöbbet!

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

Hétvégeente verseny,
sok nyereséggel.*

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. június 16.



Márciusi feladványunk megfejtése:

- Leszedem az ellenfél követőjét, ami *Az anarchia avatárja* miatt csak 8 ÉP-be kerül. Így az ellenfelem nem kap varázspontot, tehát nem tudja kijátszani majd *Rhath forgószelét* azonnaliként, 9 varázspontért.
(-8 = 0 ÉP)
- Lejön az *Elmerágó*. Az ellenfél semmibe dobja egy lapját.
(-1 = 13 VP)
- Kijátszom a *Xenomorf keltető-fészket*, és egy *Teljes fordulattal* már aktivizálok is. (-3 = 10 VP)
- Lehozom az *Orgling haszonállatot*, ami egyből ad egy kis varázspontot. (-3 + 6 = 13 VP)
- Kijátszom a *Xenó fészekőrt*. Húzok vele három lapot, és mivel mindegyik xenó, meg is tarthatom őket. Az építményem miatt kapok 1 VP-t, gyógyulok 2 ÉP-t, és aktivizálok a fészekőrt.
(-3 + 1 = 11 VP, +2 = 2 ÉP)
- Költség nélkül érkezik a *Xenomorf vadász*, mivel a feladvány szövege szerint ellenfelem három lapot játszott ki sikeresen az előző körben. Gyógyulok, kapok varázspontot, aktivizálok.
(+1 = 12 VP, +2 = 4 ÉP)
- Kijátszom a kezemből lévő *Xenó férget*, *élsőködőt* és *arctamadót*. Az ellenfélnek el kell dobnia mind a hat lapját. A keltetőfészkek segítségével aktivizálok őket.
(-3 + 1 -4 + 1 -4 + 1 = 4 VP, +6 = 10 ÉP)
- Az élsőködővel lelövöm *Rhath sárkányát*. Az ellenfelem ugyan kap kárpoztásként három varázspontot, de szerencsére *Rhath forgószelét* már rég eldobta.
(-1 = 3 VP, -2 = 8 ÉP)

- Kijátszom *A holtak bosszúját* (új), és mivel az ellenfélnek a sárkánnyal együtt már hét lapja van gyűjtőben, sebzek vele hetet.
(-3 = 0 VP, ellenfél: -7 = 14 ÉP)
- Betolom a vadászt, a férget és az arctamadót az őrszobta, és támadok velük. A keltetőfészkek mindnek ad +1 sebzést, és az arctamadónak van +2 sebzése, mivel az ellenfél kezében nincs lap. Összesen 15-öt sebeznek. Győztem!
(ellenfél: -15 = -1 ÉP)

A feladvány nem bizonyult nehéznek, egyedül a *Manafamiliárist* nem szedték le néhányan. Azt kezdésként kell, mivel ha egy lapot is kijátszom, az ellenfelemnek lesz 9 VP-je a *Rhath forgószelére*, amivel rendesen keresztbe tehet nekünk.

Szerencsés nyerteseink: Schneider Gergely Tiszalúcról, Benczik Attila Miskolcraól, és Opauszki János Nagyszénásról. Nyereményük egy-egy csomag Régmúlt. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 7 életpontod és 20 varázspontod, az ellenfelednek 52 életpontja és 6 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A 8. körben jártok, a te körödben most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. június 16.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

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

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

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Teljes front (új) (-)
- A semmi mestere (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Ravasz vérfarkas (L)
- Veszett vérfarkas (L)
- Ősöreg vérfarkas (L)
- Őrjögő vérfarkas (L)
- Sebezhetetlen vérfarkas (L)
- Sebzett vérfarkas (L)
- Sötét kor (L)
- Orgling haszonállat (C)

A GYŰJTŐBEN LEVŐ LAPOK:

- Rhath nagyobb bajnoka (R)
- Tüskés dohratog (S)

A PAKLI:

- 20 db Chara-din fattya (új) (C)

Nincs lapod az asztalon, a gyűjtőd üres.

ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJA:

- Csáp-istenség (C)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Időcsapás (Rh)

A *Csáp-istenség* az őrszobta van 10/10-esként.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 52 ÉP, 6 VP, 0 SZK

Ellenfeled kézben levő lapja



Ellenfeled öröszója



A paklid



Kijátszott lapjaid



Mennyi pluszt kap *Őrült Trax (új) A közösség erejétől (új)*, ha rajta kívül nincs más lényem játékban?

Csak +1/+1-et. A *Közösség ereje (új)* annyi pluszt ad minden lénynek, ahány vele megegyező színű lényem van játékban. Tehát például, ha van egy Dornodon és két Leah lényem, akkor *Trax +4/+4-et* kap. Azonban, amikor egyedül van, akkor csak egy vele azonos színű lény van játékban, hiába kétszínű lap, csak +1/+1 jár neki.

Kereshetek-e helyszínt, ha *Zarknod bilincse* van játékban?

Nem. *Zarknod bilincse* egyértelműen kimondja, hogy lapot nem lehet előkeresni és húzás fázison kívül húzni. Ez alól csak a szabálylapok kivételek.

Milyen sorrendben jönnek létre *Betonfal (új)* képességei?

A lapra írt sorrendben: először az izom, aztán az anti-mágia, majd az élet.

Milyen képességek jönnek létre, ha *Zannal (új)* másolok egy lényt?

Ez egy jó kérdés. A *Zan (új)* szövege nagyon eltér a szokásos másoló lapok szövegétől. Itt ugye az szerepel, hogy sikeres kijátszása után és minden előkészítő fázisban választhatok, hogy milyen lapot másol. Vagyis kijátszok egy *Zant (új)*, ami aktívan kerül az asztalra, mivel tárgy. Ezután lemásol egy lényt, ettől azonban nem fog passzívizálódni, tehát függetlenül attól, hogy repülő lényt másol-e, mindenképpen aktív lényt kapok. Mivel azonban ez az egész másolás a *Zan (új)* sikeres kijátszása után történik, ezért a másolan-

dó lény, vagy bármilyen lap kijátszaskori vagy sikeres kijátszás utáni képességei nem jönnek létre.

Az ellenfelem kezéből eldobatok pár lapot az *Albínó varkaudarral*. Ő választhatja-e azt, hogy nekem az asztalról kelljen a gyűjtőbe raknom lapokat, vagy csak a kézből dobhatást teheti meg?

Természetesen az *Albínó varkaudar* minden képessége egyformán érvényes mindkét játékosra. Vagyis mindkettő megválaszthatja azt, hogy honnan akar dobni.

Kijátszhatom-e az *Átokeltávolítót* lényként +3 varázspontért, hogy ne lehessen reagálni rá?

Nem. Az *Átokeltávolító*nak két funkciója van: vagy lény, vagy varázslat. A varázslat funkciójánál van csak lehetőség arra, hogy drágábban játsszam ki. Ezt egyébként a lap szövege is mutatja, mivel a +3 VP a varázslat funkció leírásában szerepel.

Mi történik akkor, ha kint van egy *Bosszantó apróság* és egy *Teljes napfogyatkozás*?

Jó kérdés. A *Bosszantó apróság* meghal a napfogyatkozástól, de ugye a képességei miatt kapok két apróságot. Ezek is meghalnak, de ekkor kapok négyet, és még folytathatnám. A lényeg azonban, hogy a kapott apróságok azonnal meghalnak, tehát rövidre zárva a kört: nem marad lényem az asztalon. Viszont végtelen számú lényem került a gyűjtőbe, így ha van valami hatás, ami emiatt csinál valamit, az végtelenszer fog bekövetkezni.

Megmenti-e az élet a lényemet a *Szepukutól (új)*?

Nem. A *Szepuku (új)* után semmiféle módon nem lehet gyógyulni, és az élet gyakorlatilag visszagyógyítja a lény sebződését.

Mit nevezünk gyógyulásnak a *HKK*-ban?

A kérdés ugye az előbb is említett *Szepuku (új)* lap miatt merül fel. Nem sok lap van rajta kívül, ami miatt ez fontos lenne. A legjobb, ha a legegyszerűbben fogalmazzuk meg a lények gyógyulásának definícióját: gyógyulás az, amikor a lény aktuális életpontja nő. Ha jobban belegondolunk, ez a definíció egyszerű, következetes, logikus, és nem ütközik sok játék-helyzettel. Az AK120 Kérdezz-felelek rovatában a *Szepuku (új)*-*Hullazabáló* és *Őrült Trax (új)* kapcsán egyszer már ezt kijelentettük, csak egy picit burkolt formában.



KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.

5.



65. kaland

Ismét a mágustorony körül ólálkodsz, reménykedve, hogy kapsz egy olyan megbízást, amiért cserébe mágustókeneket adnak. Minden varázslónál kérdezősködsz, aki kijön vagy bemegy, de mindhiába, míg végül elkapsz egy hófehér szakállú, fekete köpenyes mágust.

– Uram, bocsásson meg a zavarásért, de egy tanulásra kiéhezett ifjú vagyok, lehetőséget keresek mágustókenek szerzésére. Tudna esetleg segíteni?

A varázsló megvakarja a fejét.

– Ez nagyon úgy hangzott, mint egy egyszerű koldulás, fiam! Ennél lehetne több tartásod is!

Lehajtod a fejed.

– Van tartásom, de a tudásszomjam még nagyobb, és hiába szeretném megtanulni az új varázslatokat, csak mágustókenért engedik! De ha ettől eltekintenek, én szívesen folytatom akár a tanulás lépésével...

– Na jól van jól! Végül is, nem a te hibád hogy nem tudsz elég mágustókenet szerezni. Várjunk csak... hmm, volna is itt egy feladat, amit ha jól el tudsz végezni, tudnék érte adni tíz mágustókenet. De nem tartozik a legegyszerűbbek közé! Azért vállalod?

– Hát persze! – feleled csillogó szemmel.

– Ez egy egészen különös feladat... Ha minden igaz, felfedeztek egy újabb teremtményt, amely az Ellenség különleges esszenciáját hordozza magában. Sokan úgy nevezik, hogy Uralkodó, mert egy torzszülött csorda vezetője. Ennek az ügynek kéne utánajárni, mi igaz belőle, mi nem, ha van alapja a dolognak, megtudni, hol található ez a lény, és esetleg azt is jó lenne kiszimatolni, hogy miként pusztítható el! De ez a rész nem kötelező, elfogadom, hogy egy magadéfjta pondró meg sem tud közelíteni egy ilyen lényt anélkül, hogy szörnyet halna az ijedtségtől.

Őnézetes, sértett hangon szólalsz meg:

– Talán több vagyok, mint akit kinéz belőlem, méltóságos mágus úr... Egészen véletlenül nemcsak, hogy hallottam az Uralkodóról, de azt is tudom, hol él. És amennyire tudom, a hír igencsak megerősített, nem pedig légből kapott.

– Nocsak! – vonja fel a szemöldökét a varázsló. – Érdeklődve hallgatlak!

– Amennyire én tudom, van egy rejtett hely, a Legendák Völgye, ahol a torzszülöttek vezetői és mondvacsinált hősei találkozgatnak. Ha minden igaz, van itt még egy kisebb városkájuk is, egy hatalmas, fekete citadellával, ahol maga az Uralkodó tanyázik!

– Hát, ha ez ennyire közismert tény, akkor kár is utánajárni, és tókenet se tudok érte adni... – szomorodik el a varázsló.

– Ööö... izé, szóval voltaképp elrontottam? El kellett volna loholnom, és egy hét múlva izzadtan visszatérni, és jelenteni ugyanezt, akkor megkapom a tókeneket? – kérded csalódottan.

– Minden feladat próbára tesz benneteket, gyermekem. Ha bebecsülsz a feladatod, akkor nem is tudod teljesíteni. Lehet, hogy az Uralkodó sokkal több, mint aminek te hiszed. Lehet, hogy a Legendák Völgye sem az, aminek gondolt. Továbbra is áll az ajánlatom, járj utána ezeknek a dolgoknak, és magad is meg fogsz lepődni! A keresést kezd Hokayinál, aki a könyvtárban dolgozik. Hivatkozz rám, az én nevem Reviaki Damír. Meglepően nagy dokumentumgyűjteménye van a témával kapcsolatban, ami sajnos korántsem teljes. Talán te tudsz segíteni az elvarratlan szálak felkutatásában! Na sok szerencsét, ifjú, és ha úgy érzed, megtaláltad, amit kerestél, jelentkezz nálam a tókenekért!

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

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

A kuponok beküldésének részletes feltételeit megtalálod az Alanori Krónika előző számaiban.

5.

1. Karakter: TF
 Karakterszám:

2. Karakter: TF
 Karakterszám:

3. Karakter: TF
 Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN



Vuhtakoa kapitány elsüllyedt kikötője

Minden idegenbe tévedt felfedező figyelmébe!

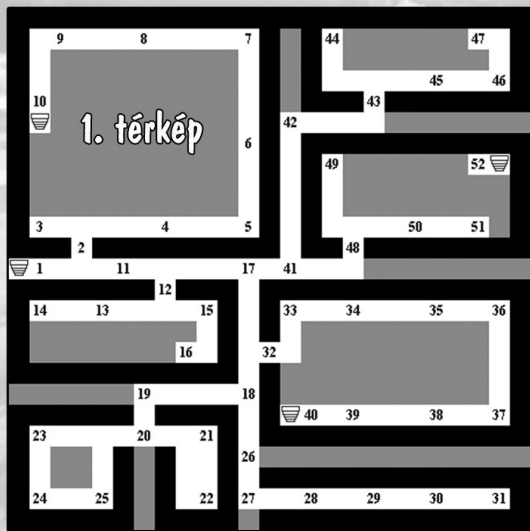
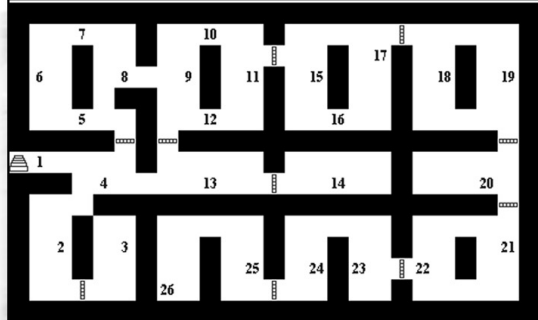
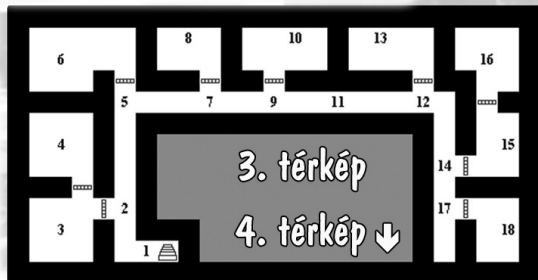
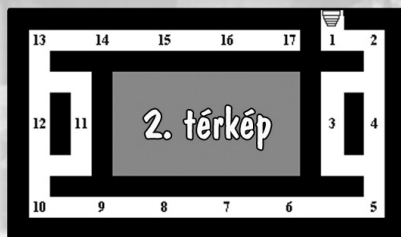
Billion Ghaspaq, a híres festőművész és látok, a napokban érdekes hírrel látogatott el szerkesztőségünkbe. Állítása szerint álmában megpillantotta az egykor méltán hírhedtté vált ryuku kalózkapitány, a rettegett Vuhtakoa elsüllyedt kikötőjét! Illetve azt, ami megmaradt belőle. Állítását alátámasztandó, hipp-hopp levázolta a képet, amit álmában látott, s ezt a képet, im hűséges ol-

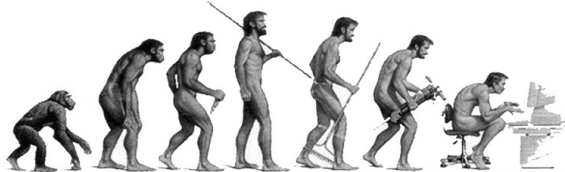
vasóink elé tárjuk. Ghaspaq némi magyarázatot is adott a képhez, és elárulta a hely abszolút koordinátáit. (Bár a kikötő egykor város volt, ma már semmiképp sem tekinthető annak, így városi teleportációval nem érhető el!) Ez a 174. labirintus. A bejárat a (457,34)-es abszolút koordinátán található. A szürkével jelölt terület teljes egészében sárral borított, így arra a közlekedés nem lehetséges.

1. térkép
lépcsők hova visznek:
1: bejárat/kijárat
10: 4. térkép 1. pont
40: 3. térkép 1. pont
52: 2. térkép 1. pont

2. térkép
lépcsők hova visznek:
1: 1. térkép 52. pont

3. térkép
lépcsők hova visznek:
1: 1. térkép 40. pont
4. térkép
lépcsők hova visznek:
1: 1. térkép 10. pont





A játékok születése és evolúciója

Az alábbi cikk megírásának ötlete akkor fogalmazódott meg bennem, amikor játékosok leveleit olvastam. Miért így vannak dolgok, miért nem másképp? – kérdezték. Talán itt az ideje leírni nektek, játékosoknak, hogy milyen gondolatok is száguldoznak a fejünkben, amikor a játékainkat fejlesztjük. Sokszor kérdeztek már ilyesmít e-mailben, de ott nem tudtam erre elég részletes választ adni. A mostani cikk sem lesz persze teljes, de remélem, hogy sok kérdésre választ ad.

MITŐL JÓ EGY JÁTÉK?

Persze itt nem általánosságban teszem fel a kérdést, hanem egy, a TF-hez és ÖV-hez hasonló több személyes szerepjátékra gondolok. Amikor egy játékot kitalálok, arra koncentrálok, hogy a játék szórakoztató legyen, sikerélményt adjon, lehetőség legyen az örökös továbblépésre, fejlődésre, felfedezésre. Természetesen, figyelembe veszek már meglévő játékmódelleket, igyekszem azok hibáit nem elkövetni újra, és ami ott nagyon jó, azt meg valamilyen formában bölcs dolog beépíteni. A spanyolviast nem én találtam fel, a többszemélyes játékok evolúciója már a TF előtt megkezdődött, és azóta is tart, és nemcsak mi tesszük fel a kérdést, egy kis cég egy kis országban, hogy mitől lesz jó egy játék, hanem óriási játékcégeknek is hihetetlen fizetésű szakemberek. A titkot, a receptet nem lehet egy mondatban felfedni, és hiába csináljuk mi is sok-sok éve, néha még most is úgy érezzük, ezt vagy azt lehetett volna jobban is csinálni. Megpróbálok összeszedni, hogy milyen irányelveket követünk.

1. A JÁTÉKBAN LEHESSEN FEJLŐDNI

Annak idején, amikor Gary Gygax megalkotta a Dungeons & Dragons szerepjátékot, felfedezte ezt a vadonatúj és kulcsfontosságú eszközt, ami egy játékot sikeressé, és közel megunhatatlanná tehet. Az emberi génekbe be van építve a fejlődés, a továbblépés iránti vágy, ha egy játékba az emberek kivetíthetik ezt az alapvető vágyukat, már sokkal jobban fog tetszeni nekik. A fejlődés egyben sikerélmény is, és ez minden ember alapvető célja. A képlet persze nem csak ennyire egyszerű. Fontos, hogy a fejlődés

ne legyen túl lassú (mert akkor a játékos elveszti az érdeklődését), és ne is legyen túl gyors, mert akkor egyszer csak nem lesz tovább. A játékaink a fejlődés megfelelő ütemére számos megoldást kínálnak. A legalapvetőbbek:

- a karaktereknek nem áll végtelen TVP és forduló rendelkezésére. Az, hogy nem lehet végtelen sokat lépni egy adott rövid idő alatt, más okból is hasznos: ha valamit mérték nélkül túlzásba tud vinni az ember, hamarabb megcsömörlik tőle.

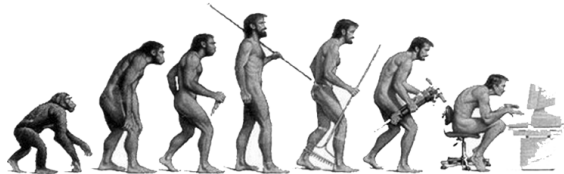
- párhuzamos fejlődés. Nem egyetlen jellemzőt fejleszt a karakter a végtelenségig, hanem számos jellemzőt tud a karakter fejleszteni, rengeteg tulajdonság, szakértelem, papi rang, klánrang és egyéb értékek. Nem baj, ha ezek így relative lassabban fejlődnek, mert valami mindig növekszik.

- logaritmikus fejlődés. Minél nagyobb egy képesség, annál nehezebb fejleszteni. Ennek ellenére is a játékosok egy-egy képességet próbálnak csillagászati mértékben felnövelni, de persze mi mindent megteszünk annak érdekében, hogy ez ne sikerüljön (TF tau/teo).

A legfontosabb célunk, hogy a játékban mindig legyen a karakterek számára továbblépési lehetőség. Érdekes példa volt a (szerintem) világ legjobban sikerült számítógépes játéka, a World of Warcraft (WoW). Egy fejlődés alapú, havi előfizetéses játék, amelyet gyakorlatilag néhány hónap alatt végig lehet játszani, és utána a játékosnak semmilyen további fejlődésre nincs lehetősége, sem képességek, sem tárgyak, sem szint tekintetében. Ezt a hibát mi sosem fogjuk elkövetni.

2. SIKERÉLMÉNY

Engem is megdöbbsentett, amikor ráébredtem, hogy a játékosok számára mennyire fontos ez, mondhatni mindennél fontosabb, a fejlődés lehetőségét leszámítva. A sikerélmény fogalma sokszor éles ellentétbe kerül azzal, hogy „a játék legyen kihívás”, vagy azzal, hogy „akkor édes a győzelem, ha meg kell érte szenvedni”. Sokszor láttam, ha egy játékos egy játékban tíz csatából kilencet megnyert, sosem azon bosszankodott, hogy túl könnyű volt az a kilenc csata, hanem azon, hogy túl nehéz volt az



az egy. Ilyen szempontból a legegyszerűbb játékunk a weben keresztül játszható Sárkányölő, ahol öled a szörnyeket, dól a kincs, léped a szinteket. Fantasztikus sikerélményt ad a játék, és sok ezer játékos játszik veled szívesen, pedig nagyon egyszerű az egész. Én a TF csatarendszerét is egyszerűnek tartom, egy-egy elleni, egy védő, egy támadóvárszlat, lövés, jobb kéz ütés, bal kéz ütés minden ellenféllel szemben. De már a varázslatok, tárgyak, képességek hihetetlen változatossága önmagában olyan széles lehetőséget adják a taktikázási lehetőségnek, amivel mindenki teljesen elégedett.

Az ÖV csatarendszerében teljes szabadság van, több résztvevő is lehet, bárhány kör, és mindenki minden körben szabadon cselekszik. Egy ilyen összetett csatában azonban már bonyolult feltételes parancsokra is szükség volt, hogy mindig azt csináld, amit a legjobb az adott helyzetben. Bár a harcrendszer tényleg teljes szabadságot adott, lehetőség nyílt különböző harcstílusok használatára, sokaknak ez már kicsit túl bonyolult volt. Az ÖV-ben szintenként kb. 16 kőor szörny van, ezekből 2-2, ami egy adott harcmodorral szemben különösen ellenálló, vagy azzal nem lehet legyőzni (ezért a játékosok úgymond rá vannak kényszerítve, hogy ne csak egyetlen képességet növeljenek, legyen egy második harcmodoruk is). Ez kihívást ad, érdekesebbé teszi a játékot, mégis, sokan nem szeretik, azt látják, hogy nyolc szörnyből van egy, amit kedvenc harcmodorukkal nem tudnak megölni. Tehát a sikerélmény fontosabb, mint a kihívás. Számomra is megdöbbentő volt, hogy a játékaikat érő legtöbb kritika a kudarcélménnyel kapcsolatos, ha valami nem sikerül valakinek, az egész napja elromlik, a helyett, hogy ez jobb teljesítményre sarkallná.

Visszatérve a fenti összehasonlításra, a WoW annak köszönhetette sikerét, hogy rendkívül egyszerű és könnyű volt, egy nyolcéves gyerek képes kifejleszteni benne egy maximális szintű karaktert anélkül, hogy a játékban bárkivel kommunikálnia kellene. Én veterán játékos vagyok, aki már mindenféle nehézségű játékkal játszottam, de még engem sem zavart (túlzottan), hogy a játékban szinte sosem lehetett meghalni.

3. A JÁTÉKOSOK LEKÖTÉSE

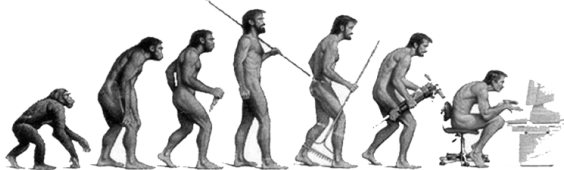
Erre szolgál az ún. „tartalom”, vagyis minden, amit a játékban csinálni lehet. A tartalom elkészíté-

sekor arra kell odafigyelni, hogy elnyerje a játékosok tetszését, és az előállítására fordított idő ne legyen lényegesen több, mint amennyi idő alatt a játékosok azt „elfogyasztják”. A tartalom elkészítésekor elsődleges szempont, hogy fejlődési lehetőséget és sikerélményt adjon, mindemellett szórakoztató legyen. A tartalom készítésének számos variációja van.

– Egyedi küldetések. Az egyedi küldetések mind-mind „manuálisan” programozott, saját szövegű és hangulatú tennivalók a játékokban. Elkészítésük rengeteg időt igényel, de a játékok ezektől kelnek életre. Ilyenek a részletesen kidolgozott épületes küldetések, vagy a kevesebb szöveggel bíró, de ugyanakkor bőséges fejlődést és sikerélményt adó isteni ill. klánküldetések. A TF-en nagyon sok ilyen van, de az ÖV mindenben túlszét, több mint 1000 ilyen küldetés van benne!

– Időszakos/névre szóló fejlesztések. Ide tartoznak a történelmi események és hasonlóak. Ezekről kel igazán életre a játék, de ezeknél a fejlesztési/elfogyasztási idő hányados nagyon rossz, ezért sajnos nem tudunk túl sokat berakni. A névre szóló fejlesztés, ami egy játékos vagy egy csoport kívánsága alapján kerül be. A KT képességek jó példái ennek. A mai napig vitázunk rajta, jó ötlet volt-e megengedni őket. A játékosok ezek segítségével bevihetik egyedi ötleteiket és arculatukat a játékba, de elkészítésük nagyon időigényes, és a legtöbb csak a játékosok egy szűk csoportjának szól. Abban az időszakban, amikor a KT-k virágkorukat élték, és rengeteg képesség került benyújtásra, az egyéb fejlesztések gyakorlatilag megálltak, igen hosszú időre. Visszanézve, nem bánom, hogy vannak KT képességek, hiszen ezek fantasztikus közösségi életet teremtettek, de ha most csinálnám, persze másképp csinálnám.

– Számítógép által generált tartalom. Ez úgy szeretne kinézni, mint a manuálisan programozott, de persze sosem lesz olyan. Egyszer kell nagyon sok időt rászánni, de utána amíg a játék él, produkálja a tartalmat. Ilyenek pl. a TF-en a másnivalók és a csatamezők, vagy az ÖV-n a csarnok és a véletlen kalandok. Az ÖV-n hihetetlen mennyiségű, ún. véletlenszerűen generált tárgy is van. Ez is tulajdonképp generált tartalom, ami nagyon feldobja a játékot, de emellett ugyanúgy szükség van „handcrafted” tár-



gyakra. A WoW-ban és a legtöbb számítógépes játékban engem nagyon zavart, hogy hiába van bennük több ezer tárgy, mindegyik ugyanannak a tizenakárhány alaptulajdonságnak a kombinációját adják. Plusz valahány AC, erő, intelligencia stb. A TF-en és az ÖV-n viszont rengeteg olyan tárgy van, amelyek mindegyikéhez külön kis program van, ami a tárgy egyedi képességeit megvalósítja. Ezek elkészítése nagyon sok időt igényel, de szerintem rengeteget dob a játékon. A játék egy hihetetlenül sok paraméterrel rendelkező rendszer, ignorancia lenne, ha nem próbálnánk ennek minden lehetséges paraméterét valamilyen módon módosító tárgyat csinálni. Ugyanez igaz persze a varázslatokra is.

4. FEJLESZTÉSI PRIORITÁSOK

A játékosok különböző intenzitással játszanak, van aki egy karakterrel nyomja, van aki 3-4-gyel vagy akár többel. Van, aki minden nap foglalkozik a játékkal, akár több órát, van aki hetente megkapja a fordulót, megírja az UL-t, és részéről le van tudva. Van, aki most kapcsolódik be a játékaikba, van aki már sok év óta játszik. Amikor dolgozunk, a játékot fejlesztjük, fontos, hogy minden játékosréteg számára készüljön új tartalom.

Nagyon nehéz eldönteni, hogyan osszuk be a fejlesztési időt. A top játékosok, bár kevesen vannak, ők a leghogyanosabbak, ezért gyakran érezhetjük úgy, hogy a legtöbb időt az élvezőnyre kéne szánni, hiszen a többieknek ott van a rengeteg, sok év alatt elkészített tartalom. De bármilyen szintű is valaki, vágyik rá, hogy új dolgokkal találkozzon, ami még nincs benne a hyperben, amit esetleg ő fedezhet fel először. A játékosok persze elmondják igényeiket, rengeteg levelet kapunk, és gyakran előfordul, hogy ellentétes dolgokat kértek – ami az egyik játékosnak túl könnyű, a másiknak túl nehéz.

Azzal is meg kell küzdeni, hogy a programozás nem egyszerű tudomány. Egy egyszerű pici hibát sokszor egy napig kell keresni, és akkor a fejlesztés még nem haladt semmit. A nagyobb újdonságok elkészítése néha hónapokat vesz igénybe, hiszen közben foglalkozni kell a korábbi bugokkal és a játék-egyensúllyal is.

A játékegyensúly egy igen kényes kérdés. Sokéves tapasztalat után most már azt mondom, hogy ha egy lehetőség huzamosabb ideig volt a játékban, azt nem szabad komolyan „nerfelni”, azaz elvenni,

inkább adni kell a másik oldalnak is. Persze itt a ti segítségetekre is szükség van, ha valami nincs rendben, akkor minél előbb szólni kell, mielőtt megtörténik a baj.

5. TESZTELÉS

Élég sok időt töltünk a fejlesztések kipróbálásával, tesztelésével, de persze sosem eleget. Nincs külön tesztelőgárdánk, minden patchnek béta verziója és bétatesztere meg hasonlók. Mi magunk, házon belül kipróbálunk mindent a fekete és fehérdozozós módszerrel, de egy ember találatosságát (legyen az bármilyen zseniális) sosem vetekedhet több százéval. Ez az oka annak, hogy a játékban élen haladók mindig is egy kicsit „éles tesztelők” lesznek. Lesz olyan eset, amikor valamit a javaslatunk alapján könnyítünk, így végülis hátrányba kerülnek, de ugyanennyi esetben az ő példájukból okulva túl táposnak tartott dolgokat visszább vesszünk, és ezzel a mérleg nyelve egyensúlyba billen.

Persze mindig felmerül az ötlet, hogy válasszunk ki egy csapat éljätékost, teszteljük őket a dolgokat. Bár bizonyos elszigetelt esetekben erre már volt példa, ezt általánosságban nem tehetjük meg, mivel a forduló kötöttség miatt sokan versenyre tekintik a játékot, és abban ez egyfajta tisztességtelen előny lenne.

6. ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

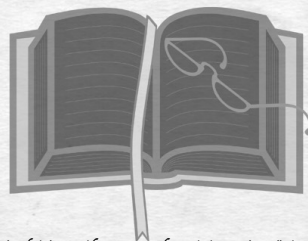
Ez mindig is sarkalatos dolog volt, mennyire tudunk segíteni a játékosok problémáin. Tudom, hogyha mindig minden játékosnak minden kérését teljesítenénk, akkor az boldoggá tenné őket, de hosszú távon megöli a játékot, ha bárkinek bármi nem sikerül visszacsinálnjuk a fordulóját, vagy megváltoztatunk dolgokat. Minden problémával foglalkozunk, és ha tudunk, próbálunk segíteni, de nem hágjuk át a játék szabályait. Az idő kerekének szövetét csak akkor bontjuk meg, ha valóban programhibáról van szó.

Mire ezt a cikket olvassátok, már valószínűleg működik az új ügyfélszolgálati rendszerünk, amelyben minden problémát a weben keresztül nyomon lehet követni, válaszokkal, ügyintézésessel, időpontokkal együtt.

Tihor Miklós

Leanthil naplója

29.



Legutóbb úgy fejeztem be, hogy a Tuang-urna egy darabja még hiányzik. Ez valami igazán ősi edény, ami több darabra tört, és nekem jutott az a megtiszteltetés, hogy összeszedhettem a darabok közül a nagyobbakat. Igazság szerint némelyik igen meglepő helyről került elő, mondjuk, ha csak a színt boltosának unokaöccsét veszem. Nos, most már az utolsó is megvan, már csak annyi dolgom lesz vele, hogy az akadémián leadjam őket, és várjam, miféle mesés jutalmat nyomnak értük a mancsomba (állítólag én úgysem tudnám hasznosítani az összerakott urnát). Ha emlékszel (nyilván emlékszel, hiszen nemrég olvastad), a boltos és unokaöccse igen elnérgesedett viszonyban voltak egymással, és én annak idején az unokaöcs mellé álltam, meg segítettem neki a rabszolgasághoz közeli létből kitörni, és kalandozó galetkivé válni. Nem sajnáltam tőle még ötezer aranyat sem, és ami a legnagyobb hőstett a részemről, még egy őskövet is adtam neki. Hiába, nem véletlenül zengenek ódákat rólam a színt bárdjai (mármint én egyedül...). Egy második darabot úgy szereztem meg, hogy segítettem a helytartóságnak a szárazföldi cápákkal kapcsolatos ismereteik bővítésében, egy újabb darabhoz a templomnak tett szolgálataim jutalmaként, a negyedikhez pedig egy óriás szőjer legyőzése kapcsán jutottam. Hosszú ideig szünet következett, hiszen senki nem semmilyen szolgálatot nem végeztem, inkább csak a saját boldogulással foglalkoztam, igaz, nem is nagyon kértek már tőlem semmit (mindenki azt akarja, hogy tovább költözzek). Mostanában viszont végre sikerült összegyűjtenem azt az öt pőfeteg fület, amit az akadémián kértek tőlem öt elementális közet, öt szellem ektoplazma és egy orgling fétis kíséretében. Ezért ugyan még nem járt az urna darabja, viszont megmutatták (évek után), hogy a réges-régen a boltban vásárolt lelakatolt ládikóm aljában van egy titkos rekesz, ahová újabb értékes tárgyaimat rejthetem az alávaló tolvajok ellen. Mellesleg ez valami extradimenziális tér lehet, mivel sokkal több dolog fér bele, mint amennyire ránézésre számítani lehetne. Amint ezt a feladatot elvégeztem, kétségbeesve rohantak hozzám az akadémiások, és arra kértek, hogy próbáljam meg kimenteni a torzszülött hordák karmai közül egy szerencsétlenül járt társukat, vagy ha kimenteni nem tudom, legalább tartsam föl addig a szörnyeket, amíg a katonaság is odaérkezik. Nosza, rohantam a megadott környékre, mivel a lehetetlennek látszó feladatokat mindig nagy lelkesedéssel vállalom el (hogy tisztában legyek a saját korlátaimmal). Amikor megláttam, micsoda mennyiségű lény ostromolja az akadémiás ideiglenes rejteket, magam sem gondoltam, hogy komoly eredményeket érhetek el, de bízam abban, hogy a szolgálaim eleget fejlődtek az utóbbi időben ahhoz, hogy legalább egy kis egérutat tudjunk biztosítani a tudósnak. Na persze ha rögtön nekirontottunk volna ennek a kisebb hadseregnek, lehet, hogy már nem volna módom ezeket a sorokat lejegyezni, viszont fejlett taktikai érzékemet is bevetve sikerült a torzakat több csoportra bontani. Először egy öreg szív vezette csapatnak láttuk el a baját, köztük két sötét elf újásznak és két orgling meláknak. A csa-



ta további részében ezek a lények igen bosszantóak lettek volna. A következő, igen veszélyes pókokból álló szekciót két arachnid sánán vezette. Itt csak ügyességem segítségével kerülhettem el a mérgektől csöpögő csáprágókat, és mikor egy pillanatra megálltam, hogy egy kicsit kifújjam magam, azt láttam, hogy a szolgálaim szép rendet vágtak az ellenfelek között. A gyávábbak eddigre már kezdtek eloldalogni, de néhány botor példány (például egy lelketlen katona, aki nyilván nem is ismeri a félelmet) még mindig azt hitte, hogy legyőzhet bennünket. Rosszul hitte, mert pillanatok alatt őket is lehenteltük. Ezen végül magam is meglepődtem, de sikerült ötünknek megmenteni a galetki tudóst, így mire a fel-

mentő sereg megérkezett, már nem sok tennivaló maradt. Az akadémikus hálából nekem adta a Tuang-urna egy darabját (ami éppen nála volt), Hórihorgas Artúr, a sereg vezetője, pedig megkért, hogy amint tehetem, keressem fel őt a jutalomért. Ezt még nem tettem meg, de első adandó alkalommal élni fogok a lehetőséggel, nehogy még a végén feledésbe merüljön az eset.

Szükségem is volt erre a sikerélményre, mivel az utóbbi időben nem sok jóban volt részem. A szövetségünk nagy nehezen összeszedte magát, és sok-sok nehézség után végre felkereste az egyik xenomorf-királynőt, elbeszélgetés céljából. A beszélgetés vér- és savontásba torkollott, amiből nagyon csúnyán összeverve jöttünk ki, ráadásul szemmel láthatóan is nagyon messze voltunk attól, hogy a királynőnek legalább egy súlyosabb sérülést okozzunk. Nekem például letépte az egyik karomat és összezúzta jó néhány felszerelési tárgyat, de Ka-Boom barátom is a hóna alatt hozta haza az egyik végtagját. Persze nem kell aggódni, hiszen egy gyors látogatás a templomban, és máris megoldódtak a csonkolási problémák. A csatát utólag szövetségi szinten kielemeztük, ezért itt most nem is untatnának a részletekkel. Függetlenül volt aztán még egy kisebb bunyó a csapatarénában is. Ugyebár Toxi, Ka-Boom és én próbáltuk meg átvenni a bajnoki címet a korábbi trió klónjaitól, de ez eddig egyszer sem sikerült, pedig már legalább ötször próbálkoztunk. Én még ugyan könnyedén leverem az ellenfelem, de a társaim nem túlzottan iparkodnak a rájuk jutó rész teljesítésében, én pedig egyedül három galetkit nem tudok leverni. Mondtam már nekik, hogy egy kicsit össze kéne szedniük magukat, azon kívül rá is készülhetnének az eseményre, de úgy tűnik, nem voltam elég határozott. A múltkor már esetelt pöfeteg szív szerzési akcióink rendszeres kudarcai után pedig már végképp kezdtem elszontyolodni, de a hatodik vagy a hetedik nekifutásra azért csak sikerült az egyik repkedő pöfeteg még lüktető belső szervét megszerezni, és elvinni a remetének. Ezen felbuzdulva rögtön ki is találta, hogy meg akar idézni egy vérvörös órsárkányt, amiről nem tudtuk lebeszélni, pedig sűrűn felemlgettük neki a múltkori füstszellemes akcióját. Erre a fejünkhöz vag-



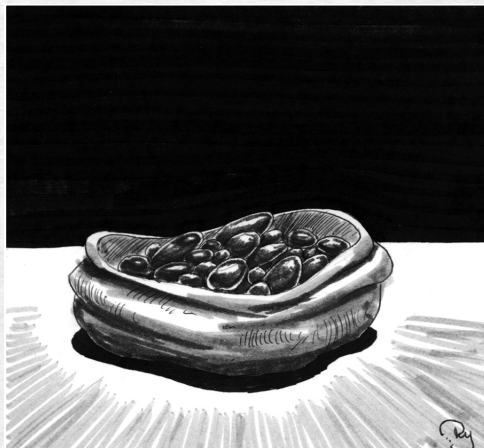
ta, hogy arról mi tehattünk, és ha jóvá akarjuk tenni a baklövésünket, akkor finnyogás (hogy ez a szó mit jelent, csak ő tudhatja...) helyett inkább iparkodjunk segíteni neki. Azért arra még felhívta a figyelmünket, hogy keressünk még egy pár társat, ha jót akarunk.

A klánfeladatok teljesítésében sem nagyon tudtam sikereket elérni, ami csak tovább rontotta a kedvemem, bár önmagára adhat okot, hogy éppen ezen naplóbejegyzés megírása előtt néhány órával sikerült elszenvednem a már elég régen megkövetelt tizedik maradandó károsodásomat. Erről éppen egy burjánzó ocsmányság tehet, ami rusnya, gennyes sebet mart a hátamba. Annak ellenére, hogy ő segített to-

vábbjutni a klánom ranglétráján, köszönetnyilvánítás helyett mégis inkább felkentem a barlang falára. Hogy milyen feladat következik ez után, még nem tudom, de ha a többi klán gyakorlatából indulok ki, akkor valószínűleg most azt fogják tőlem kérni, hogy ismerjek négyszázféle torzszülőtet. Micsoda ötletesség! Ha tényleg így lesz, akkor semmi felnyalóm, hiszen az utóbbi időben igencsak sok információt hallottam a Hegy lényeiről. Tudod, éppen az ezen feladathoz hasonló, küldetés teljesítése érdekében jártam a szomszédok barlangjait. Írtam már erről a múltkor is, de azóta megint legalább ötven alkalommal próbáltam meg kifaggatni a velem egy szinten lakókat, azonban egy-két kivételtől eltekintve képtelen voltam a hősiességű csatákról a használati tárgyak irányába terelni a beszélgetéseket. Így aztán már tökéletesen fel vagyok készülve a Legendák Völgyének legeldugottabb sarkaiban lakó ocsmányságokra is, nem is beszélve annak a Fekete Citadellának az őrzőiről, ahova én még csak megközelítőleg sem tudtam eljutni. Legutóbb megint a Mágiszter mutatta meg nekem a kijáratot. Újabb ok a csüggedésre, én azonban nem adom fel: legközelebb majd én győzök. De visszatérve, ennyi fáradozás után is csak 351 bejegyzés szerepel a klánom írnokának „Leanthil” feliratú lapgomba kartonján. Ha így haladok, sosem teljesítem ezt a feladatot (sem).

Teljesítettem viszont két extra felkérést is. A helyi mágusiskola az eddigi gyakorlatra fittyet hányva, újabban azt a szokást vette fel, hogy a személyes felkérés helyett inkább kihirdetik az adott feladatot, aztán az csinálja meg, aki akarja (meg aki a legszemfülesebb). Az ilyen próbatételekért cserébe a normál jutalom mellett úgynevezett mágustökenekeket adnak, ami amolyan fizetőeszközként funkcionál, viszont csak a mágusiskolában használható fel és ott is csak varázslatok tanulására. És még egy megkötés: csak új, nemrég nyilvánosságra hozott varázslatok megtanulá-

sára. Én két feladatot tudtam megcsipni. Az egyikben egy manaszíren hajtincsét kérték tőlem, amit könnyedén meg is szereztem. Mondjuk ahhoz képest könnyedén, hogy soha életemben nem hallottam korábban ilyen torzszülött-ről, valamint ahhoz képest, hogy ezt a lényt képtelenség megsebezni. Azért az az egy hajtincs hosszas dulakodás után csak a mancsomban maradt... A másik feladatom az volt, hogy verekedjem el magam egy messzi lakószíntre, és hozzak el onnan az itteni iskolába egy halom varázskövet. A feladat megkapásának egyik feltétele az volt, hogy ismerjem a korlátlan teleport varázslatot, aminek hiányában csak galetkifeletti meggyőzőképességem segített. Mivel úgy tűnik, hogy a többi jelentkező nem volt olyan erőszakos, mint én, nem maradt más, minthogy nekem adják azt a feladatot. Ezt első nekifutásra nem is tudtam teljesíteni, mivel kevés kötelet vittem magammal, de aztán hazaszaladtam, és a boltban feltöltve a készleteimet, hamar célba is értem. Már az úton odafele azon morfondíroztam, hogy ha nálam lesznek a varázskövek, egyet-kettőt esetleg megtartanék magamnak, maximum kitalálnék valami jó kis sztorit, miért hiányoznak a készletből. De hát a szakadékok között imbolyogva könnyen kieshet egy-egy a galetki táskájából, és a torzszülött támadások is olyan mindennaposak... Igazán mindenki megértheti, hogy még egy olyan ügyes és hatalmas galetki, mint és sem mindig áll a helyzet magaslatán...Végül aztán nem volt alkalmam a kapott jutalom ihyeten kiegészítésére, mivel amint a köveket magamhoz vettem, már a helyi varázslótoronyban is találtam magam (visszateleportáltak). Maradtak a mágustókenek. Mivel ekkor ezekből már hús is volt a birtokomban, gondoltam, végignézem, milyen varázslatokra fordíthatnám őket. A sok haszontalanság között megláttam egy olyat, amivel a birtokomban levő varázstárgyak erejét terjeszthetem ki magamra egy időre anélkül, hogy viselném őket. Ezt a varázslatot tudattágításnak nevezik, és ott helyben meg is tanultam. Használni viszont még egyszer sem volt alkalmam, mivel az általam kiszemelt varázstárgy varázseréjének kiterjesztéséhez sokkal jobban kellene ismernem ezeket az igéket. De most már juszt sem fogok mással próbálkozni! Egy Leanthil nem hátrál meg holmi apró akadályok miatt! Igaz, hogy a cél érdekében ma holnap már a második (teljesen legálisan megszerzett) varázsköveimet fogom lenyelni, és lélekenergiából sem keveset használtam fel...



Mindenesetre amint sikerül a dolog, rögtön megrom ide, a naplómba.

Leanthil

ŐSÖK VÁROSA HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

A BEÁLLÍTÓSDI FOLYTATÓDIK

„Tapasztalatunk szerint a harci programra annak, aki még nem tud varázsolni, egyáltalán nincs szüksége.”

Ugye ismerős ez az idézet? Ha valaki már nem emlékszik a 7 éve megjelent szabálykönyvre, az nem baj, úgyis elég sok minden történt azóta, ma már megtehetjük, sőt meg kell tennünk hogy figyelmen kívül hagyjuk a szabálykönyv első három szintre tervezett javaslatait, és elkezdünk végre a saját fejünk után menni. Igen, ebben a körben a harci programról (HP), illetve a nem is olyan régi fejlesztésről, az ellenfél listákról (ELL) lesz szó.

A játék első szintjein tényleg elég volt rábízni magunkat a program által legmegfelelőbbnek ítélt harcmodorra, de amint már a második szinten szembejött egy fehér amóba, ott már el kellett kezdeni gondolkodni, különben könnyen az egész csata során püfölhettük az osztódó amóbákat.

HP-t már mindenki írt, aki eljutott a 4. szintre, így megint csak a buktatókat szedjük össze, illetve néhány trükköt szedünk itt össze egy általános összefoglaló keretében.

A HP parancs második paraméterei lehetnek ugye:

1: közelharc támadás 2: lehelettel támadás 3: védő varázslat felhúzása 4: támadó varázslat felhúzása 5: lőfegyver használata

Már itt fel kell hívnom a figyelmet arra, hogy majdnem mindenki csinált már olyat, hogy hagyta magát megverni egy másik galetki által, és a legkisebb kár okozása érdekében HP-t írunk az ellenfélre, hogy míg ő kiterít minket, mi addig bohóckodunk. Itt figyeljünk oda, hogy erre mind máig a legtokéletesebb megoldás továbbra is, ha életszívvást állítunk be a másokra! Miért is hoztam ezt fel? Mert ha valaki inkább lehetetet állít be, mert a 2-es lehelete sem sebez sokat a másikba, NE TEGYE! A program néha úgy dönt, hogy te ennél nagyobb sebzést is tudsz okozni, és előkapod az elsődleges támadási formádat, és péppé vered az ellenfeled! A másik négy esetben nem csinált még ilyet a program, arra még nem jöttünk rá, hogy miért pont a lehetetnél bírálja felül a HP-t a program.

Apropó felülbíralás! Be van építve a programba néhány mókás „segítség”, amire nem árt odafigyelnünk. Tegye már fel a kezét az, aki tudott róla, hogy pl. átok varázslatot nem lehet ellőni a 7. körben? Igen, a program segít nekünk, és kiségit minket, nem engedi a 6. kör után ellőni, még akkor se, ha netán a szívósságunk és kitaró ló varázslatnak köszönhetően képesek vagyunk 15 körös csatára!

Folytatva akkor a gondolatsort – egyszer csak sikerül visszatérni az alapgondolathoz –, álljon itt egy feladvány: állítsd be, hogy a 12. körben lőj el életszívás varázslatot! A helyes megfejtőket a találkozón várjuk egy pofa sörrel! Kis segítség: a HP parancs feltételei között az első segítségével lehet beállítani, hányadik körben is akarunk csinálni valamit. De a 11-es feltétel már teljesen más.... Ha

valaki nem tudja mire lehet jó az, hogy a csata legvégén akarok valamit csinálni, költözön fel a 15. emeletre és azonnal rájön! Egy osztódó lény, amiből esik egy keresett komponens, képes rávenni az embert arra, hogy ne az első körben irtsa le a moncot hanem minél később, ha mondjuk már 10 alkalommal szaporodott.

NEHÉZ AZ ÉLET...

A HP rendszer alapjai sajnos az első néhány szintre voltak tökéletesen belőve, manapság már sok olyan dolog nem működik, amit az első szinteken megtehettünk: még mindenki emlékszik arra, hogy mekkora nagy ötlet volt régen, hogy megnéztük mennyit tudunk sebezni az életszívéssel, és beraktuk HP-ba, hogy ha az ellenfél mérete annyi vagy kevesebb akkor életszívunk. Ezzel ugye a közelharcos ellenfeleket kielőzve megöltük, és gyógyultunk is. Ha valaki ma ilyen HP-t ír, akkor könnyen lehet, hogy a csaták 30%-át elbukja. Miért? Most már igen csak bele kell írni azt is, a HP-ba, hogy a rezisztje az ellenfélnek maximum akkora legyen mint amekkora az áttörésünk, különben lőhetjük a rezisztbe a varit. Bele kell azt is írni, hogy nem immúnis célpontra ható varázslatra, bele kell írni, hogy nem immúnis nekromanta varázslatokra, és ilyenről nem tudok még, és jelenleg a HP rendszer sincs még erre felkészítve, pedig már nagy szükség lenne rá: nem immúnis az életszívás varázslatra. Na, van még valakinek kedve ilyen HP-kat írni? Mielőtt elkezdenétek szegény JV-t bombázni levelekkel az utóbbi megjegyzéssel kapcsolatban: már a 11. emeleten megjelent az első, adott varázslatra immúnis szörny, a lelketlen katona, ami mi másra is lett volna immúnis, mint a lélekfacsarásra. Persze azóta gombamód megszorodtak az egy, vagy csak néhány varázslatra immúnis lények. Még egy ilyen csoportot emelnék ki: jónéhány olyan szörnyet ismerünk már, ami immúnis a megszakítás varázslatra! A gond pedig az immúnis szörnyekkel, hogy a program itt, amikor kellene, nem bírálja felül a HP-kat, minden további nélkül hagyja, hogy lődözzük a szörnybe azt a varázslatot, amire

immúnis. Ezekre a szörnyekre mindegyikre egyesével külön HP-t kell írunk. Ugye itt már kezd kevésnek tűnni a 50 HP, illetve a 100 ELL hely?

Ha valaki csak egy kicsit is optimalizál, vagy pedig nem vonzódik megszállott módon az ájulásokhoz, akkor igencsak át kell már gondolnia a HP rendszerét, először papíron javallott megtervezni, és meg kell próbálni minél általánosabb HP-kat írni, és csak a speciális eseteket beHPzni illetve ELL-ezni, különben könnyen úgy jár mint mi, hogy folyamatosan tele van már az ELL listánk is.

Mindenki első HP-ként a legkisebb prioritásával kezdje, ide kell beállítani az elsődleges, legerősebb támadásformánkat.

Második, ennél nagyobb prioritású HP-uk legyen az, ami meghatározza mit tegyünk, ha az ellenfél immúnis az elsődleges támadásformánkra: galetki nem képes megsebezni -> szolgát erősítsük/idézzünk, eltalálhatatlan -> lehelet/varázslás, immúnis a varázslat iskolánk varázslataira -> lehelet/ütés, illetve meg kell néznünk, mekkora immunitást tudunk átleheli, és arra kell írni HP-t, hogy adott immunitás felett már üssünk, varázsoljunk. Lőfegyvereseknél nem ilyen egyértelmű a helyzet, ott már vannak eltalálható, de lőfegyverre immúnis lények, így ezekre már mindenképp külön HP-t kell írunk.

ÜTŐSÖK

A legkönnyebb dolga talán az ütősöknek van, nekik az eltalálhatatlanok ellen kell másodlagos támadásformát írni, magas tüskésbőrre tombolást beállítani. Nekik inkább azt kell szem előtt tartaniuk, hogy milyen apró trükkökkel lehet maximalizálni a hasznot amit ki lehet sajtolni az ellenfelekből (manaszívó, LESzívó, rothasztó végtagspeckők előle!), hol érdemes gránitbört húzni hogy kevesebbet sebzódjunk, hol érdemes és értelmes ötlet féregérinteni, és manapság a felső szinteken már nem igazán működik az a taktika, hogy minden ellen fűrgé+féreg és második körben leütöm az ellent, itt már azt kell meggondolni, ki ellen van értelme fűrgülni, mert ahol a kapott plusz gyorsival második körben

beelőzve, duplázott sebzéssel le tudjuk ütni akkor tegyük! De pl. egy tárgypusztító, rothasztó lény ellen nem sok értelme van ennek, ha első körben is le tudjuk csapni. Szintenként marad néhány olyan szörny, akire direkt HP-t vagy ELL-t kell állítani.

LEHELŐK

Lehelős karaktereknél hasonlóan egyszerű a helyzet, lehelet ha az ellenfél megfelelő immunitása adott érték alatt van. Ezután pedig már csak a trükközések jönnek, mert nekik ugye nincs se féreg érintés, se végtagspecsó, se sebzésduplázás. Egy lehelős karakter HP-rendszere majdhogynem primitív, olyan egyszerű, nekik a kisebb sebzés miatt kell trükközni, mert a több harci kör miatt nagyobb sebzést kell túlélni.

LŐFEGYVERESEK

Lőfegyvereseknél a szint populációjának felét simán le lehet lőni, a másik felével lehetnek/vannak gondok. A roncsoló íj segíthet még egy-két ellenfél ellen, de a többit mindenképpen a másodlagos, harmadlagos támadásformával kell letudni. Ez annak köszönhető, hogy a lőfegyvert a játékvezetés sosem tartotta elsődleges támadásformának, csak mi kiáltottuk ki annak a játék elején. A lőfegyveres karakterek, ha boldogulni akarnak és nem szenvedni, akkor két út marad: nekromantaként vinni a szolgákat, és ha nem lehet lőni, tápoljuk a szolgákat, vagy elemi mágusként az überspoiler annihilációval eltüntetni az útból az ellenfelet, vagy sárkánylehelettel/sárkányformával megerősíteni magunkat és lefűjni az ellent. Ha netán ez se működne, még legvégső esetben ott lehetnek az elemi támadó varázslatok is, de ennyi KNO-ja nincs egy lőfegyveres karakternek.

MÁGUSOK

Maradtak legutolsóinak a mágus karakterek. Őket nagyon nem lehet már összevonni, sőt lassan már általánosságban sem lehet beszélni róluk, mert a 13. szinttől kezdve erőteljes szolgáltság indult el, egyre több **nekromanta szolgás** karakter állt át szolgálta nélküli harcmodorra, erre most az új AK-s spellek

igencsak megerősítik a szolgáló harcmodort. Puff neki! Ha valaki szolgálzik, akkor gyakorlatilag most már kegyencek oltalma, titánszél, őrjöngés, gyógyító szél, feltámasztás stb. Gyakorlatilag mindenem át tud trapolni. A gond az volt régebben, hogy iszonyat sok TVP ment el a szolgák feltámasztására. Ez most már megszűnt az oltalommal, és ha valaki nem panaszkodik folyton arra, hogy a szolgáló karakterek nem kapnak lélekenérgiát, hanem cselekednek, akkor esszenciaelnyeléssel igencsak lehet pótolni a szolgák által elvitt LE-t, ha nem is teljesen. Amire itt egyedül oda kell figyelni, hogy a szolgatápoló varázslatokat milyen sorrendben húzzuk: pl. esszenciaelnyelést kár felhúzni, ha nem élük túl a csatát a szolgák, így mi sem. Ami véletlenül nem megy le szolgákkal, arra be kell tárazni egy jó kis halálvarit.

Az **egyedül haladó nekromanták** tudnak maguknak immunitást varázsolni (ősi immun), vastagbőrt és védelmet (sebezhetetlenség), közelharci sebzést (titánszél), tudnak gyógyítani (gyógyító szél, azonnali gyógyítás, nagyobb életszívás, és a leah tárgy regenerálódást adnak), tömegsebzést kiosztani (csontolvadás, nagyobb életszívás). Most már van nem egészség mentős varázslata is: a gázrobbanás. Ami nem varázsolható le, az könnyen leüthető. Ha sok ellenfél van lehet nagyobb életszívást HP-zni, ha ellenfeleim száma nagyobb mint 3, legkisebb prioritással be lehet tenni egy gyógyító varázslatot, mert ha marad egy üres fél körünk, akkor miért ne lőjük el? Jelenleg a nekromanták tudnak a legsimábban haladni, ők tudnak a legszívesebben ölni, de nekik van messze a legbonyolultabb HP-rendszerre igényük! Vigyázzunk, mert egy elrontott HP csúnya dolgokat eredményezhet! Ha ilyen karakternek akarunk HP-kat összetenni, mindenképp az első egy-két körben védő spelleket kell húzni, ráérünk később is ölni! Csak a prioritásokra figyeljünk, a védő varázslatok legyenek magasabb prioritásúak.

Szellemi mágusoknak korábban nagyon egyszerű dolguk volt, kezdeti makróból na-

gyobb erőpajzs (ütős lények pipa), utána általános HP-ba: megszakítás, ha ellenfelem legnagyobb varázslata nagyobb mint x (varázsló lények pipa), maradtak a lehelősök akik alig sebeztek, vagy ősi immunitás és kész. Nagyon fordult a világ! Bejöttek mókás szörnyespeckók, 100%-os találat, 100 feletti végtagszakértelmek kinyírják a nagyobb erőpajzsot, még a védekező varázslatnak betehető hatalomvarázs is sokszor kevés, de ne röhögjük ki, több ember elővette a pár éve le-sajnáltnál csábmosolyt. Igaz, egy lényre lőhető csak, de ELL listába tökéletesen bepakolható, és ma már a támadás csökkentése sokkal többet ér, mint a védelem növelése. A menthető varázslatokat használó lények ellen be kell pakolni a hatalomvarázst, ezzel gyakorlatilag immúnisak vagyunk a legtöbb szemétségre. A lélekfacsarást be lehet állítani nyugodtan mindenkire, aki facsarható, ideális tömegsebzés, aztán szellemkalapács/pöröly minden másra. Ami nem írható ki ezekkel, azok ellen jöhet a lehelet HP-ból. A gond akkor van, ha ez is kevés. Ilyenkor lehet trükközni a dermesztéssel, ugyanis ledermeszett ellenfelet 95% eséllyel eltaláljuk, hatalomvarázs megdobja a sebzésünket mert erőt növel, illetve ha valaki fanatikus, akkor hihető illúziót is lőhet. Ami kinyírja a szellemieket az a varázslatfordítás, illetve a legendás flag. Előbbi azért, mert egyetlen nem célzott varizuk a facsarás, utóbbi pedig mert minden varázslatuk ellen van mentődobás.

Elemi mágusok: nekik van elemi uralom, ami még egész körre rezisztenciát csökkent. Ha valami nem immúnis az elemi varázslatokra, akkor mehet alap HP-ba a lávafolyam, lehet tűzviharozni, ősi villámlolni. Ha magas az immunitás, akkor annihiláció. Ezt azért hanyagoljuk ha lehet, mert mindenkinek kell a lélekenergia, ott van a sárkánylehelet, vagy sárkányforma. Sokáig csak nekik volt idézhető szolgájuk, most viszont van idézhető ütős illetve lehelős szolgájuk. A préselés AK varázslatot lehet lődözni, DE senki ne várja tőle hogy normálisan sebez, illetve ömlik majd a KNO! A facsarást se azért vette fel valaki mert visszahozza az árát. Ez tipikusan olyan vari, amit ELL listába kell betenni a védekező va-

rázslatok mögötti prioritásra, de az elsődleges támadó varázslatok elé. Egyetlen gond ezzel az iskolával, hogy elég egyoldalú, és védekezni csak és kizárólag elemi sebzések ellen tud, de arra legalább gyakorlatilag immúnisak. Ami talán még mellettük szól, az a nagyobb tárgyvédelem, melyet ha betesszük HP-ba, ha az ellenfélnek a tárgypusztító végtagspeckója nagyobb mint 1, akkor gyakorlatilag 95% eséllyel védettek leszünk. Ez mehet viszont 255-ös prioritással is.

AZ UTOLSÓ SIMITÁSOK

Amiket fennen összeszedtem, az nem elmélet, a felderítő karakterek között mindenféle karakter megtalálható. Furcsa, de igazolja, hogy minden támadásforma életképes. Ez azonban csak egy váz!

Ezt fel lehet, sőt kell öltöztetni, erre lett kitálva az ELL lista, oda bele lehet dobálni 100 db direkt ellenfélre betett varázslatot.

Javaslom, mindenki nézze meg a szinten milyen szörnyekkel találkozhat, és ne sajnáljuk akár az első két-három kört is védekezésre fordítani! Minden iskolának van most már olyan varázslata, ami sok előnyt nem jelent, de próbáljuk minél több lényre ELL-be betenni: préseléssel plusz LE-hez juthatnak az elemiek, LE-t termel az esszenciaelnyelés a nek-róknak, illetve ott a facsarás a szellemieknek. A szellemi iskolának ott van a direkt kontaktus, amivel meg lehet oldani a varázspont problémákat, így nem kell mágiacuccokba öltözni meg vissza, se idézni. Ez igencsak jól kombózik a torzszülött észlelés varázslattal, ami ugye 100%-os nyomkeresés. Ha ideálisan állítjuk az étkezésünket, akkor megvan a fordulóhoz szükséges kajánk is!

VÉGEZETÜL...

Néhány „mókás” dolog amit inkább kerüljünk el:

► Ne csak az auraészlelt adatoknak higgyünk, mert sok szörnyön vannak 0. körös varázslatok, így könnyen bekaphatunk 150-es egészséggel is egy 30-as csontolvadást is, vagy egy 25-ös auraészlelt áttörés is átlóvi a 100-as rezisztet is, mert a 100 feletti 0. körös forrás érintés

nem aurázható, a manaformáról nem is beszélve.

- ▶ Használjuk bátran azt a feltételt, hogy ha az ellenfélén van legendás flag! 66% eséllyel mentenek minden mentődobásos varit, ráadásul millió képességre immúnisak (pl. azonnali ölés), amit az általános HP addig lődözne rá, amíg vége nincs a csatának.
- ▶ Adott szörnyek elleni bohóckodás (pl. hatalomvarázs + forrás érintés + ellenállás megtörés + dermesztés + direkt kontaktus) kétélű fegyver. Könnyen visszaüthet a dolog, ha épületet vagy random küldetésben, netán szolgás arénában szembejön a HP-zott ellenfél, de nem egyedül. Amíg mi próbálunk tápolni, könnyen lehet hogy a többiek leamortizálnak minket.
- ▶ Az általános HP-k prioritására nagyon figyeljünk oda, mert néha összeakadhatnak, ha egy szörny több speckójára is kattan a HP! Én személy szerint a tárgypusztítástól irtózok, így a tárgyvédelem varázslatot tettem legmagasabb prioritásra. Ennek is vannak hátrányai, pl. kör végi xenók ellen is felhúrom, pedig csak lehelnek (hiába van tárgytörő végtagspeckójuk), de tökéletes HP rendszerre nincs helyünk, és inkább előzzük meg a bajt.
- ▶ Kezdjük elfelejteni az elemi pajzsokat, mert lassan minden lehelős torzszülőttnek 2-3 féle lehelete van, gondosan összeválogatva úgy, hogy ne tudj húzni pajzsot, mert akkor a másikkal lehel majd, amelyik immunod éppen levitte a felhúzott pajzs. Lassan tessék áttérni ősi immunra.
- ▶ Ha nagyon hasonló HP-kat akarsz kiadni, ráadásul HF-et is kell használnod, akkor ha az első 4 paraméter azonos, de csak HF-ben lenne eltérés (pl. gránitbőr védővari a harc 2. körében ha ellenfelem x, és ezt két szörnyre akarom betenni), akkor nem sikerül, csak ha módosítom a priori! Ilyenkor elő kell kapni a teljesen értelmetlennek tűnő 20-as feltételt, és beírni, hogy ha életered 200% alatt van, és így folytatni a HF-fel a dolgot, a másik szörnyre már lehet írni, hogy életered 201% alatt van stb.

Ez ugye mindig teljesül, és különbözik majd a két HP.

- ▶ Általános rezisztés HP-t szoktunk ugye írni, ha ellenfél rezisztje mondjuk 30 felett van, akkor forrás érintek, de ezt bíráljuk felül, hogy pl. 220-as rezisztencia ellen már ne húzzuk, mert felesleges. Ráadásul olvasd el a forrás érintése encét: csökkenti az ellenfél rezisztenciáját! Na ez az, ami nem igaz! Nem csökkent az semmit! Forrás érintés után ugyanúgy mondjuk 50-es marad a rezisztenciája, így az általános mondjuk ősi villámos HP nem kapcsol be. Helyette kapsz áttörést! A hatás ugyanaz, vagyis át tudod majd varázsolni már a szörnyet, de nem fog bekapcsolni az a HP-d, hogy ősi villám ha ellenfél reze 50 alatt van!
- ▶ A 24-es és 25-ös feltételeket, amelyek az ellenfelek erősségéhez mérten cselekednek az előző cikkben is említett okok miatt erőteljesen hanyagoljuk!
- ▶ Ha galetkik ellen harcolunk, szépen megkavarodhatnak az általános HP-ink a párbaj képesség miatt, mert az rejtett bónuszt ad vastagbőrtől kezdve immunon át rezisztenciáig, jópár dologra. Egy párbajhősnek lehet csak 20-as rezisztje van, és 21-től lőjük a forrás érintést, de ha a párbaja 40-es és kap belőle még +20 rezisztet, akkor süthetjük a varázslatainkat! És ugye ma már simán lehet +15 bónusza is valakinek a párbajára...
- ▶ Csak akkor lehet HP-ba betenni egy varázslatot, ha már ismered ÉS nagyobb a szintje mint 0. Igen, megtanulod, meglesz 1-es szinten, de ha van olyan tárgy rajtad ami –varázslatszintet ad, akkor úgy veszi a program, hogy nem ismered, nem engedid majd hogy HP-t írj rá!
- ▶ Gránitbőrös HP-nál ne sajnáljunk harci kör korlátozást megadni, mert ha szembe jön egy gránitot tépő lény, akkor minden körben újrakapjuk! És ugye vannak olyan szörnyek is, akik nem ütnek át, de az ütések olyan erősek, hogy nem egyesével, hanem hármasával bontják rólunk a gránitbőrünket.

Rostás Zoltán

XXV. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden TF, ŐV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.
Időpont: 2006. június 17. (szombat) 9.00-17.00-ig.
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rozsnyai u. 3.
Kellemes szórakozást kívánunk!

XXV. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezésre kerül a XXV. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden, a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkeresnek és tájékoztatnak a pontos részletekről.

XIII. TERON HEGYI OLIMPIA

Minden csápokkal, karmokkal, fogakkal és farkakkal rendelkező bátor galetki számára ismét lehetőség nyílik a megmérettetésre. Mágusok, tudósok, íjászok, katonák, lehelők mind bizonyíthatják, hogy ők a legjobbak. A részleteket a helytartói hivatal aulájában kirakott plakátokról, és a helytartói küldöncöktől lehet megtudni.

XXV. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

XIII. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

Egyedi TF-es és ŐV-s tárgyak találnak gazdára hihetetlen áron.

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

Veszély nélkül tesztelheted a TF-es karakteredet szinte minden szörny és kalandozó ellen.

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

Találkozók

Élőben találkozhatsz játékostársaidal és a játékvezetőkkel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

Meglepetés

Ghalla News

149

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. május



TÖBBSZEMÉLYES KALANDOK

A tavaly novemberi találkozón egy plakáton, illetve a decemberi Alanori Krónikában olvashattok már egy többszemélyes mintakalandot a jelenleg folyó nagyobb fejlesztésből. Úgy gondoltam, itt az ideje, hogy beszámoljak nektek arról, meddig jutott a project. Sajnálatos módon igen sok idő telt már el azóta, hogy belefogtam, köszönhetően a munka bonyolultságának, és a menet közben közbejövő szükség és nagyobb prioritású fejlesztéseknek. Remélem azért meglátjátok majd, hogy érdemes volt rá várni. Most pedig jöjjön egy kis összefoglaló arról, hogyan alakult az elmúlt fél év a fejlesztés szempontjából.

Amikor elkezdtem a többszemélyes kalandok ötletét ízeletetni, a szükséges függvényeket tervezgetni, tudtam jól, hogy nagy fába vágtam a fejszémet (azt azonban még akkor sem gondoltam, hogy ekkorába!). Ha jól emlékszem, a kalandok keretének (próbarendszerének) megalkotása gyorsan ment, és hipp-hopp a többszemélyes harcok megvalósításának küszöbén találtam magam. Nos, a korábbi egy-egy elleni csata rutin – talán mondanom sem kell – nagyon nem volt felkészítve arra, hogy csak kicsit kelljen átalakítani, és máris több karakter több szörnyel tudjon harcolni benne. Alaposan bele kellett nyúlni, majdhogynem „nem maradt függvény szárazon”, mire végeztem vele. Azt már ekkor kitaláltam, hogy háromféle csatára lesz szükség a többszemélyes kalandokban: egy-egy ellenire, több karakter egy szörny ellenire, és egy karakter több szörny ellenire. Úgy képzeltem el az egészet, hogy ha ellenfél jön, a csapat szétoszóródik, mindenki megkapja a maga ellenfelét, és meg-

vívja a saját csatáját anélkül, hogy a történet egymás küzdelmeire bármilyen hatással lennének. Így a csapat tagjainak csatái egymás után történhetnek meg. Igaz, hogy így fel kellett áldoznom a több karakter több szörny ellen párhuzamos futásból eredő pozitív dolgokat, de annak megvalósítása olyannyira komplexnek tűnt, hogy úgy véltem, elég játékelmény fokozó lesz így a csata. Szóval a hibalehetőségek garmada, hosszabb programfutási idő, és a programozási idő kibővülése helyett az egyszerűbb megoldást választottam. Így sajnos nem lesz lehetőség olyasmire, hogy ha valaki végez az első harci körben a szörnyével, a második körben még be tud csatlakozni társához a harcba, vagy hogy ha valaki elmond egy tömegsebző varázslatot (mondjuk tűzvihar idéz), az arra a társára is hatson, aki tőle öt méterre, másik szörnyekkel harcol. Ezeket a hiányzó dolgokat azonban megpróbálom az elkészült rendszerben pótolni számotokra, mind az egy karakter több szörny, mind a több karakter egy szörny küzdelmekben újfajta varázslatok és képességek használatára lesz majd lehetőségeitek.

Szóval nagyrészt elkészültem az új csatatispusok alapjaival, karakter harcolt szörnyekkel, és karakterek harcoltak szörnyel, amikor rájöttem, hogy a sokféle történet miatt a szöveg túlságosan átláthatatlan lesz – köszönhetően a minimális formázási lehetőségeknek. Akkoriban még a szövegek formázását egy utófeldolgozó végezte, mellyel sok minden megoldhatatlan volt. Így aztán félreteraktam a többszemélyes kalandokat, és nekiallám átírni a teljes szövegfeldolgozást, a Túlélők Földje program szövegadatbázisaiba „html kód”-szerű megjegyzéseket téve, mellyel színezést, szövegigazítást, új bekezdés jeleket lehetett megadni. Sajnos a papíros for-

dulók effajta megváltoztatása nagyobb munka lett volna, mint amit a munkaidőmben bevállalhattam, de mivel a játékosok nagytöbbsége már interneten lépi fordulóját, ez úgy vélem, nem jelent akkora gondot. A változtatás eredményét tavaly november óta az internetes fordulókban élvezhetitek, bár eddig nyilvánvalóan senki sem tudta, hogy miért volt rá szükség.

Miután ezzel megvoltam, újra belevetettem magam a többszemélyes kalandokba. A szövegírásban és számos kaland kitalálásában Jancsár János volt a segítségemre, így a kalandok és a benne lévő próbák milyenségének száma egyre csak gyarapodott. Egyelőre a kalandok csak a fordulók generálásától függetlenül működtek: megadva a programnak a karakterszámokat és a kért kaland számát, a program legenerálta nekem a történeteket. Amikor megpróbáltam a játékaiba illeszteni a kalandokat, egy újabb problémával szembesültem. A táborozás alatti karaktertalálkozások és egyéb történések élesen el voltak választva egymástól, az előbbit a forduló elején generálta le a program a játékosoknak, utóbbit pedig akkor, amikor azok megtörténtek. Azt, hogy a többszemélyes kalandot hova illesszem e kettő közül, komoly dilemmát okozott volna, így inkább rászántam magam a régóta tervezett változtatásra: a program mindent akkor generáljon le, amikor az megtörténik. A kronológiai sorrend miatt félretettem tehát a többszemélyes kalandokat, és nekiallám átírni a találkozásrutint, melynek egyszerűsítése nem csupán itt lesz hasznomra, hanem a jövőben bármelyik fejlesztésnél, ahol a karakterek között interakciót kell bővíteni. A megváltozott találkozásrutint idén januárban került a játékaiba.

Miután ezzel megvoltam, folytattam a többszemélyes kalandok tervezését, programozgatását. Kicsit aggódtam ugyan, hogy a sokszereplős csaták és próbák miatt a többszemélyes kalandok lassan futnak majd, de végül ez a gondom is eloszlott nemrég, mikor a Kft. új, jelentősen gyorsabb számítógépet helyezett üzembe a Túlélők Földje program számára. Azóta már nem is kell várni olyan sok időt az UL-ek letöltése és a fordulók kiküldése között.

Menetközben még több nagyobb prioritású fejlesztés is elvette az időt a többszemélyes kalandok elől, pl. a találkozás varázslattervező pályázat termékei, az új harcművész technikák, a havonkénti egy Alanori Krónikás labirintus, Közös Tudati képességek, hibajavítások, apróbb változtatások, na meg a nem Túlélők Földjével kapcsolatos feladataim. Mára az induló kalandok száma harminc körülire duzzadt, vegyesen nyugatra, keletre, Sötét Földre, és ryuku szigetekre is kerülnek majd be belőlük, és számuk további bővítését ígérhetem. Sok új tárgy, szörny és varázslat készült. Amikor ezt a cikket

írom, már „majdnem” készen vagyok, a fejlesztésből hetek, az alapos tesztelésből pedig még kb. egy hónap van hátra. Várhatóan tehát a júniusi találkozón már téma lehet ez is.

Ezenkívül hátravan még egy szükséges fejlesztés, mely más téren is a hasznotokra lesz majd. Mégpedig az, hogy a karakterekkel a táborozásuk alatt történt dolgokat meg lehessen majd tekinteni a honlapunkon is. Ez nagyon jól jön akkor, amikor egy többszemélyes kaland megszervezőjeként éppen összeverbuválni készülsz a karaktereket, és ellenőrizni akarod, hogy kik vannak már ott a helyszínen, vagy ha a fordulóra nem várva, elsőként akarod megtekinteni a táborozás alatt lezajlott t-t, illetve akkor is, ha csupán azt akarod megtudni, odaért már a postával a Krónika kupon, amelyet a legújabb labirintusért küldtél be. Lesz egy ilyen változtatás is, időpontját még nem tudom.

A következő számra remélhetőleg kedvező hírekről tudok beszámolni a fejlesztést illetően, és konkrétumokat is írok majd a többszemélyes kalandok működéséről.

Addig is tartatok ki!

VÁLTOZÁSOK

- ❖ „Nem minden ryuku olyan vaksi ám, mint amilyennek ti ghallai kalandozók hiszitek...” Vagyis, ha valaki a ryuku városok valamelyikében táborozik, a helyi maffia védelmi pénzt szed tőle, ami pár száz aranyat tesz ki. Persze az itt táborozó emberek megspórolnak pár teriád fétist, mivel az csak a városkapu átlépéséhez szükséges.
- ❖ Néhány fegyverről kiderült, hogy nem egészen annyira sebésze, amennyit az enciklopédiája írt. Mivel régóta használjátok már ezeket a tárgyakat, nem akarunk visszamenőleg a tulajdonságaikon módosítani, így az enciklopédiáinkban javítjuk a hibát. Az angolna szálla 7D10-et, az ezüsttollú nyíl 5D4+4-et, a biami kvazárlándzsa pedig 6D5+4-et sebez.
- ❖ Mostantól a „meghalás” milyenségének állításához (H 1 999) nem szükséges, hogy deus ex machina a karakternél legyen.
- ❖ A katonai kötszerre eddig sajnos nem hatottak a gyógyító tárgyakra ható effektek (pl. felcsermanó vagy az átok varázslat). Mostantól fognak.
- ❖ Amennyiben elvesztetted szent szimbólumodat (pl. mert egy szörny lehelete elégette), fohászodhatsz istenedhez az IM 5 paranccsal, hogy adjon egy újat.

Farkas Zsolt
2006.04.21.

KALANDOZÓ KALAUZ

Ryuku nemesi palota

Már több cikk is szólt a Krónika hasábjain a ryukuk birodalmáról, azonban még így is jó pár küldetést adó hely van, amelyről nem volt szó. Az alábbiakban az egyik városban található nemesi palotáról tudhattok meg többet. Talán ez a leghosszabb, legösszetettebb küldetés a ryukuknál, valószínűleg hosszú időre le fog kötni minden lelkes próbálkozót.

A városi labirintusokkal és tereptárgyakkal a legnagyobb problémánk mindenképp a teriád fétis kötelező használata lesz, erről már olvashattatok eddig. Mivel a nemesi palota is egy ilyen városban található (a [449,19]-es koordinátán), ezért néha nehézkes lehet a látogatása.

A palota gyakorlatilag hét tennivalóval fog minket megajándékozni, ezek között minden alap küldetéstípus megtalálható (hozz x tárgyat, pucolj ki valamilyen labirintust, KLD parancs stb.). Az első látogatásunk után még egyszerű munkásként akarnak minket alkalmazni a palota egyik épülő szárnyánál. Ehhez a palota mezején kell kiadnunk a KLD 5 parancsot 90 TVP-ért. Itt arra érdemes mindenképp figyelni, hogy sikertelen parancsunk akár mennyi lehet, de sikeres csak egy. Így ha nem vagyunk benne biztosak, hogy elsőre össze-

jön, kiadhatjuk többször is, valamint ha máshol is akarunk KLD parancsot használni az adott fordulóban, akkor inkább ne tegyünk. És hogy miért ne sikerülne a 90 TVP-s építkezés első próbálkozásra? Feltételezhetően a kithszaki nindzsa klán orgyilkosai miatt, akik épp a szemünk előtt akarják megölni a munkaadónkat. Persze ezt jóra való kalandozóként nem engedhetjük... Két csapat orgyilkost kell megnevelnünk, ami esetleg embert próbáló feladat lehet. Bár egy csapatszörnynél nem lehet probléma a kb. 4000-es életerő, mert úgysem két kör alatt kellene ezt produkálnunk, de mivel 154-es védettségük van, azért nem árt felkészülni, ha meg szeretnénk őket ütni. Emellett átkot varázsolnak, ami miatt feleannyit gyógyítanak rajtunk a gyógyító hatások, villámkéz képességükkel elütik a távfegyvereinket, plusz tárgyat dezintegrálhatnak minden harci körben. A legjobb taktika lehet az első csapatot halálos érinteni a Zarknod piramisában legyártott faji kesztyűvel, a másodikat meg már le kell tudni verni. Ez 2300 körüli életerővel, bo'adhun csapatással, 55-ös fegyverszakértelemmel és egy biethlan lándzsa/naginata kombinációval már megoldható, tehát nem kell annyira rettegnünk. Az átok sorszáma 294, ezt mindenképp érdemes leoldanunk magunkról a csata után, ha nem akarjuk hazavágni a fordulónk további részét.

Ha bízunk magunkban, akkor a fordulónk ezen része eddig így néz ki: BE 728, KLD 5, BE 728. Ugyanis miután mőresre tanítottuk az orgyilkosokat, megköszönik a segítségünket és megkérnek minket rá, hogy tegyünk egy újabb látogatásra a palotában, emiatt szükséges az újabb BE parancs. Ennek hatására gazdagabbak leszünk 30000 TP-vel, valamint a 144-es labirintus térképével, amely a [446,19]-es koordinátán található rivális ne-



mesúr lakhelyén való eligazodásban segít majd minket. Itt egy leányzó elrablásával kapcsolatban kell majd megtalálnunk mindenféle terhelő bizonyítékokat. Ide rögtön el is sétálhatunk és ki is adhatunk egy térképelemzés II-t. A labirintus 4 szintes és a szörnyek nagy része fix helyen található, de a számunkra leglényegesebbek, a samurájok változó helyeken lehetnek, tehát ennek hasznos utánanézni. Az első szint a csatornarendszer, ahonnan megpróbálunk beóvakodni a palotába. Itt főleg csatornaférgekkel (kör végéig -6 minden tulajdonságra, ha megüt), illetve gömbpókokkal (kör végéig -5 minden tulajdonságra, ha megüt) találkozhatunk. A lépcsőt feltáplolt vámpírdenevérek kisebb csoportja őrzi. Mivel ezekből nem tudunk vámpirizálni, ezért hasznos ismételni az LM parancsban a referenciapontot. Ha felvergődünk a második szintre, akkor a börtön szintjére jutunk. Itt rögtön újabb vámpírdenevér buliba csöppenünk, itt is célszerű erre figyelni. Ha innen tovább szeretnénk menni a harmadik szintre, akkor a kikerülhetetlen VP-szívó csapda fogja a következő problémát okozni a 27-es ponton. Mivel ezzel tényleg nem tudunk semmit tenni, ezért érdemes azt csinálni, hogy bepörtölünk a városba, kikérjük a KLD-t, leverjük az orgyilkosokat, kikérjük a labi térképét, majd felsurranunk a második szint 27-es pontjára és itt fejezzük be a fordulónkat, miután elbuktuk a varázsenergiánkat, amit persze előtte jól el is költöttünk valami hasznos dologra.

A harmadik szint az utca szintje, a konyha, fürdő és mindenféle lakrészek találhatóak itt. Innentől kezdve három szörny fog minket



megakadályozni a munkánkban. A rubingólem izmos tűzleheletével és 5000 körüli életerejével fog fejtörést okozni, a kronoérintő tükördémon a hatékony izomernyesztésével próbálja elhúzni a csatát, a samurájok pedig csak a 150-es védelem, villámkéz, izomernyesztés és puha ütés kombinációja miatt érdemelnek említést. Belőlük amúgy mindenféle páncéldarabok eshetnek, amik akár hasznosak is lehetnek számunkra, de összegyűjtésük egy más küldetés-sorban is központi szerepet kap, tehát mindenképp végeznünk kell mindennel. A hármas szint hetes pontja fontos lehet az ott található 3 sziklozug comb miatt (érdemes bankba rakni őket, gyakran pusztulnak el mindenféle tárgypusztító hatás miatt), a harmincas pont pedig az ott található hat-hat súlyzó és nehezék, valamint a tíz ryuku harci dárda miatt, melyek a megterheltségünk növelésében kapnak központi szerepet.

A négyes szinten fogjuk tudni teljesíteni a küldetésünket. Itt is a hármas szint szörnykínálata próbál minket megállítani. A 10-es ponton egy harcosok könyve, a 9-esen a hősi babérok varázslat, a 7-esen pedig a küldeteshely és 5000 arany érdemel említést.

A labirintusban számos zárt ajtón kell átverekedünk magunkat. Ezek kinyitásához vékony és vastag ryuku kulcsokra (csatamezőkön esetleg samurájokból beszerezhetőek például), valamint ogwawa kulcsokra (samurájokból esik) lesz szükségünk. 50 körüli zárnyitással már mindenképp jól elleszünk, de kisebbel nem garantált. A négyes szinten található küldeteshelyre csak ogwawa kulcs-



csal lehet bejutni, zárnyitással nem. Az ogwawa kulcs elhasználódik, a vékony és a vastag kulcs nem. Érdeemes kulcsoskönyvet beszerezni, ha nem szeretnénk tanácstalanul álldogálni a küldetés hely előtt...

Talán nehéznek tűnik a labirintus, de ennél csak nehezebb dolgunk lesz ezután. 54-es szinten, 54-es ütőfegyverrel, ent pásztorbottal, balkézben faji pajzsral, 2500 körüli életerővel ősteo és őstau nélkül is megcsinálható, de így azért jópár három ill. négy körös harcra fel kell készülnünk.

Miután visszamegyünk a nemesi palotába, kapunk 60000 TP-t, plusz egy hűbéresi gyűrűt, amely nem foglal tárgyhelyet és +50 maxvp-t ad, valamint hárommal növeli az FNO-s varázspont regeneráló képességünket. Miután megtaláltuk a bizonyítékokat arra, hogy tényleg a rivális nemesúr rabolta el megbízónk unokahúgát, azt kell megoldanunk, hogy halandóvá váljon az illető, mivel a munkáltatónk végezni akar vele. Ez azonban nem annyira egyszerű, lévén, hogy a lelkét egy nagyhatalmú draklenhez, Genyukhoz kötötték, aki maga is halhatatlan. Hogy őt meg tudjuk ölni, szükségünk lesz egy varázsitalra, amit ugyan kikever nekünk a helyi alkimista, de a komponenseket nekünk kell leszállítani hozzá. Ezekre az alapanyagokra lesz szükségünk: 20 kerty galócapálinka, 8 édesmoha csomó, 2 azuka vese, 1 sárga gyöngy, 2 tűzsárcány ital, 6 pöfeteg tojás és 30 gourry tojás. Ezek nagy része simán begyűjthető, azonban a sárga gyöngy és a tűzsárcány ital problémát fog okozni. A gyöngy egy neves quwargból Trix-

lizzxkitből esik. Bozótosan vadászhatunk rá, általában kevesebb, mint több sikerrel. A bozótosokban kutatva érdemes nem elfeledkezni a kegyetlen gyökérszellemről, melynek permanens tulajdonságcsökkentő képessége ellen nem véd varázslat, csak a faji pajzs. Maga a quwarg főleg a lefejezős képessége miatt okozhat problémát, egyébként nem tartozik a legnehezebb ellenfelek közé. A tűzsárcány ital Moi Ro Fából, a neves yuonng tűzsárcánytól beszerezhető, persze ő sem fogja csak úgy nekünk adni. Mivel a tűzsárcánnyal alacsonyabb szinten nem is találkozhatunk, meg talán az egyik legkeményebb ellenfél az ódon vízköpő után, ezért 60-as szint alatt nem is érdemes miatta a sivatagokat járni. Szerencsére három ital szokott nála lenni. Mind ez, mind pedig a gyöngy átadható, így maximum csak a megvásárlásukhoz szükséges pénz megszerzése lesz gond számunkra.

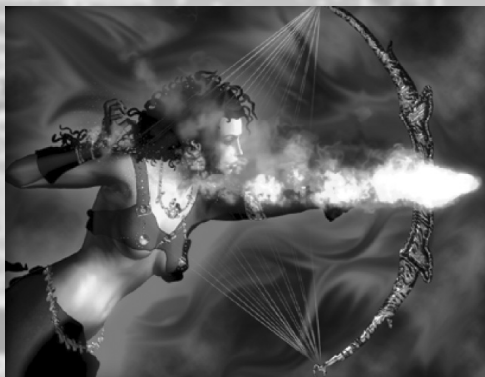
Miután visszavittük a kért tárgyakat a palotába, kapunk 120000 TP-t, valamint kezünkbe nyomják Genyuku citadellájának térképét. A 146-os labirintus a [447,35]-ös koordinátán, egy hegységben található. Itt az első problémánk az lesz, hogy egy zárnyitással nyithatatlan ajtó állja majd utunkat, amihez mindenképp szükségünk lesz Kyeli kulcsára (nem átadható), melyet magától Kyeli Intlukától, a teriád nagyúrtól kell megszereznünk, a teriád településeket járva (róla már volt szó egy régebbi cikkben). Ha bejutunk a citadellába, akkor különböző draklen citadellás szörnyeket kell legyőznünk (neves draklenek kivételével bármi), valamint utunkat állja majd néhány rizsgólem (semmi extra) és pár lótusz-manó is. A ma-





nó ütésével kivédhetetlenül elcsórja valamely tárgyunkat, így nem fogjuk különösebben szeretni. Kb. 4000-es életereje van és 166-os védelme, viszont nagyjából háromszorozódik az őt ért fizikai sebzés, tehát már a löfegyver fázisban is belenyomhatunk simán 1800-2000 körül. Azt viszont kissé nehéz lehet megoldani, hogy közelharcra ne kerüljön sor (csak ekkor lopkod), bár egy Urgol káospajzsral vagy más hasonló jellegű tárggyal és egy jó távfegyverrel/sebző varázslattal akár még sikerülhet is. Miután átküzdjük magunkat a mindenféle meghúzendó karok rengetegén, valamint a draklen kulccsal, vagy magas zárnyitással nyitható ajtókon, eljuthatunk a második szint 18-as pontjára, ahol szembeszállhatunk Genyukuval. A távfegyvereinket elfújja és immúnis mindenféle normál varázslatra és pszire, csak ősi varázslat ér ellene bármit is. A fizikai sebzés viszont 25%-kal többet sebez rajta. Sajnos mivel a vámpirizációra szintén immúnis, így is nehéz lehet két kör alatt a 7500-at belevetni. Három kör alatt azonban mindenki le fogja tudni verni, aki ide eljut, és bírni is fogja azt a sebzést, amit kap közben. Miután megöltük, semmi extra kincset nem markolhatunk fel sajna a labiban, csak egy nekrofon trón vár minket. Genyuknál érdemes lehet még arra figyelni, hogy az enc. szerint rendkívül magas szintű ellenfél, emiatt érdemes lehet kiadni rá a T-t, hogy ne fussunk el előle. 64-es szinten ez már nem volt szükséges, más adatokkal pedig nem rendelkezem. :) Mindenesetre a trófeáink között átveszi a triklem drakolder helyét a lecserélhetetlenség szempontjából...

A nemesi palotában sem kényeztetnek el minket semmi kincssel, csak kb. 200000 TP-vel. Emellett megkapjuk a következő küldetésünket: vissza kell térnünk a rivális hadúr, lord Kotobanu palotájába. Ezúttal a kapuig kell csak eljutnunk a csatoremendszerből, ahol ha sikerül kinyitnunk a bejáratot, megbízónk katonái már le tudják rohanni az épületet. A 145-ös labirintus természetesen ugyanott található, mint a 144-es, ugyanaz a térképe, és még a VP-szívó csapda is ugyanott van. Előző látogatásunk óta azonban szigorítottak a védelmen és most már kithszaki orgyilkosokkal (átokra figyelni!), ryuku varázsmondókkal (ryuku átokvarázs, lassulás, sebfertőzés és ősi sorvasztás), valamint képzett nindzsákkal (175-ös védelem, 5000 körüli életerő) találkozhatunk az eddigi szörnyek mellett. Bár nyugodtan kiirthatjuk az egész labirintust, azért nem árt, ha meg is csináljuk a küldetést is, ami talán nem is annyira egyértelmű a szövegből. A harmadik szint egyes pontja a kijárat, a cél az, hogy ezen elhagyjuk a labirintust. Enélkül nem teljesül a küldetés, és csak kószálunk bent összevissza. Ez így nem hangzik nagyon bonyolultnak, de ha hozzá teszem azt is, hogy a kijáratot kilenc képzett nindzsa és a vezetőjük, Matani őrzi, már talán bonyolultabbnak hangzik a dolog. Matani csak 160-as védelmű, de 5700 körüli életereje van, és lényegesen többet is üt, mint a nindzsák. Két kör alatt simán üthet 3000-et, bár ebből 1000-et visszavámpirizálhatunk. Nem jó tehát három körösre húzni a csatát... Ha elhagyjuk a kijáraton keresztül a labit, akkor mehetünk is vissza Lord Toyakihoz. Ha ezt megteesszük, akkor kapunk



nagyjából 300000 TP-t, +1% halhatatlanságot és egy Toyaki kristályát. Erre érdemes F parancsot kiadni, három féle tárggyá alakítható (egy fordulóban csak két sikeres F-ed lehet, ha nem vagy gnóm!). Sorrendben ezek a következők: szamurájkard (+23 támadás és +5 védekezés. Sebzése mágikus, 10D11+24. Legalább 40. szintű vágófegyver szakértelemre lesz szükség a használatához. Egyértelműen a jelenleg ismert legdurvább fegyver.), szamurájevrt (+59 védetség, +170 max. ÉP, +13 erő, +13 szerencse, 5-tel növeli az FNO-s regeneráció képességet és emellett immunitást ad az öregítő szörnyképességekre, illetve a kronoérintésre. Nem rossz, de egy idő után már csak citadellákat és arénát nyom az ember, ezeken a helyeken pedig nem igazán van kronoérintés. Minden más kutatnivalóban azonban kiváló lehet, bár a játékmesteri palást kincskereső hatása hiányozni fog...), Toyaki csuklópántja (+13 védetség, +100 max. ÉP, +100 max. VP, +6 intelligencia, +6 egészség és +4 támadás. Ennek a tárgynak szerintem nincs sok értelme. Faji karkötő, Luthius, Döemon kőkarkötője hasznosabb lehet, bár ha lesz +1 szabad slotot adó tárgy a karvédők helyére, akkor azért jó lesz.)

Miután felmarkoltuk a jutalmat, még mindig nem nyugodhatunk meg, ugyanis adódott még egy probléma. Megtalálták ugyan az elrabolt leányzót, de egy mágikus jégtömbbe fagyasztva. Ennek felolvasztásához azonban nem ért senki, csak egy nagyhatalmú teriád mágus. Az ő megtalálása lesz a feladatunk. Szerencsére a térképet megkapjuk a teriád településhez, azonban adódik egy újabb problé-



ma. Úgy kell bejutnunk a labirintus mélyére, hogy egy teriádot sem ölünk meg. (Labirintusban a BA parancs nem működik.) A 147-es labi a [433,56]-os koordinátán található. Nem túl bonyolult a térképe, 100 TVP-t sem kell rászánnunk a kutatásra, ha ügyesek vagyunk. Itt lényeges lehet, hogy töröljük a totemet/FGY-t, használjuk az ezüstmágus kürtünket, majd így sétáljunk végig a labirintuson, lévén, hogy ha menekülésszázalék alatt vagyunk, akkor nem is fogjuk megtámadni a bent lévő szörnyeket. Elsétálni azonban így sem fogunk tudni mellettük, tehát nem leszünk sokkal előrébb. Mindenesetre ha elvergődünk a varázslóhoz (térképelemzés II hasznos lehet ugye), akkor tőle megtudhatjuk, hogy csak akkor lesz hajlandó segíteni nekünk, ha cserébe kap tőlünk egy Zarknod fülbevalóját. Ha hajlandóak vagyunk beáldozni eme becses tárgyunkat, akkor találkozhatunk is vele a nemesi palotánál, elég egy sima BE parancs és be is fejeztük a küldetés-sort. A varázsló nálam a 6-os ponton volt, de ez lehet, hogy mindenkinek más. Később minden további nélkül visszajöhetünk a labirintusba, ha már leadtuk a Zarknod fülest, és kiirhatjuk a szerencsétlen teriádokat, de semmi érdekes kincsre ne számítsunk. A kért fülbevalóról már volt szó egy régebbi cikkben, de hogy jobban lehessen érteni ennek a küldetésnek a nehézségét, azért elmondok róla pár dolgot. A legyártásához a neves draklen nagyurak jobbkezes fegyvereire lesz szükségünk, tehát Aurgir lándzsájára, Méniach kardjára és Durghal pörölyére. Emellett még szükségünk lesz egy draklen talizmánra is, de ezt pár drak-

len citadella kikutatása után simán le tudjuk majd gyártani, tehát ez nem probléma. Neves draklenből öt féle van, tehát nem biztos, hogy azzal találkozunk, amelyik kellene, emellett a fegyver a ritka kincsűk. A draklen citadellában talán 10% körüli eséllyel találkozhatunk neves draklennel, valamint a hegységeket járva is találkozhatunk velük néha. Mindent összevetve, talán két fordulónként jön egy, ebből esetleg olyan jön, ami kell, és akkor már csak a ritka kincset kell találnunk. Mivel a fület nem kapjuk vissza, ezért utána saját célra is gyárthatunk le egyet. A fegyverek a cikk írásának pillanatában kb. átlag 50000 aranyért mennek az aukción.

És most pedig lássuk, mit is kapunk a fülbevalóért cserébe! Először is laza 400000 TP-t, majd +1% halhatatlanságot, valamint a Sárkány Amulettjét. Ezt ha viseled, +200 max. ÉP-t, +200 max. VP-t kapsz, minden tulajdonságod 3-mal nő, és csatáid végén ezután +5% Tapasztalati Pont jár. Ezenkívül a teológia és a taumaturgia szakértelmed gyorsabban fejlődik, a Mágia Rúnája jellegű KT képességekhez hasonlóan. Ha a KT-dnak van ilyen képessé-



ge, azzal az amulett hatása természetesen nem adódik össze. A tárgy nem átadható.

Ezzel nagynehezen a végére is értünk a nemesi palota küldetéseinek. Semmiképp nem két forduló lesz, mire végigjárjuk és mindenképp nagyhatalmú kalandozóknak van kitalálva, de azért nem lehetetlen a küldetések teljesítése. Mindenkinek sok kitartást kívánok hozzá és sok szerencsét, hogy a szükséges tárgyak gyorsan meglegyenek.

Pál András



Holdfény Fantasy & Játék



Bemutatójátékok

UPPERDECK
ENTERTAINMENT

Liga napok



Versenyek

Minden héten

120 m²-en

Több ezer egyéni kártyalapok



1075 Budapest, Wesselényi u. 10.

Tel./fax: 06-1-343-0730

e-mail: hldfeny@axelero.hu

web: www.holdfenyteam.hu



Ultra•PRO

Kharizmosz:

Rekviem

1.

Kicsit megpiszkálom a tüzet, nehogy kihunyjon a parázs, aztán visszaülök a vackomra. Összehúzó magamon a köpönyegem, mert hideg az éjszaka, és csípős északi szél fúj. Ilyenkor a fogadó kényelmét élvezni volna jó! Hűvös mézsórt szürcsölni a zajos tavernában, s szóltalanul figyelni eközben a helybéli keményfiúk hőzöngését, no meg megbámulni hosszan, és pófátlanul a tálcával egyensúlyozó, testes fehérnép domború ülepét... Hogy is hívják azt a kicsattanón duci, tenyeres-talpas, kedveske ember-lyányt? Nem jut az eszembe... Pedig hányszor csaptam neki a szelet viszonzatlanul! S ahogy itt ücsörgök magányosan, lehunyt szemmel, felidézem a puha, vetett ág hivatató illatát, ahogy az estidő múltával, kissé szédelegve a bevedelt seritaltól, a korlátba kapaszkodván lábalok fel a karzatra, s onnan a felső szint egyik szűkös hálótermébe... pihenni. Ugyan, miért is ne? Igen! Legközelebb ott hálók meg újra! – határozom el, miközben tudom, hogy a magamnak tett néma ígéretet úgysem tartom majd be.



Előszedem igencsak viseltes sillabuszom, és a gyenge fényben hunyorogva fellapozom azt.

Váratlanul rohannak meg az emlékek, és olyan elemi erővel tör rám a zokogás, olyan visszafojthatatlanul, hogy meg sem próbálok küzdeni ellene. Úgysem hallja, úgysem látja senki, hogy én, a kemény kalandor miképp birkozom hiába az emlékeimmel. Aztán, ahogy érkezett, váratlanul, egy mély, nehéz sóhajjal ér véget. Nem tudni, a szél, vagy a szívem lehelete szítja-e fel a parazsat úgy, de a szikrák tűztáncot járnak a hamvadó hasábok fölött.

Kitörölöm a könnyet a szemem sarkából, és olvasni kezdem, mit is írtam le akkor, néhány héttel a 24. születésnapom előtt.

„Ma leöttem az 1260. szörnyet. A quwargok rajzása végre elmúlni látszik. Ma megidéztem egy Rughar familiárisát.”

Igen. Mintha csak tegnap lett volna! Ismét látni vélem akkori, hat évvel ifjabb magamat, ahogy diadalittasan hagyom el a karcsú kőtornyot. Óh, milyen büszke voltam! Magam készítette vas fejpántot, szürke bőrkesztyűt, láncinget, és sárga erőövet viseltem, s a lábamat egyszerű, fekete bőrcsizma védte az út porától. Egyetlen valamire való relikviám egy nyamvadt regeneráló gyűrű volt! De mindez mit sem számított, mert az elmémben ott villódzott a frissiben szerzett, vadonatúj idézés rúnája, s én alig vártam, hogy engedjek a csábításának!

Hisz mágusnak készültem, mióta csak az eszemet tudom, s egy valamire való mágus mit sem ér familiáris nélkül, nemde bár?

Akkoriban mindösszesen 64 varázslatot ismertem, és ebbe már beleszámoltam a pszi-trükköket is. Mindenható uram, Fairlight (a szemöldökét folyton szigorún összehajoló, ősz-öreg mágusnak képzelem őt) pedig épp azokban a napokban sorolt be leendő főpapjai közé. Azt hittem, enyém a világ, és csak a kezem kell kinyújtanom utána, hogy leszakíthassam mézédés gyümölcsseit.

Mikor a varázsszavak nyomán megjelent az ugrabugra, kis vakarék, azt hittem, mérgemben rögtön eltaposom! Eeez? Ez lenne Rughar, a mindenható, halhatatlan főmágus segédje? Ez a kis mihaszna? Hisz alig volt nehezebb egy vekni cipónál, és talán nagyobb se volt sokkal annál!

Utáltam! Szívemből utáltam, s csak azért nem pusztítottam el hirtelen támadt haragomban őt, mert sajnáltam a hívására áldozott varázserőt. Azt csak jóval később vettem észre, hogy miután megjelent, egy árnyalattal könnyebben ment a rúnák megidézése...

Természetesen rögtön az első este iszonyatos ribilliót csapott.

Epp egy vérszomjas varkaudaroktól hemzsegő minoszkúp tövében táboroztam le. (Ezt a helyet mi, kalandozók egyszerűen csak 63-asnak hívjuk. Nem tudom, honnan ered ez a furcsa elnevezés, de egyezményesnek tűnik, így – kellenetül bár –, de én is alkalmazom.) Mikor aztán elérkezett az este, és rutinszerű mozdulattal előhívtam az árnyak közül táborozó kakukkomat, újdonsült famulusom valóságos hisztériás rohamot kapott! Ez volt a második alkalom, hogy csak egy hajszálon függött az élete. Mondhatom, egy szemhunyást sem aludtam azon az éjjelen! Reggelre aztán összebarátkoztak, és onnantól több gond kettejükkel nem volt.

Már ekkor láttam, hogy sok bajom lesz ezzel az ördögfiókéval, hisz már az első táborveréskor világosan az értésemre adta, hogy ő bizony éjszakai lény, és nem fog nyugton aludni mellettem, vagy a zsákom mélyén. Neki állandóan tenni-venni, nyüzsgögni volt kedve, mikor minden normális kalandozó jóízű, mély alvással töltené az időt! No és a fútyörészése! Gróf három nótát tudott. Nem többet, nem kevesebbet. És ezeket ismételte vég nélkül, furcsán csücsörítve idétlen, széles ajkaival. Úgy trillázott, olyan hamis hangokon, hogy eleinte, míg hozzá nem szoktam e zajhoz, napokig gyötört a migrén emiatt.

Igen, Grófnak neveztem el, de az csak jóval később történt, nem szeretnék az eseményeknek elébe vágni.

Szóval, mire kis famulusom, és az onott, de annál éberebb madárka végre megbékélt egymással, szépen ránk virradt, és én vöröslő szemmel, kialvatlanul néztem egy új napnak elébe.

Felkelek, és teszok a tűzre, mert hamarosan leég. Pedig milyen lassan telik az idő... Minden csendes, s a szél is elült. Csak a doaregem, Szulejmán horkol iszonyatosan, de azt már meg se hallom, olyan régóta vagyunk útitársak.

Dög, a szutykos remák, mint mindig, most is izzó gyűlölettel villogtatja felém tenyérnyi szemeit a sötétből. Tudom, hogyha tehetné, széttépne álmomban, de nem teheti, és ennyit még az ő rettenetesen egyszerű elméje is pontosan fel tud fogni. Így aztán soha nem lanyhuló éberséggel portyáz a táborom körül, egyszerre lesve a környéket és az alkalmat, hogy végre elégtételt vegyen rajtam.

Hernyóról nem nagyon tudok, mit elmondani. Neki nemcsak agya, de még normális érzelmei sincsenek.



Eszik, megy tovább, aztán eszik, megy tovább, aztán megint eszik, és ez így megy, csak az istenek tudják, mióta. Mondjuk ennél sokkal többet nem is várhatunk el egy gigaféregtől. Ostoba jószágok!

Bezzeg Gróf! Benne volt fantázia, érzelem, és annyi, de olyan humor! Persze nem tudott beszélni, de szerintem nem is akart. Nyöszörgött, ha éhes volt, nyüzszített, ha fájta valamilye (legtöbbször a hasa, mert mindent megkóstolt, akármerre jártunk), és tombolva hörgött, hogyha felmérgette magát, és ez igen-igen gyakran megesett.

Miután végre megleltem istenem halandó korában viselt köpenyét, és feláldoztam azt az oltáron, egy nyomasztó, nehéz teher esett le a vállamról. Úgy éreztem, ismét a magam ura lehetek, és tehetem végre azt, amihez kedvem van.

Például kedvem volt egy hátast fogni, mivel akkortájt gyalogszerrel jártam a vadont (hála egy hasnyák kedveskedésének). Sokat töprengtem rajta, hogy miféle jószág volna alkalmas hátasnak. Magas szörny kellett, hogy hosszú lábaimat ne húzzam mellette a porban, és erős is, hogy elbírja négy és fél mázsás súlyomat. Aztán legyen még fáradhatatlan, hogy jó messzire jussak vele, és lehetőleg gyors, mert a lassú vészorgás mindig felkorbácsolta a türelmetlenségemet!

Körbekerdeztem a trollokat, kinek, mi a véleménye, és a többség a mutáns pókot ajánlotta. Ezután vette kezdetét a nagy hadművelet. Persze Grófnak mindenről volt véleménye, így a csapdakészítésről is. Folyamatosan kritizálta minden mozdulatomat, s mikor azok a fránya mutáns pókok rendre elkerültek a fáradtságos munkával épített, (és felettébb fondorlatosnak hitt) kelepceimet, az az un-

dok kis dög, teli szájjal röhögött rajtam! Épp csak a hasát nem fogta közben!

De nem bántottam őt érte, ugyanis igen hamar rájöttem, hogy fenytéssel nála semmire sem megyek. Annál hatékonyabb volt az éheztetés! Ezt az egy módját lettem hosszú kalandozásunk során annak, hogy féken tartsam őt.

Néhány próbálkozás után aztán sikerült befognom egy életerős példányt, és nagyon-nagyon elégedett voltam magammal. Hosszas idomítás vette kezdetét, és végül elkészült a nagy mű, igen! Pókornak a Rotty nevet adtam, mert iszonyatosan bűdöseket szellentett néha. (Meggjegyzem annak előtte fogalmam sem volt róla, hogy ezek a lények ilyet is tudnak...) Az utazás kényelmesebbé vált általa, és ha Gróf nem üzött volna sportot a hátsóm szőrszálainak egyenként való kitépdéséből, nyugodtan teltek volna a vándorutak. Famulusom azonban értett ahhoz, hogyan kell felbőszíteni ezt az amúgy igen-igen jámbor jószágot.

Elfogtam és beidomítottam egy gyilkos sallankot is, de őt gyorsan világgá is zavartam. Olyan borzalmasan lusta volt ökelme, hogy gyakorlatilag minden éjjelt átaludt, és alig-alig hozott valamit a konyhára.

Mint mondtam, akkortájt igen elégedett voltam a sorom alakulásával, és – noha a gondolataim már a mesésnek leirt Yaurr, és az Ígéret Földjét Erdauintól elválasztó Csatorna körül keringtek – hosszú távú terveim következő állomása felé vettem az irányt.

Felnézek a tűz hipnotikus lobogásából, és nyújtózom egyet. Hát, lassan már pirkad. Aludnom kéne egy kicsinykét – sóhajtok. A derekam recseg-ropog a mozdulatom nyomán. Hiába, nem bírom már úgy az éjszakázást, mint régen. Igen, most alszom egy kicsit... és holnap majd mesélek még a kalandjaimról. Talán.

folytatjuk...



A Káosz Harmóniája Közös Tudat (9170)

Jelképünk: Egymásba olvadó szent szimbólumok.

Valaha volt a folyton változó Káosz, és az állandó változásból kialakult a Harmónia, megszülettek az istenek. Majd sok-sok év elteltével eme istenek helyét átvették újabb istenek, majd a régiek visszatértek néha ugyanazon néven, és sokszor más néven, de mindig megújulva. Mert hiszen a változás szükséges, mert másként az istenek megörlődnek, esetleg elfordulnának híveiktől. És akkor védtelenül maradnának ama entitásoktól, kik a Káoszból születtek és gyűlölnék mindent, ami a Harmóniából született. És miért? Mert tőlük megtagadták a teremtés képességét, és féltékenyek azokra, akik azt birtokolják. Eme folyamatos és szükségszerű változás az oka annak, hogy istenné vált Nord vagy ahogy mindenki ismeri Dornodon. Dornodon istenné válása pedig elhozta Chara-din számára a szabadságot. De ez a Chara-din már nem a régi Káosz szülött volt, mikor visszatért embereket, elfeket, törpéket fogadott szolgálatába. Chara-din szabadulása pedig előre vetíti, Bufa és Rhatt visszatérését.

A Káosz Harmóniája Közös Tudat tagjai saját, isteneinknek elkötelezett hívei, de nem vallási fanatikusok (na jó talán egy-ketten igen). Tagjaink közé bármely isten követőjét befogadjuk, ha őszintén hisz istenében. A régi vallási dogmákat elvetjük, hiszen ideje múltak, és nem ezekben kell hinni, hanem az istenekben. Ők azok, akik megvédenek minket a Káosz ama teremtményeitől, kik az elpusztításunkra töre-

kednek. Éppen ezért azt valljuk, mindenki válasszon számára megfelelő égi patrónust, akit önként követ, és akiben őszintén hisz. Mert a Hit a legfontosabb, nem pedig a dogmák betartása. S bár néha megvillan egy-két penge a vallási kérdések megvitatása során, néha elfűstöl egy-egy DEM, de eme apróságok csupán a hit próbái, tagjaink bármikor vállalva harcolnának egymásért és isteneikért.

Szövetségünk Ghalla érdekében alkut kötött az Istennel, hogy ne kelljen egy teljes évet várunk arra, hogy tudati energiáinkat közös céljaink érdekében egyesítsük. Az istenek tehát mellettünk állnak. Ki lehet ellenünk?

Eme nem szokványos vallási KT alapítói:

Á' la Moucie Leah papnője - a megbízott vezetőnk,
Whai Ling Raia papnője,
Exterminusz Tharr papja,
Sexy Mckiller Dornodon papnője,
Reskator Tharr papja,
Zúgószél Fairlight papja,
Yodin Almaren Sheran papja.

És a többiek, kik később csatlakoztak hozzánk:
NaUgyanKii Tharr papja,
Csákányos Beldor Leah papja.

Elérhetőség: tcsk@freemail.hu