

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! A szokásos tartalom ismertetés, vagy bölcs elmélkedés helyett ezúttal kicsit másról fog szólni a szerkesztői üzenet. Az első és legfontosabb dolog, hogy sürgősen keressünk, angolul jól tudó, irodalmi magyarsággal dolgozó fordítókat, akik Winword szövegszerkesztőben tudják leadni a munkájukat. Szakmai háttér nem hátrány, de úgyis egy próbafordítás dönti el, hogy alkalmazzuk-e a jelentkezőket. A Shadowrun, Battletech, Az Idő kereke és Raymond E. Feist könyveinek ismerete nagy előnyt jelent. Várunk továbbá olyan, a Túlélők Földjéről szóló cikkeket, írásokat, amik minden játékos számára érdekesek. Esetleg olyan embereket, akik vállalják azt, hogy külsős munkatársként rendszeresen írnak a Túlélők Földjéről. A magyar nyelv alapos ismerete és a Winword használata itt is követelmény. Érdeklődni lehet e-mailben és telefonon az impresszumban található címen és számon.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

Címlapunkon ezúttal a Shadowrun 3. kiadásából a troll bandatag archetípus képe látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 10. (70.) szám (2001. október) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula

Borító: Erdős Árpád

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

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

Lapzárta: szeptember 17. **A novemberi szám lapzárta:** október 18.

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

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

Fel nem használtd kéziratosokat nem örzünk meg és nem küldünk vissza.

A Túlélők Földje, az Ősök Városa, a Kóosz Galaktika Kártyajáték (KGK)

és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft.,

a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ELÉGTÉTEL

Shadowrun novella

2

MERANI SZÍV

2. rész

5

KOMBÓK

A bűvös erdő mélyén

22

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

HKK ÁRLISTA

A Dungeon árai

30

ÚJ VERSENYEK

Októberben és novemberben

42

VERSENYBESZÁMOLÓK

Hatalom korlátozása

44

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Szövetségi épületekről

45

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

48

GHALLA NEWS

A Túlélők Földje hírei

49

TF-FEJLESZTÉSEK

49

KT-KÉPESSÉGEK

51

APRÓK

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 beföldi 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.

E L É G T É T E L

A sötét szobában mindössze a monitor halványan villódzó képernyője világított. Az árnyékban egy alak hevert, a homlokán sötétlő apró, golyó ütötte lyukból vér szivárgott. Egy másik férfi a helyiség túlsó végében ült szinte teljesen mozdulatlanul, egy íróasztalra épített számítógépterminálnál. Az irodát műanyag virágok és céges stílusú festmények díszítették – egy fizetett cégalkalmazott jellegzetes munkahelye. Egy apró fogaskerék a társaság gépezetében. Egy arctalan munkás, aki beleolvad a tömegbe, aki sosem tapasztalja meg a metropollexum falain túl elterülő világot, aki sosem ismeri meg azt a fajta szabadságot, amely bizonyos emberek szerint az egyedüli ok az életre.

A terminálnál helyet foglaló férfi is egy ilyen ember volt. Bár fizikailag az irodában tartózkodott, tudata valahol egészen máshol szárnyalt. A halántékába ültetett porcelán adatjackbe dugott kábelen áthaladó műérzet jel lehetővé tette számára, hogy egyszerre legyen jelen a valós világban és a Mátrixban. Átlegegett a Mátrix szilikon generálta virtuális terepén, úgy haladva el a rendszer mozdulatlan jelenlétgátói mellett, mintha azok ott sem lettek volna. Tudása és tapasztalata bőségesen elegendő volt a zavartalan cselekvéshez, de jelenlegi munkaadója úgy gondolta, inkább semmit nem bíz a véletlenre.

– Áthatoltam a rendszer védelmi vonalán – szólt bele a dekás csuklójára csatolt kommunikátorba.

– Vettem, Nexus. Menekülő útvonal biztosítva. Szedd össze az adatokat, hogy mielőbb elhúzhassunk innen. Shakk'ar és Eddie a kocsiiban várnak, én pedig a főbejáratnál várom, hogy végezz.

– Nem lesz gond, Watchdog, Nexus kilép – mondta a dekás, és újra teljes figyelmével a feladatára összpontosított. Ha megtalálja az adattárat, mindössze néhány percig fog tartani, amíg letölti a keresett információt a kiberekjébe, azután pedig villámgyorsan elhúzza a csikot. Legalábbis ez volt a terv.

Keresés közben elhalad néhány SPU mellett. Hirtelen megtorpant – mintha valamit észlelt volna látómezeje peremén; egy rejtőzködő ikont, amely azonnal köddé vált, amint észrevette. Vagy csak képzelődött? Nexus úgy döntött, fokozott óvatossággal folytatja a kutatást.

Nem sokkal később rábukkant a keresett csomópont-ra. A benne rejtőző adat nyilvánvalóan az volt, amelyet a csapat Johnsonja meg kívánt szerezni, így hát habozás nélkül a csillogó falfelület felé indult. Krómosan csillogó karját az adatfolyamba mártva megkezdte a keresést.

Újra átfutott rajta a különös érzés. Mielőtt azonban bármit is reagálhatott volna, karját fogságba ejtette az adatfolyam. A folyékony adatokból álló fal egy szempillantás alatt merev jégtojásszerű szilárdult. Nexus csapdába esett. Megpróbálta kiszabadítani magát, de szeme sarkából ekkor valami furcsa villanásra lett figyelmes. Az adattár tükörsíma talajából kiemelkedve egy krómosan fénylő minotaurusz öltött alakot; a világító falak fénye furcsa árnyékokat vetve verődött vissza testének csillámló fémhővéről. Lassan Nexusra nézett, neonszemét ellenségére szegezte. A dekásnak még éppen elegendő ideje maradt egy támadó program elindításához, mielőtt a minotaurusz akcióba léphetett volna. Nexus kezéből csillogó fényűv szökkenet a szörnyeteg felé, és szagatott szélű sebet hasított annak testébe. Miközben Nexus megpróbálta kiszabadítani kezét a jégfal szorításából, a sebszélék lassan kezdtek összezáródni. A dekás éppen időben fejtette meg a csapda JG programkódját, és szabadította ki magát, mielőtt a minotaurusz fénylő csapatorlye belefürödött volna a falba a feje felett. A becsapódás ereje az egész csomópontot megremegtette, és kínzó fájdalomhullámot indított el Nexus fejében. A szörnyeteg egy fekete JG volt, amely képes ropegósra sütni az agyát, ha nem talál ki valamit villámgyorsan. Kirántotta a halántékából a vezetékét, még mielőtt a második ütés



elérhette volna. Ha csak egy tizedmásodpercet is késlekedik, csak a jóisten a megmondhatója, mi történt volna.

- Kurvaélet! Van egy kis gond! - kiáltotta az adó-vevőbe.
- Mi a baj? - érdeklődött Watchdog.

- Egy fekete JG várt az adattárban. Lószar! Tudhattam volna, túlzottan nyugis volt minden. Biztosan számítottak rám. De hát a rendszer szinte teljesen üres volt! Miért zsufoznak egyetlen területre a biztonsági intézkedéseket? Tudniuk kellett az érkezésemről! Ez az egész vadászat egy elcseszett átverés!

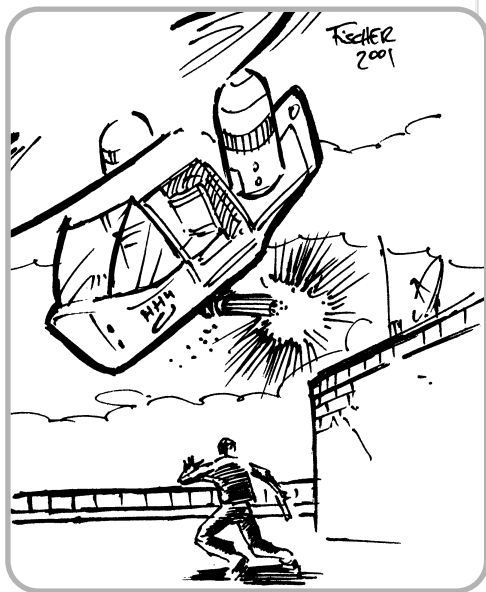
- Most ne gondolkozz ezen, csak gyere ki onnan. Szükség lesz egy kis figyelem-elterelésre. Felejtse el a tervezett menekülési útvonalat. Ha tudja, hogy itt vagyunk, valószínűleg minden normális kijáratot elzártak. Menj fel a tetőre, én pedig szólok Eddie-nek, hogy vegyen fel a távirányítású kopterrel. Watchdog kilép.

Nexus a vállára vetette kiberdekkjét, előhúzta hangtompítóval felszerelt pisztolyát, és átlépett a cégabszolga élettelen teste felett. Az irodát elhagyva a lépcsőház felé indult. A tizenkettedik emeletről indulva hosszú út várt rá a harmincemeletes épület tetejéig, de nem mert megkockáztatni a felvonók használatát. A Mátrixban tapasztaltak alapján biztos volt benne, hogy a cég már tudomást szerzett a behatolásról, és nem szertett volna bent ragadni a liftben, kiszolgáltatva magát üldözőinek. Alig érte el a lépcsőt, amikor mintha kisebb földrengés rázta volna meg az épületet. Nexus szerencsére tudta, hogy Watchdog nagy erejű robbanó lövedékeket tárazott a rohamágyújába, nem beszélve a több kilónyi plasztik robbanóanyagról. A dekás nemsokára elérte a tetőre vezető ajtót, és kilépett a hűsítő éjszakai szélbe. A szabad égbolt üdítően hatott rá a Fhujito Electronics épületének fűledt, újrahasonított levegője után. Miközben Eddie rotoros szállítójárművére várt, egyszer csak egy durva, nyers hang kiáltott fel mögötte:

- Megállni! Tedd le szépen a fegyvered, és nem esik bántódásod!

Nexus azonnal bevetődött egy kábelkötég mögé, és a következő pillanatban már fel is dübörgött egy gépfegyver hosszú sorozata, melyet a megpattanó lövedékek fémes kopogása és füttyülése kísért. Oldalra gurulva leadott néhány lövést pisztolyából a biztonsági őrk irányába. Hárman voltak, mindegyikük több réteg vastag biztonsági páncélzatba öltözve. Nexus tudta, hogy az ő apró pisztolyánál erősebb fegyverre volna szükség a páncél átlövéséhez, de remélte, az őrk erre nem jönnek rá egyhamar.

Gyorsan közeledtek. A dekás tisztában volt vele, hogy ha nem talál nagyon gyorsan valami kiutat ebből a kalamajkából, már halottnak is tekintheti magát. De amint közelgő halálának gondolata átfutott az agyán, meghallotta Eddie 'kopterét, ahogy a feje fölött megáll a levegőben, és golyózáppal árasztja el az épület betontetejét. A gépágyú pont telibe kapta az egyik biztonsági őrt - a lövedékek a mellénél szakították át a páncélréteget, a műanyagot, végül pedig a húst. Az őr megperdült a tengelye körül, majd saját véreben úszva a földre rogyott. Néhány



lövedék a másik biztonsági lábát találta el, és cafatokra szaggatta a végtagot. A harmadik fegyveres a lépcsőt rejtő kis betonépület mögött keresett menedéket.

A gép odafent körözve, folyamatos tűzesóval tartotta fedezékben a biztonsági őrt, és lassan oldalazva elkezdte becserkészni prédáját. Gyorsan kitért balra, amikor az őrt tüzet nyitott rohampuskájából, majd kicsit feljebb emelkedve útjára bocsátott egy irányított rakétát. A robbanófej és a tető találkozását hatalmas detonáció jelezte, amely a két felvő őrt testét a magasba dobta, a harmadikét pedig szénné égette. A robbanás nyomán több méternyi átmérőjű kráter maradt a tetőben. Eddie nem aprózta el a dolgot.

A gép lelassított, majd éles fordulóval lejjebb ereszkedett. Nexus bevágódott az utasülésre, bár nyugodtan elfoglalhatta volna a pilótaszéket is, mert Eddie távirányítással vezérelte a járművet.

- Shakk'arral az autóban ülünk. Watchdog éppen most távozott a Rapierjén. Indulunk a találkozási ponthoz, kapaszkodj erősen - hallatszott Eddie hangja a gép belső hangszóróiból.

- Oké, tűnjünk el innen - egyezett bele hálásan Nexus.

- Azon vagyok - válaszolta Eddie, miközben a helikopter ereszkedés közben elshant egy épület mellett. Ezután már nem szólt meg egyikük sem, amíg el nem érték az előre megbeszél, biztonságos találkozási pontot a Pusztulatban.

A helikopter a kerület egy elhagyott részén, egy kavicsos felszór, megtisztított területen landolt. A közelben Eddie jóvoltából egy metáلكék Mitsubishi Nightsky parkolt. Eddie, Watchdog és Shakk'ar, az ork aligátor sáman már ott vártak rá.



– Mi az pokol történt? – kérdezte Eddie.

– Honnan tudjam? Mindössze annyi tiszta, hogy a Fhujitónál egy kisebb fogadóbizottság várt ránk, és biztos vagyok benne, hogy a Johnsonunknak is benne van a keze – válaszolta Nexus.

– Amondó vagyok, adjunk egy kis leckét a szarházinak – mordult fel Shakk'ar.

– Egyetértek, de ki kell dolgoznunk valamilyen tervet – bólintott Watchdog. – Oké, először is derítsük ki mi történt, és hogyan hozhatnánk helyre.

A metálkék Mitsubishi beállt az elhagyatottnak tűnő épület mellé, amely a Johnsonnal megbeszélte találkozó helyszínre volt. A kocsiból kilépő Addie-t és Nexust a megbízó és két testőre fogadta. A nagy termetű fickók drága öltönyt viseltek, melyek izmuktól és fegyverektől duzzadtak. Saját járművük néhány méterrel távolabb parkolt.

– Üdvözlöm önöket – köszöntötte őket megbízójuk udvarias, mégis érzelemmentes hangon. – Hol hagyták a barátaikat?

– Van egy kis dolguk – válaszolt Nexus túlaradó szívéllyel.

– Sajnálattal hallom – mormolta Johnson. – Téhetek valamit önökért?

– Igen, rettentő kíváncsiak lennénk rá, miért ültetett fel minket – szólat meg Eddie.

A testőrök ártatlanul érdeklődő arckifejezését feszült nyugtalanság váltotta fel.

– Miről beszél? – kérdezte a Johnson, miközben megpróbálta leplezni nyilvánvaló idegességét.

– Hagyjuk a szarozást! – förmedt rá Nexus. – Tudjuk hogy átvért, csak az okára vagyunk kíváncsiak!

A férfi intett a kezével, mire a testőrök előrántották

méretes pisztolyukat, és célba vették Eddie-t és Nexust. A gorillák ajka elkeskenyedett, majd hideg, kegyetlen vigyorra görbült.

– A nujen az nujen – válaszolt a megbízó. – Az Atremus Inc. szép pénzt tűzött ki az önk fejére a múltkori vadászatuk után. Áldásos tevékenységüknek köszönhetően tavaly összeomlott a Mátrix-rendszerük, ami ötmillió nujenjébe került a cégnek. – A fickó hangja felerősödött, egyre szenvedélyesebbé vált. – Ezért fogadtak fel engem. Hogy példát statuáljak magukon. Hogy megmutassák a többi cégnek: nem ijednek meg a magukfajtaiktól! Ezenkívül így saját, személyes bosszúvágyamat is kiélhettem. Az öcsém a vadászatuk idején az Atremusnál dolgozott biztonsági őrként. Megölték, és most gondoskodni fogok róla, hogy maguk is a sorsára jussanak!

– A dolgunkat végeztük – mondta Nexus. – Az üzlet az üzlet, és ezzel az öcsse is tisztában volt. Mindannyian kockázatot vállaltunk. A csapatunkat felbérlették egy feladatra, amelyet hibátlanul el is végeztünk. De ez már egy talvalyi ügy. Van aki túllépett rajta, van aki nem.

– Elég időt vesztegettem hiábavaló fecsegésre! – vicsozogta a Johnson, a testőrök ujjá pedig megfeszült az első-többillentyű. Mintha csak erre a jelre várt volna, Shakk'ar megszúntette láthatatlanság varázslatát, amely eddig rejtette őt és Watchdogot. Watchdog megragadta az egyik gorilla karját, és teljes erejéből megcsavarta, ugyanakkor másik kezével a férfi hátába nyomta fegyverét. Shakk'ar közben a megbízó háta mögé lépett, és kését a torkához szorította.

A más testőr figyelme egy pillanatra elterelődött, és Nexusnak mindössze ennyi időre volt szüksége ahhoz, hogy a fegyverét előránva fél térdre ereszkedjen. Eddie felütötte a gorilla kezét – a lövés a dekás feje fölött süvített el. Nexus három golyót eresztett a testőr mellébe. Ellenfelük vérbe borultan hanyatlott a földre.

Társa eközben megpróbált kiszabadulni a szorításból, de Watchdog ellökte magától, miáltal kibillent az egyensúlyából, elegendő időt biztosítva a szamarájának ahhoz, hogy beleürítse fegyvere tárat. A kiömlő vér felzattata az utca kavicsos talaját.

– A testőrök nélkül már nem olyan nagy legény, igaz, Mr. Johnson? – morogta Shakk'ar.

– Ezt nem ússzák meg szárazon! Vannak barátaim! Ezzel még nincs vége! – hangoskodott a férfi.

– Azt hiszem, itt az ideje, hogy most mi statuáljunk példát – mondta Eddie kegyetlen vigyorral.

Shakk'ar egyetértően felmordult, majd egyetlen, sima mozdulattal átvágta egykori megbízójuk torkát. A Johnson bugyborékoló hörgéssel esett össze.

– Talán ideje lenne lelépnünk – ajánlotta Nexxus.

– Jó ötlet – mondta Watchdog, és már szállt is be az autóba. A többiek követték, és elindultak a város felé.

A metálkék Mitsubishi Nightsky lassan belevezett az éjszakába, magára hagyva a poros, hideg utcán az áruló és testőrei holttestét, valamint egy férfi utolsó reményét az elégtételre.

MERANI SZÍV

FREDDY HUTCHER ÉS ANDREW FIELD ÖTLETEIBŐL ÍRTA: ANDREW FIELD

III.

– Élsz, jóuram?

A kérdés távolinak és értelmetlennel látszott. Élet. Mi az az élet. És van-e értelme, ha az ember kudarcot vallott?

– Élsz-e, jóuram?

A kérdés sürgette. Megpróbálta kinyitni a szemeit, de azokon ólompecsét lehetett, mert meg sem mozdultak.

– Élsz még, jóuram?

Nyöszörgött valamit, amire hangos, lelkendező felkiáltás jött válaszul. Olyan hangos, hogy belesajdult a füle.

– Ha élsz, jóuram, vedd le rólam ezt a béklyót, s menjen ki-ki útjára.

Clashton nehéz küzdelem árán résnyre nyitotta a szemeit. A világ vörösben kavargott körülötte, és még az a kevés fény is, ami beszüremlett a szemhéján keresztül, megsajdította a fejét. Felnyögött. Lassan eszébe jutottak a legutóbbi emlékek. Az ork támadás. A fiatal ork, aki leütötte őt. Előtte pedig... Tomboló!

Felült, akárhogyan is tiltakozott ellene az egész teste. Kényszerítette magát, hogy kinyissa a szemeit. Az előbb a feje, most kemény, edzett lelke sajdukt meg a látványra, ami körbevette.

Nem messze tőle hevert az egyik fiatal, beavatásra váró gárdista teteme. Félig egy döglött ló alatt, rövid kardal a mellkasában, kitekeredett pózban feküdt ott. Nem messze onnan három rab, két férfi meg a Korge nevű törpe, rogyott össze az őket ért csapások alatt. Az ork Goroch és a kobold rab nem volt sehol. Ahogyan Clashton látása kitisztult, odébb meglátta Tragoine holttestét is. Mellette pedig...

– Vallain! Jó barátom, és mesterem! – nyögte. A Merani Gárda százasa körül kisebb buckában heverték az ork hullák. Vallain nem adta meg könnyen magát, de a túlerő végül legyűrte őt, miután Tragoine megsebesült, és már nem tudták egymás hátát védeni. Clashton megpróbált talpra állni, de csak szánalmasan négykézlábra sikerült. A szabad bal kezével megtapogatta a fejét. Sisakja helyén volt, bár nagy horpadást tapasztalt ki rajta. Mégis úgy tűnt, a sisak védte meg az életét.

– Az ősi sisak... – motyogta maga elé, aztán rászólt a tolvajra, aki mindaddig csendben figyelte feleszmélését. – Segíts... segíts talpra állnom!

Az készségesen emelte meg, már amennyire tudta, a meranit. Clashton tántorogva megállt, aztán Vallain felé

indult. Jobb kezével türelmetlenül megrántotta a bilincset, ezzel jelezve a tolvajnak, hogy igyekezzen. Ahogyan odaért a százas holttestéhez, térdre rogyott. Néhány pillanatil szomorúan nézte Vallain mozdulatlan arcát. Nem látszott, hogy szenvedett volna halálában. Arca nyugodt és mozdulatlan volt. De a nyakánál csúnya sebhely látszott, a feje pedig valóságos vértócsában nyugodott. Clashton életjelek után kutatott, de be kellett látnia, hogy Vallainból végleg elszállt a lélek. Benyúlt a halott páncélja alá, de a keze hiába kutatott.

– Elvitte a kulcsot! – nyögte Clashton.

– Kulcsot? – kérdezte tiszteletudóan a tolvaj. – A bilincsenk kulcsára gondolsz, jóuram?

– Nem. A szentély kulcsára.

– Szentély?

– Eh, hát a Szív szentélye! Nem hallottad, mit mondott Tomboló, mielőtt megszökött volna? A szentélybe megy!

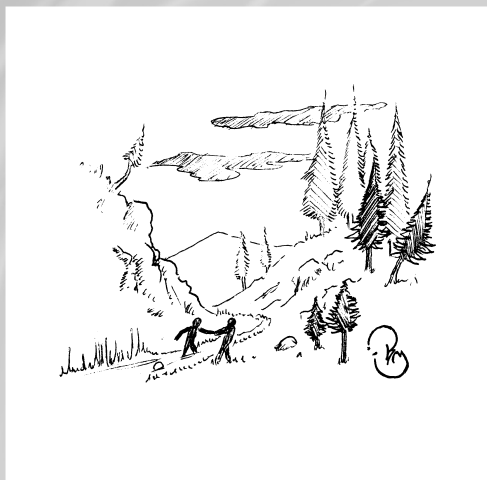
– Szív szentélye? Ne haragudj, jóuram, de egy szavadat sem értem.

– A Szív szentélye a Merani Gárda kincse.

– Kincs? – csillant fel a tolvaj szeme.

– Ne olyan kincsekre gondolj, mint arany vagy gyémántok. Nem. A Szív szentélye a Merani Gárda jelképe és legszentebb helye. Ott lesz az egyszerű, kiképzett katonából igazi gárdista. A Beavatás során... – Clashton rájött, hogy talán túl sokat beszélt. Igaz, mindegy. A fickónak ugyanis vele kell jönnie. – Utána megyünk!





– Én nem megyek! – a tolvaj hangja nagyon határozottan csengett. – Menj csak, jóuram, de előbb vedd le rólam ezt a bilincset.

– Nem vehetem le. Hiszen láttad, ennek a kulcsát is magával vitte!

– Vágjuk szét! A kardoddal csak egy csapás!

– Nem.

– Ha te nem teszed, jóuram, majd megteszem én! – azzal a tolvaj felkapott a földről egy kardot, és meglendítette, hogy kettévágja a bilincseket összekötő, fémzással kivert bőrszíjat. De Clashton keze elkapta a tolvaj karját.

– Örült vagy? – ripakodott rá. – Ha elvágod ezt a szíjat, mindketten meghalunk!

A tolvaj arcából minden vér kiszaladt egy pillanat alatt. Sápattan meredt Clashtonra.

– Lélekbilincs... – suttogta.

– Igen, ezért hívják így! Nem csak a testünket, de valamilyen mágia folytán a lelkünket is összekapcsolja. Ha nem a kulccsal nyitjuk ki, mindketten meghalunk. Ha bármelyikünk meghal, a másik követi őt a túlsó partra.

– Templom! Ez az! Menjünk egy templomra! Ott bizonyosan leveszik rólunk ezt a szörnyet!

– Nincs időnk erre. Tomboló után kell mennünk, hogy megakadályozzuk a terveit. A Szív titkát nem ismerheti meg! Mennyi ideig voltam eszméletlen?

– A nap két késhegnyit ment lefelé az égbolton, jóuram.

– Nem várhatunk tovább! És a te érdeked is, hogy megtaláljuk azt a fehér varkocsút. Vagy jobb szeretnéd, ha Meranban vennék le rólunk a bilincset? Akkor elbúcsúznál a fél karodtól! De ha velem jössz és segítesz nekem, akkor ha utolértük Tombolót, és le vesszük a bilincset, szabadon elmehetsz. De Merannak a közelébe se gyere többé!

– Igaz... igazad van, jóuram. Azt hiszem, veled kell mennem.

– Igen, én is azt hiszem. Mondd, hogy hívnak?

– A nevem Verzechmimi, uram.

– Verzechmimi... furcsa egy név.

– Igen, egy ideig gnómok között nevelkedtem, ők adták nekem ezt a nevet. Nagyon sokat köszönhetek nekik. Tőlük van ez a medallion is. – Azzal megmutatott egy egyszerű, vörösrézből készült téglalapocskát, melyet a nyakában viselt. Clashton nem látott rajta semmi különösöt, de a tolvaj szavaiból kiderült, hogy ő nagy becsben tartja.

– Igen, mindig azok a legértékesebb dolgok, melyeket az őseinktől vagy a nevelőnktől kapunk. – Bölintott Clashton, azzal kézbe vette a sisakját. Óvatos, féltő mozdulatokkal egyengette ki a horpadást, amelyet az ork buzogánya okozott. – Ezt a sisakot az apámtól kaptam. Ő meg az ő apjától. Ő pedig az övétől. Így hagyományozódik ez a sisak apáról fiúra. Ha egyszer lesz fiam, én is neki adom majd. De most nem érünk rá az érzélgősségre! Indulnunk kell!

A két egymáshoz láncolt férfi hajladozva szedett össze néhány tárgyat, melyeket szükségesnek gondoltak az úton, aztán elindultak Tomboló után.

Egészen addig gyalogoltak, amíg teljesen be nem sötétedett. Amikor már azt sem lehetett látni, hogy pár lépéssel előtűnik mit tartogat a homály, akkor álltak csak meg.

– Hol járunk, jóuram? – kérdezte Verzechmimi.

– Hamarosan elérjük a Gallagert. Arra, nyugat felé van Meran. Most aludj. Holnap nagyon kemény napunk lesz.

A tolvajnak nem kellett kétszer mondani. Pár szempillantás elteltével már aludt is, mint a bunda. Clashton örködött. Az összecsapás nem múlt el nyomtalanul, ráadásul egész mostanáig erőltetett menetben gyalogoltak, mégsem tudott elaludni. Minden tagja fájt, a feje mindig kóválygott egy kicsit, de a belé nevelt katonai ösztön erősebbnek bizonyult a testi fájdalomnál. Fent marad, mert örködni kell. Ez a vidék egyáltalán nem biztonságos. Elgondolkodott az orkok támadásán. Meglepte, sőt megdöbbenetete az eset. Az Éjföld kimondva, vagy kimondatlanul Meran fennhatósága alá tartozott. Mindenki tudta ezt, még a Holló-barlangban élő Durungok is. Ehhez a törzshöz tartoztak azok az orkok, akik megtámadták őket. Kereskedtek Houluval, és időnként még Meranba is betévedtek, s ezidáig tiszteletben tartották Meran hatalmát az Éjföldön. De a foglyul esett társuk kiszabadítása úgy tűnik, fontosabb volt nekik, mint az iratlan szabályok. Hát ezek után Meranban nem fogják őket kitért karokkal várni.

Éppen csak megvirradhatott, amikor Clashton már felverte álmából a tolvajt.

– Gyérünk, mennünk kell! – Verzechmimi letörölte a szája széléről a nyálat, ami alvás közben csordult ki a fo-

gai közül. Lassan, kicsit még kábán felült, aztán észbe kapott, és hamar összekapta magát.

A jobb kéz felé eső dombokat egyre magasabb sziklák váltották fel. A két összebilincselte férfi átgázolt egy aprócska patakon, és a közeli fenyőerdő felé siettek. Szinte észrevétlenül léptek be a Gallagherbe, ebbe a titokzatos, mondákkal övezett világba. A Gallagher hegységben ósrégen trollok telepedtek meg, azonban őket a törpék egy legendás vezére, Grollfatal, kiűzte az otthonaikból. Azóta a Gallagher igazi urai a törpék voltak, akiknek bányái mélyen bent a hegységben helyezkedtek el. A bányák közelébe nem szívesen engedtek más lényeket. Clashton nem is tervezte, hogy akár csak a bányák közelébe merészkednének. A Szív szentélye a Gallagher szélén helyezkedett el, nem messze Merantól. Ha minden szerencsésen alakul, még az éjszaka előtt el is érik.

– Mi a terved, jóuram? – kérdezte Verzechmimi. – Mit teszünk, ha meglátjuk Tombolót?

– A tervem? Egyenesen a szentélyhez megyünk. Annyi előnye van a gazembernek, hogy legfeljebb ott érhetjük utol.

– De mit teszünk, ha már bement a szentélybe? Nálunk nincsen kulcs!

– A Merani Gárda alapítói gondoltak mindenre. Van egy út, amely egyenesen bevezet a szentélybe. Még sohasem jártam rajta. Titokzatos erők védik azt a bejáratot. Azt mondják, akinek tiszta a szíve, azt nem fenyegetheti ott veszély.

– Akinek tiszta a szíve...ehh, és velem mi lesz, jóuram?

– Kolonc vagy a nyakamon, Verzechmimi, de nincsen más választásunk. Együtt megyünk be, ha szükség lesz rá.

A fenyőerdő ritkulni kezdett, aztán teljesen eltűntek az utolsó csenevész fenyőfák is. Clashton követte azt az utat, amelyet a beavatatlan szemlélő nem is láthatott. Ösvény nem vezetett a Szív szentélyéhez, hiszen a meraniak nem akarták ilyesmivel elárulni a helyét. De apró jelek, egy-egy bevésés a sziklákon, a vastagabb fák törzsében, mégis egyenesen vezették a beavatottakat. Clashton megállt. Meredek sziklafal tornyosult fölöttük. Fejmagasságban egészen aprócska jel üzenté, hogy erre vezet tovább az út.

– Ez most emberes lesz! – Bízta a merani a tolvajt. – Igyekezz mindig oda lépni, ahová én. A kezedet, amennyire csak tudod engedd, hogy szabad helyem legyen a mászáshoz.

– Mászáshoz? – Kérdezte félve Verzechmimi. – ITT fogunk felmászni?

– Igen. Más út nincsen.

– Remélem, jóuram, tudod, hogy mit csinálsz! Nem hiszem, hogy Tomboló itt mászott volna fel!

– Ugyan miért nem hiszed? Az ő kezét nem köti bilincs, erős ember, könnyedén megbirkózott ezzel a sziklafallal. Mi is induljunk!



Óvatosan kitapogatta a kezével az első kapaszkodót, és baljával felhúzta magát, amennyire a bilincs engedte. Talált a lábának is egy támaszt, ahová felléphetett. Intett a tolvajnak, hogy kövesse.

Pokoli mászás volt. Clashton időnként kimozdított a lábával vagy a kezével egy-egy követ a helyéről, s ezek egyenesen Verzechmimi fejére potyogtak. A tolvajnak kis idő múlva a szeme és a szája tele lett porral. Magában buggón imádkozott Phluhl-hoz, a tolvajok istenéhez, hogy ne engedje szolgáját itt pusztulni. Néha megcsúszott, s ekkor mindkettejük teljes ügyességére szükség volt ahhoz, hogy ne zuhanjanak vissza az egyre messzebb távolodó földre. Amikor végre elértek egy kisebb párkányt ahol megpihenhettek, mindketten kimerülten rogtak a hideg sziklára. Csak heverték, és hangosan lihegték a különleges megpróbáltatás után. Még arra sem volt erejük, hogy gyönyörködjenek a csodálatos kilátásban. Pedig a párkányról messzire el lehetett látni az Éjféld felé, ameről jöttek. Tiszta idő volt, ezért egy nagyon éles szemű megfigyelő a Sötét-tengert is láthatta, amely tőlük északnyugatra helyezkedett el, partján egy várossal, Merannal. Mindezt azonban egyiküknek sem volt most kedve megnézni. Egyszerre Clashton megszólalt:

– Hallgass el!

– Tessék, jóuram? – lihegte Verzechmimi.

– Ne lihegj! Csend!

Mindketten visszatartották a lélegzetüket. Nem történt semmi. Aztán, amikor éppen fellélegeztek volna, halk nesz hallatszott, valahonnét a fejük fölül.

– Mi ez, jóuram? – nyögte a tolvaj.

– Nem tudom. – Válaszolta Clashton. – Készülj, indulunk tovább.

A párkány, amelyen megpihentek, elkeskenyedve folytatta az utat felfelé. Itt-ott kisebb lyukak biztosítottak ka-



paszkodót a sziklafalban, pontosan azokon a helyeken, ahol a legnagyobb szükség volt rájuk. A természet által kialakított út megkerülte a sziklát, lassan eltűnt az Éjföld, és bármerre néztek, csak a Gallagher szikláit láthatták. A lábuk alatt most feneketlen mélységű szakadék tátongott.

– Ne nézz le! – Figyelmeztette társát Clashton. – A mélység húzza magával az embert. Én magam is láttam olyan szerencsétlent, aki levetette magát a hívogató szakadékba!

Verzechmimi rettegve vetett egy pillantást a mélységbe, de máris visszakapta a tekintetét. Hátrafordult, hogy még egyszer megnézzé az Éjféldet, de arra már csak a sziklafalat látta. A hófehér sziklafalat, amely mintha egy állatot mintázott volna. Egy két lábon álló ...

– JÓURAM!

Nem volt szükség másra. Clashton hátranézett, és meglátta a feljükké közeledő rémet. Ezt a fejet számtalanszor látta már, de akkor nem csöpögött a nyála, és nem nyalagatta hatalmas, agyarakkal teli száját. Mert amikor Clashton látta, akkor Cabalhor Nagyúr szobájának a falán csüngött. De az csak egy kikészített bőr volt. Ez viszont igazi. Egy igazi singell. Cabalhor Nagyúr megküzdött vele és legyőzte. De Cabalhor Nagyúr akkor nem volt hozzáláncolva egy tehetetlen tolvajhoz, és hát Clashton magában elismerte, hogy Cabalhor Nagyúr erősebb, hatalmasabb harcos lehetett akkor, amikor ez történt, mint jómaga.

A singell két hátsó lábán egyensúlyozva közeledett. Mellső lábainak félelmetes karmait maga elé tartotta,

hogy a hozzá közelebb eső alakba mártsa őket. Clashton gondolatai szédítő iramban követték egymást. Ezen a keskeny párkányon talán még Cabalhor Nagyúrnak sem lenne esélye ezzel a vadállattal szemben. Ők sem szállhatnak szembe ezzel a vadállattal. Egyetlen esélyük...igen, az előbb, amikor lenézett, látta...Gyerünk!

– Ugorj! – Kiáltott Verzechmimire. A tolvaj szinte érezte magát a singell karmának iszonyú érintését, ahogyan felszakítja a bőrt és kitépi a beleit, ezért gondolkodás nélkül ugrott. A singell döbbenten hőkölt vissza, még mielőtt ő is lezuhant volna a szakadékba. A biztosnak tűnő zsákmány kisiklott a karmai közül.

– Ááááááá – Üvöltött a tolvaj, ahogyan a gyomra a torkába ugrott. Mint egy darab kő, úgy zuhant lefelé. Hirtelem valami nyúlós, tapadó dolog vette körül, amely tompította az esést. Megragadta a dolgot, ami a kezéhez ragadt.

– Phluhla, ez olyan, mint a ...

– Pókháló! Az imént, amikor lenéztünk a szikláról, láttam idelejt az óriáspók hálóját! Csak reménykedtem benne, hogy elbír minket, de úgy látszik, a pók jó munkát végzett!

– Igen, igen, de most itt van, hogy beseperje a jó munkáért járó díjat! A zsákmányát!

Clashton is meghallotta a félelmetes cserregő hangot. Szinte pontosan a szimmetrikusan felépített pókháló közepébe zuhantak. A hálóból egy külön, vastag szál vezetett felfelé, valahová oldalirányba, ahol a vadász ült, zsákmányra lesve. A zsákmány most megérkezett. Nem kellett soká várni a vadászra sem. Maga a hollófekete halál ereszkedett lefelé. Nyolc szúrós szőrökkel borított lába vészjóslóan kalimpált, megcsillantva a végükön meredező borotvaéles redőket. Ahogyan felfelé néztek, és szinte hipnotizálva bámulták a hatalmas pókot, az úgy fordult, hogy kicsiny pontszemei felviláglantak a délutáni fényben.

– Harcolunk! – kiáltott fel dacosan Clashton. – Nem adjuk könnyen az életünket!

A tolvaj rémülten forgatta a szemét. A harc nem kecsgetett jó kilátásokkal.

– Erre, jóuram!

Verzechmimi előkapta törét, és szétvágott néhány szálat a pókhálóban. Majd megragadta az egyik végét, alaposan megrángatta, és keményen tartva leugrott. Clashton meglepte az ugrás, és ezért magával rántotta a nála könnyebb tolvaj súlya. Most minden azon múlt, hogy elbírja-e a tolvaj mindkettejük súlyát. Verzechmimi azonban úgy kapaszkodott a pókhálóból folyamatosan lefejtendő szálba, mintha az élete múlna ezen. Az is múlt. Clashton ide-oda pörgött még mindig, és igyekezett stabilizálni a helyzetét, megkapaszkodni a szálban, ami lassan, méltóságteljesen siklott lefelé, a szakadék aljához. Közben Verzechmimi már a lábával is rákulcsolódott a pókháló szálára, így Clashton nyugodtabban foglalkozhatott a saját helyzetével. S ekkor megjelent mellettük az óriáspók. A

saját maga által szőtt szálon siklott ő is lefelé, és megpróbálta karmaival megragadni a két férfit. Clashton ügyel-bajjal előrángatta a rövid kardot, amit az övébe dugott, és odacsapott a tapogatózó, szőrös lábra. A pók visszarántotta a lábát, azonban ettől a mozdulattól megbillent, és előbb eltávolodott a férfiktől, aztán vészesen közeledni kezdett. Csáprágói izgatottan mozogtak, s néhány tenyérnyire csapódtak össze Verzechmimi fejétől. A tolvaj felüvöltött, és elengedte a pókhálót. Az azonban nem engedte el őt. Annyira tapadó anyagból szőtte azt az óriás, hogy Clashtonék szerencséjére hozzáragadt a tolvaj lábához. Verzechmimi néhány pillanatig fejfelé csüngött a szálon, amíg ismét meg nem tudta ragadni. Közben Clashton újra a pók felé sújtott, s ezúttal a kard élével találta el, és levágott a lábából egy darabot. Zöldes lé spricelt a két férfira, és az óriáspók örült pörgésbe kezdett. Két másik lábával megpróbálta elvágni a férfiak fölötti szálát. Elsőre nem sikerült. Clashton azonnal észrevette, mi-mesterkedik a szörny, de nem érte el a rövid karddal.

– Dobótör! – üvöltött Verzechmimi.

Néhányat eltettek ebből az alkalmatosságból mind a ketten, mielőtt Tomboló után indultak volna. Clashton nem volt mestere ennek a fegyvernek, de hála gárdista képzésének, és a közeli célpontnak, a három, egyszerre eldobott kés beleállt az óriáspókba. Az egyik sebből spricelni kezdett a zöldes lé, de a pók továbbra is velük együtt ereszkedett. Valamennyire lassított a tempóján, így a fontebb került, mint a férfiak. Két lábával ismét a hálót kezdte nyiszálni.

– Vigyázz! – kiáltott fel Clashton, mert látta, mi történik.

De nem tehetett semmit. A pókháló elszakadt, ők pedig szabadon zuhantak lefelé. Szerencséjükre tíz könyöknyi esés után földet értek. Nagyon huppantak mindketten. Clashton felpillantott, hogy lássa, merre jár az ellenfelük. A látványtól elkerekedett a szeme. – Óóóó ... – kiáltott fel, de másra már nem volt ideje. Az óriáspók egyenesen rájuk zuhant.

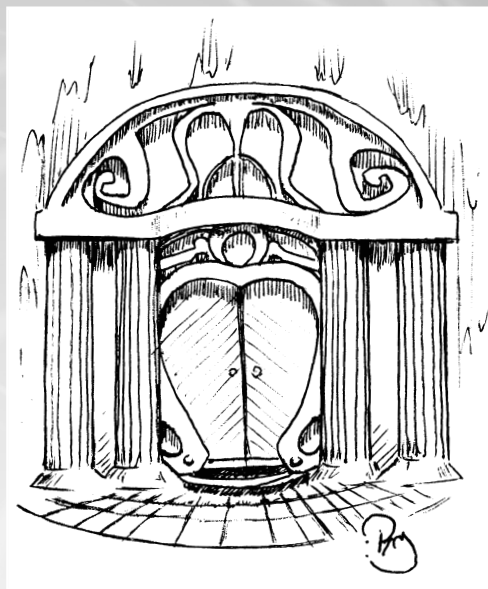
Néhány szívverésnyi ideig mozdulni sem mertek. De a szörny sem mozdult. Úgy látszik, Clashton dobótörrei halálosnak bizonyultak. Nehezen kemeregetek ki a hatalmas test alól, de végtére is egyben voltak ezután az iszonyú zuhanás után, és ez volt a lényeg.

– És most merre, jóuram? – kérdezte a tolvaj.

Clashton barátságosan nézett rá. A veszedelem összekovácsolta őket. Még az is átfutott egy pillanatra a merani harcos fején, hogy nem teszi meg, de aztán győzött a kötelességadat. Akármilyen jó bajtárs is a tolvaj, mégis meg kell történnie. Tomboló nem árulhatja el senkinek a Szív titkát. Tomboló nem. De más sem.

– Gyere, találunk kell egy másik utat.

Leszállt az éj. A tolvaj aggodalmasan pislogott körbe, de nem mert szólni. Pedig bármilyen vadállatnak könnyű célpontjai lehetnek volna ebben a félhomályban. Clashton



azonban már nem akart megpihenni a cél előtt. Vitte előre a feladat. Egyre jobban érezte, ahogyan húzza magához a Szív. Már hajnalodott, amikor egy szikla mögül váratlanul előbukkant a szentély. Egyszerű volt, mégis gyönyörű. Még a tolvaj is megtorpant egy pillanatra, mert megérintette a lelkét a hely szépsége.

Egy füves pásziton álltak. Jobb oldalukon meredély, mögötte újabb sziklák, és amögött a messzeségben ott csillogott az Éjföld. Baloldalt meredek szikla emelkedett, szinte függőlegesen, olyan magasságig, hogy Verzechmimi szeme követni sem tudta. A hátuk mögött az a meredek lejtő, amelyen felmáztak idáig. Velük szemben pedig megint egy sziklafal emelkedett. S a sziklafalból kivésve ott állt a szentély. Gyönyörű oszlopokat és árkádokat látott a tolvaj, amik csak faragványok voltak. A templomba egy szív alakú ajtó vezetett, amely zárva volt.

– Már biztosan bent van. – sügta Clashton.

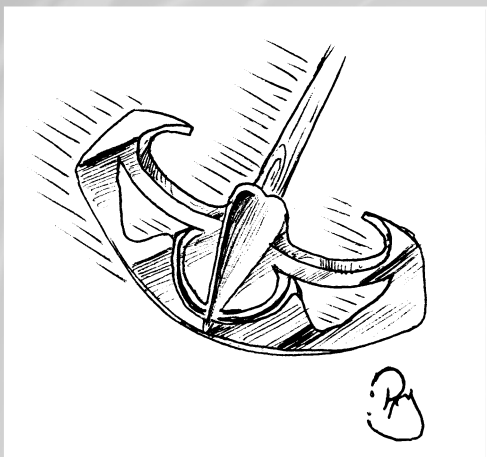
A természet nem árulta el Tombolót. A madarak csiviteltek, s a messzeségben farkasüvöltés hallatszott. Friss szellő borzolta végig a két férfi arcát. A fuvallat mintha a szentély felől érkezett volna.

– Bemegyünk! – Döntötte el a merani.

– De hogyan? Tudod, jóuram, hogy hol van az a másik bejárat?

– Nem, nem tudom, Verzechmimi. Meg kell találnunk.

A keresgélés hamarosan eredményre vezetett. A tolvajt remek szimata vezetett nyomra. A templomtól nem messze, egy bokor mögött mohos sziklára lett figyelmes. A szikla úgy ült ott, mint valami trón. Ahol a talajjal találkozott, vékony rés látszott.



– Gyere, jóuram, segíts! – Mondta a tolvaj.

Mindketten nekiveselkedtek a sziklának. Az elsőre meg sem moccant. Újabb erőfeszítések eredményeként azonban lassan csúszni kezdett a sziklafal felé. Clashton is meglátta a rést, ami határozottan nagyobb lett. Dohos szag csapta meg a merani orrát, s önkéntelenül is arra a nemrégiben lejátszódott jelenetre gondolt, mikor régi harcostársukat, az elzúllott Rachot vizsgálták meg a városi hullaházban. „Az a gyilkosa, akit most üldözök!” – gondolta Clashton, és újult erővel vetette neki a vállát a kőtömbnek. Sikertült annyira elfordítaniuk, hogy egyenként beférhessenek a nyílásba.

– Én megyek előre! – mondta határozottan.

– Az nem kétséges, jóuram! – válaszolta vidáman a tolvaj.

Eszébe nem jutott volna, hogy elsőként merészkedjen be abba a világba, amelyben csapdák várhatják. Azzal a két férfi leereszkedett a résbe, hogy behatoljanak a szentélybe.

IV.

A folyosón furcsa, halovány fény derengett. A két behatoló szeme hamarosan megszokta ezt a különös világságot, és egészen jól láttak a félhomályban. A lejtős folyosó hamarosan lépcsőkre torkollott, ezek egyre lejjebb és lejjebb vezették a két férfit.

– Vajon hol lesznek a csapdák? – kérdezte Verzechmimi.

– Hallgass, és nyisd ki a szemed! – intette Clashton. Minden idegszálával figyelt, egyrészt a várható csapdákra, másrészt arra, nem hallja-e meg Tombolót valahol. Ám hiába figyelt, némaság vette körül.

A lépcső végén egy ajtó nyílt. Ahogyan az ajtó szárnyát kitárták, az Clashton számára iszonyú hangosan megnyírkodult. Néhány pillanatig a lélegzetüket visszafojtva hallgatóztak, de továbbra sem hallatszott egyetlen nesz sem.

A merani úgy érezte, szívének dobolása messziről idecsalogatja mindazokat a rémeket, akik a szentélyt vigyázzák. De egyetlen szörny sem kúszott elő, hogy felfalja. Beléptek a helyiségbe. Egyszerű szoba volt, szemmel láthatólag üres. Pontosan szemben azzal az ajtóval, amelyen beléptek, újabb nyílást láttak. Derékmagasságig ért csupán. A szobából nem vezetett ki más ajtó.

Clashton alaposan átvizsgálta a helyiséget, titkos ajtót keresve. A tolvaj segített neki, de együttes erőfeszítéssel sem jutottak semmire.

– Csak arra vezet tovább az út! – mutatta a merani.

Letérdelt, és benézett a négyszögletes nyíláson. Odabent félhomály uralkodott, csak annyi látszott, hogy egy valamivel nagyobb terembe jutnak majd. A terem másik végén pedig egy újabb ajtó tűnt fel. Mintha képek díszítették volna, de erre Clashton nem tette volna le az esküt, akárhogy meresztgette a szemeit. Átbújt a résen, s követte őt a tolvaj is. A terem ugyanolyan üres volt, mint az előző. Falait azonban nem a pusztá sziklafalak alkották, mint a korábbiak, hanem domborművek díszítették. A domborműveken magas, erőteljes talkatú figura jelent meg. Az egyik helyen hadjáratot vezetett, egy dombon állva igazgatta a völgyben harcoló csapatokat. A másikon áldozatot mutattak be neki, több ezer rabszolgát legyilkolva. A harmadikon lovas harcosok hódoltak előtte. Minden képnek ez a magas figura volt a főszereplője.

– Xarron az! – sügta Clashton. – A harci erények istene. Az ő tiszteletére épült ez a szentély is.

Verzechmimi nem szólt. Inkább a kaput kezdte vizsgálni. Semmiféle nyitásra alkalmas eszközt sem látott rajta.

– Phulhra, hogy nyílik ez? – sóhajtotta a tolvaj.

Ebben a pillanatban recsegő zaj hallatszott, és Verzechmimi megbillent, mert egyszerűen eltűnt a lába alól a talaj. A padlóban széles, mély verem nyílt meg. A verem alján éles karók látszóttak, a karókon felszűrődva csontok, s amott egy koponya is. Üres szögöldrei egyenesen Clashtonra meredtek, aki izmait megfeszítve tartotta a társát. Verzechmimi a verem felett lógott. Lepillantott, és rémülten látta az éles karókat.

– Húzz fel, jóuram! – Rikoltotta.

Clashton fél kezével a fal szélén kitapintott kávéba kapaszkodott, a másikkal a tolvajt tartotta. Izmai remegtek az erőfeszítéstől. Most érezte igazán, hogy megviselte a csata, majd a hosszú, erőltetett menetben megtett út, és a hegyekben átélt kalandok is.

– Ne rángatózz! Csak így tudlak megtartani! – nyögte.

A tolvaj lassan megnyugodott. Megpróbálta a másik kezével elérni a verem szélét, hogy megkapaszkodhasson. Elsőre nem sikerült. Aztán Clashton óvatosan lengetni kezdte a társát. A második, vagy a harmadik alkalommal sikerült annyi lendületet vennie, hogy fellódítsa Verzechmimit a verem partjára. Pár pillanatig csak heverték, szemüket mereven a terem mennyezetére szegezve. Aztán

rémült ordítással ugrottak talpra! Szellő keletkezett, és vídában borzolta föl a két férfi haját. A szellőt azonban nem egy titkos járathat áramló szél keltette, hanem az a réműletes eszköz, ami lassan ereszkedett lefelé a mennyezetről. Clashtont talán legjobban egy kaszára emlékeztette, olyan eszközre, amivel a jaamok, a nincstelen parasztok a megérett búzát takarítják be. A kasza széles pengéje suhogva, lassan közeledett a padló felé. nem lehetett kétséges, hogy minden és mindenkit kettévág, felszelel, ami csak az útjába kerül. A két férfi arra a nyílásra meredt, ahonnan bejöttek. De a vermet nem tudták átugrani, ez még akkor sem sikerülhetett volna, ha nincsenek összebilincselve. Egyetlen kijárat vezetett innen: a díszes kapun át. Clashton odaugrott a faragványokhoz, magával rángatva a tolvajt is. A jelenetek hasonlóak voltak, mint amik a falakat díszítették. Az egyikén egy férfi állt, kezét és lábát széttárva. Kezében egy hosszú, egyenes kardot tartott.

– Nézd! – rikoltotta Verzechmimi, és a faragványra mutatott.

A kép szélénél finom, halvány vonal látszott. Clashton óvatosan megérintette a képet, aztán elhatározta magát, és határozott mozdulattal belenyomta az ajtóba. Halk kattanás hallatszott, de más egyéb nem történt. A kaput legálább tizenkét jelenet díszítette.

– Várjunk csak! – szólt izgatottan a merani. – Ez a kép, amit megmozdítottunk, a Határozottságot jelképezi! Ez Xarron egyik jellemvonása!

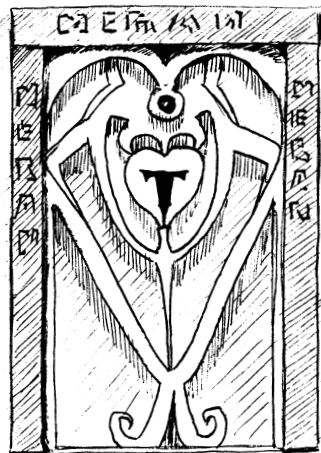
– Siess, jóuram, siess! – könyörgött Verzechmimi. A kasza széles, erős pengéje egyre lejjebb és lejjebb ereszkedett.

Clashton alaposan megszemlélte a képeket. Érezte, hogy ha helytelen képet mozdítana meg, akkor valami szörnyű történne, talán a kasza mozgása gyorsulna fel, vagy megnyílna a lábuk alatt egy újabb verem. Az egyik képen harcosok ölték meg a foglyaikat. „Xarron a harc istene!” – gondolta a merani, és nekitámaszkodott a képnek. Ahogyan az lassan megmozdult, a harcos hirtelen visszatántorodott. Az ellenségeiket gyilkoló katonák arcán valami nem evilági, gonosz vigyor ült. Olyan, amit legutóbb az őket megtámadó orkok pofáján látott. „Ezek itt nem Xarron hívei, hanem Borathé, az esztelen vérontás istenéé!” – döbönt rá. Azonnal elfordult a képtől, de talált újabbakat, melyeket tudása és gárdista kiképzése alapján bizton megnyomhatott. Újabb kattanások hallatszottak, de az ajtó mozdulatlan maradt.

Ekkor azonban elfogytak a képek. Azokat, melyeket egyértelműen kihagyhatott, figyelmen kívül hagyta, de még így is maradt kettő. Az egyikén egy férfi kígyóv emelt maga elé pajzsaként. A másikon egy vízi állaton lovagolt a hullámok hátán. „Melyik az? Melyik lehet az?”

– Igyekez, jóuram! – sikoltotta Verzechmimi.

A kasza elérte őket. Végigsuhant a két férfi feje fölött, lemetszve a tolvaj néhány hajszáját, s fémcs, csikorgó hangot adva érintette meg Clashton sisakját is.



„A kígyó? A hal? Melyik? MELYIK?”

A két férfi térdre esett, ezzel adva maguknak némi haladékok. A kígyós képet innen már csak nehezen érthették el. A hal ott volt előttük. „Xarron! Segíts nekem, istenem!” – fohászzkodott magában a merani. És akkor hirtelen ott volt előtte a megoldás. Az első képen a férfi „X” jelet formált. A másodikon, melyet benyomott, „A” alakban helyezkedtek el a katonai tisztviselők. A harmadikon és negyediken „R”-et formált a pajzs és a kard. Az ötödiken pedig nap kerek képe „O”-t jelentett. X-A-R-R-O– ... „DE HOL AZ N JELE?!”

Clashtonnak ekkor felidéződött egy nagyon régi gyakorlat, még valamikor kezdő gárdista korából. Xarronhoz imádkoztak, amikor mestere így szólt: „Ne felejtse el, és jól tanulj meg, hogy istenünket nemcsak Xarronnak nevezik. A Régiek Loon-hoz fohászzkodtak, de ismerik istenünket a kamurok földjén Greach néven is. A törpék Xarrosnak ejtik istenünk nevét.”

„Xarros! Hiszen a templom nagyobb részét törpe mesterek készítették, akiket azután feláldoztak az istenségnek. Xarros! Nem N-t, hanem S-t kell keresnem!”

A tolvaj magában motyogva fohászzkodott valamelyik istenéhez, mialatt négykézláb kuporgott a padlón. Nem reménykedett már, hogy sikerül kijutniuk ebből az egérfogóból. Ezalatt azonban Clashton megtalálta a megoldást. „A kígyó S-et formáz!” Megpróbálta megnyomni a képet, de a kasza majdnem lemetszette a kezét. A földre vetette magát, s próbált nem arra figyelni, hogy a tolvaj ott reszket mellette. A kasza újra elsuhant felettük. Ha most nem sikerül, akkor a következő suhintás lenyesi a fejüket...

Clashton felugrott, magával rántotta a tolvajt is, és megnyomta a képet. Érezte, ahogyan a penge közeledik



hozzá, hogy átvágja a mellkasán a bőrt, a húst, a csontokat. A kasza pengéje elérte a meranit, és megállt. Ezzel egy időben a kapu lassan, méltóságteljesen kitarult.

– Sikerült! – üvöltött fel Verzechmimi.

Clashton elkapta a tolvajt, és a szájára szorította a kezét, mielőtt még fellérmázza Tombolót. A tolvaj örömtől reszkette meredt a meranira. Aztán észbe kapott, és némán bólintott. Clashton elengedte a fickó száját, és együtt léptek be a másik terembe. Azt már nem látták, hogy a szobában, amit elhagytak, a padló bezárul a verem felett, és a kasza pengéje is visszaemelkedik a mennyezetre. Az újabb terem sem mutatta, hogy egy hegy belsejébe vészték. A falakat domborművek díszítették itt is, hasonló motívumokkal, mint az előbb. A padlót vékony por fedte, de nem tudta elrejteti az ábrákat a padlón. A termet teljes egészében négyzetekre osztották, és minden négyzetbe egy-egy ábrát karcoltak. Clashton felismerte a Merani Gárda címerének fejlődéstörténetét. A legrégebbi, egyszerű formától a legújabb, alig néhány emberöltővel korábban készítettett címerig mindegyik megtalálható volt itt. Megtévesztésül egyéb jeleket, címereket is vészték a padlóba. Clashton bólintott a tolvaj felé, jelül annak, hogy itt most egyszerűbb lesz a dolguk, mint az előző szobában. Rálépett az első négyzetre, magával húzva Verzechmimit is. Érezte, ahogyan kettejük súlya alatt meghajlik a padlózat. Tehát nemcsak a megtévesztő ábrák alatt vannak üre-

gek, hanem a megfelelők alatt is! Vigyázniuk kell! A merani jelére egyszerre ugrottak át a következő kockára. A gerenda vészesen nyikorgott, hajladozott alattuk. A tervezők nem gondoltak, nem gondolhattak arra, hogy egyszer két összebilincsel hívüknek kell igénybe vennie ezt az utat. „Xarron, segíts!” – fohászzkodott Clashton. Még három négyzet hiányzott a következő ajtóig. Egy ugrás. Mindkettejüknek sikerült a négyzetben belül maradniuk. Még egy ugrás. A tolvaj megtántorodott, de Clashton elkapta a karját, és megállította. Az utolsó ugrás előtt egymásra néztek. – Minden rendben lesz! – mondta hangosan a merani, azal intett, és átugrottak az utolsó négyzetre. Az ajtó előtt álltak, egy vészesen behajló padlólapon. De itt már nem történhet baj. Clashton megvizsgálta az ajtót. Duplára készítették a mesterek valaha, az inneső szárnya nyitva is volt, a másikat a merani tárta ki óvatosan. Nem vette rá magát semmi a túldoldalról. Képzletben letörölt egy veritékcsöppet a homlokáról, aztán belépett a helyiségbe, félig a háta mögött a tolvajjal.

A padlólap ebben a pillanatban megadta magát, és hatalmas recsenéssel beszakadt. Verzechmimi elveszítette az egyensúlyát, megbillent, és hasra esett az ajtó előtt, még az inneső oldalon. Clashton is leterítette az esés, a jobb karját megrántotta a váratlan rándulás, de még mielőtt mérgeledni kezdetett volna rádöbben, hogy most villámgyorsan kell cselekednie. Nem is tudta, inkább csak érezte, hogy a két ajtószárny között megindul valami lefelé. Gondolkodás nélkül letépte a fejről féltve őrzött sisakját, és belökte az ajtószárnyak közé, a földre. A következő pillanatban egy tömör, éles karókkal kiveret fatábla zuhant le, egyenesen rá a sisakra. Néhány pillanatilag egyensúlyozott rajta, mialatt alatta feszült a két férfi közötti lélekbilincs borszíja. Az a néhány pillanat, amíg a sisak feltartóztatta a monstrumot, elég volt arra, hogy Clashton megragadja az alját, és hátizmait megfeszítve, szinte emberfeletti erővel tartsa azt.

– Siess, nem bírom sokáig! – Üvöltött át azon a résen, ami a két ajtószárny között maradt.

Verzechmimi az első megdöbbenés után hamar kapcsolt. Hanysat vetette magát, és átgurult a résen. Éppen időben, mert a maradék erő is kiszaladt a merani gárdista karjaiból, s a faalkotmány nagyot döndülve a földre érkezett.

– Ha nem dobod oda a sisakodat, akkor ez a monstrum elvágta volna a szíjat...

– És akkor most mind a ketten halottak lennénk. Tombolót pedig senki sem akadályozná meg az aljas tervében! Gyerünk tovább!

Clashton felemelte a földről a sisakját, vagy inkább azt, ami maradt belőle. Bánatos szemmel próbálta kiegyengetni, de a vastag faalkotmány szinte teljesen szétlapította a hajdan nemes ruházatot. – Hát, ezt már nem hagyományozom a fiamra. – mondta szomorúan. Ezért is

Tomboló a felelős! És még mennyi mindenért! De most megfizet mindenért kamatostul!

Clashton emlékezett még, hogy a szentély hogyan helyezkedett el a sziklában. Úgy gondolta, már nem lehetnek messze. Sietségre ösztökélte társát. Így léptek be a következő terembe.

A helyiségben sűrű félhomály uralkodott. Az első pilanatokban semmit sem láttak. Aztán, mikor a szemük hozzászokott valamennyire a sötétséghez, összeszorult a szívük a látványtól. A terem túlsó végében három hatalmas, fegyveres lény állt. Olyan hatalmasak voltak, hogy nem tartozhattak az emberi lényekhez. A legmagasabb ogre is csak kislifúnak tűnhetett mellettük. Mozdulatlanul álltak, csak a szemük csillogott a sötétben. Várták, hogy a betolakodók közeledjenek.

Egyikük fényes sisakot viselt, kezében hosszú dárdát tartott. A sisak alól két éles, hegyes szemfog meredt felfelé. Tömpe orra még jobban hangsúlyozta, hogy valamely ork istenség lehet. A másik szélső lény inkább nőt formázott. Lobogó, hosszú hajjal, hosszú ruhában állt ott, egy vastag, egyenes kardra támaszkodva. Maga a kard is hosszabb volt, mint akár Clashton, akár Verzechmimi. A középső... ő volt a legfélelmetesebb. Az egész arcát eltakaró sisak védte a fejét, s tetőtől talpig erős fémpáncélba öltözött. A páncélon keresztül is látszottak félelmetes izmai. Vastag, erős kezében egy buzogányt tartott.

– Meneküljünk... – suttogetta a tolvaj. Megpróbálta Clashtont is visszarángatni az előző szobába. De a merani nem mozdult.

– Nem azért jöttünk el ideig, hogy most, a bejárat előtt torpanjunk meg. Közelebb megyünk, s ha kell, megküzdünk velük.

– Megküzdünk... – a tolvaj hangjából érezhető volt, hogy szentül hiszi: társa most veszítette el az eszét a hosszú, megpróbáltatásokkal teli út miatt. – Küzdj meg velük egyedül, jóuram!

– Ne feledd, hogy nélkülem sehová sem mehetsz. Megküzdünk velük, és te is jössz!

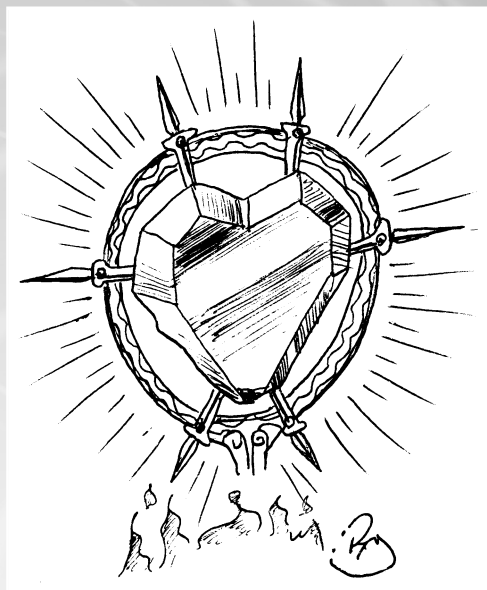
Verzechmimi végiggondolta eddigi kalandjaikat. A valamikori építők nem akarhatták, hogy a Gárda tagjai se tudják használni ezt a bejáratot. Eddig is eljutottak valahogyan, ezen az akadályon is túllépnek majd. Bólintott hát, és a két férfi egyenes tartással lépett a három felfegyverzett lény elé.

A tolvaj megbökte a meranit, és a lények mögötti ajtóra mutatott. Clashton bólintott, és határozottan megindult a kijárat felé. Csuklójának kis rántásával húzta maga után a tolvajt, aki ebben a pillanatban vette észre, hogy mindaddig három szoborral néztek farkasszemet.

– Ez a bátorság próbája volt. – mondta ünnepelesen Clashton.

És beléptek azon az ajtón.

Verzechmimi döbbenet kiáltott fel. Nagy terembe jutottak, amelyben fából ácsolt padok álltak körben, a fal



mellett. Középen az értékes kövekből faragott padlót ismeretlen jelek díszítették, de mégsem ez volt a legcsodálatosabb a teremben, hanem nekik jobbra, egyébként a terem főbejáratával szemben elhelyezkedő oltár, amelyen hatalmas, színarany foglalatba foglalt rubinkő csillogott. A kő tökéletesen szív alakú volt.

– A Szív! – suttogetta áhítatosan Clashton.

Ilyen hatalmas rubinkövet a tolvaj azelőtt még sohasem látott. Három embernyi magasságban tornyosult a fejük fölött. S amikor beléptek a terembe, a Szív mintha felizzott volna. A rubinkő előtt áldozati tűz égett. A soha ki nem alvó tűz csodájáról már Verzechmimi is hallott. Mondták, hogy csak Gallagherben található meg néhány kiválasztott helyen. Úgy látszik, a Szív szentélye lehetett az egyik ilyen hely.

Clashton közben már mást keresett. De Tombolónak nyoma sem volt a szentélyben. A merani, maga után vonszolva a tolvajt, a főbejáratához lépett. Belülről könnyedén ki lehetett nyitni a hatalmas kaput, mindenféle kulcs nélkül is. Clashton kitérte a kaput, majd az amögöttit, végül a harmadikat is, és mindkettőjük számára váratlanul a szentély belsejébe betört a kinti napsütés fénye.

– Elment. Már elment! – kiáltott fel csalódottan Clashton, aztán szeme a három kapu közötti padlóra tévedt. Az egyenletes, vékony porréteget csak a saját lábnyomai törték meg. Mielőtt azonban megérthette volna, hogy ez mit is jelent, ismerős hang szólalt meg a kapu bejárata előtt:

– Nem mentem el. Még csak most érkeztem, merani!

Azzal a szentély tárva-nyitva álló kapuja előtt megjelent a fehér varkocsú harcos. Hosszú, egyenes kardot tar-



tott a kezében, amelyben Clashton felismerte Vallain kardját. Tomboló nemcsak gyilkos, de hullarabló is!

– Az a vén részeges hű maradt a gárdájához! Tudod, mennyi italomat öntötte le a torkán? Mégsem beszélt! – mondta Tomboló. – Ezért kellett más megoldást választanom. Értd meg, merani, nekem szükségem van a Beavatásra! Így hát TE vezettél el a szentélyhez! És még a kaput is kinyitottad nekem! Már csak annyi a dolgom, hogy megöljelek, merani, s teljesül a legfőbb vágyam, amiért ezidáig éltem!

Tomboló lassan közelebb lépett. Clashton kihúzta a rövid karját, amelynek semmi hasznát sem láthatta akkor, ha Tomboló értett a hosszú kardokhoz. Még élénken élt az emlékezetében, milyen könnyedén bánt el vele Tomboló az ork támadás alatt. De a Szívet meg kell védenie. Nem volt kétsége afelől, hogy Tomboló ma még valóban csak Beavatást akar. De azt is tudta, hogy holnap, vagy holnapután akár fillérekért is elárulja majd a szentély titkát bárkinek. Akár paar Maalthiirnak is. Ám nemcsak ezért fogja megölni. Clashton szeme előtt végigfutottak mindazok, akik Tomboló miatt haltak meg, kezdve a vén részeges Rach-hal, az öt ártatlan katonán keresztül, egészen Vallain-ig. Ennek a söpredéknek pusztulnia kell!

– Próbálj meg nyugton maradni! – szolt rá a tolvajra, aki mindezidáig meg sem moccant.

Azzal harcállásba helyezkedett. Tomboló vigyorogva nézett rá. Könnyedén megkocogtatta a merani rövid kardját, anélkül azonban, hogy az kárt tudott volna tenni benne. Hátratáncolt, mikor Clashton támadásba lendült, és gyors mozdulatokkal hárította a neki szánt csapásokat. Majd támadásba ment át, és két heves vágással beteretle az ellenfeleit a szentélybe. Odabent, a rúnákkal telerajzolt padlón folyt tovább a küzdelem. Tomboló agyát ismét előntötte a harci düh. Vadul támadt Clashtonra, akinek jó-

formán egyébre sem maradt ereje, mint a védekezésre. Megpróbálkozott ugyan egy oldalvágással, ami meg is sebezte Tombolót, de a fehér farkocsú harcos mintha észre sem vette volna a sebet. Ő is megvágta a meranit úgy, hogy ha Clashton nem húzza vissza időben a fejét, akkor talán le is metszi a nyakáról. Majd taktikát változtatott. Hosszú kardját beleakasztotta Clashton kardjába, és hirtelen hevesen megrántotta. Mindkét kard kirepült a harcosok kezéből, és a terem távoli sarkában estek a földre pengve-bongva. Tomboló hátranyúlt, és az övéből két egyenes tört vett elő. Clashtonnak viszont már nem volt egyéb fegyvere. Ha valamikor fel is készült egyéb fegyverekkel is, a hosszú úton, a viszontagságok közepette már elveszítette azokat. Most előntötte a keserűség. Ő maga vezette ide ezt a velejéig romlott embert, aki hamarosan meg fogja őt ölni, és a Szív titka az ellenség kezébe kerül. Tomboló várta, előhúzza-e bármilyen fegyvert az ellenfele, de nem történt semmi ilyesmi. Amikor hiába várt, lassan elvigorodott, és a két tört előre szegezve a fegyvertelen meranira rottont.

– Hajolj le, jóuram!

Clashton ösztönösen engedelmeskedett, és a következő pillanatban valami átzúgott a levegőn. Mikor a merani felegyenesedett, egy szíverésnyi időre belenézett Tomboló megdöbben szeméibe. A fehér farkocsú harcos nyakából három dobótőr állt ki. A hatalmas ember tántorogva tett még néhány lépést feléjük, aztán eldőlt, mint a zsák, egyenesen bele a Szív előtt lobogó szent tűzbe.

– Gyerünk! – kiáltott fel Clashton.

Elégedettséget, de egy kicsi csalódást is érzett. Elégedettséget, amiért Tomboló megfizetett bűneiért, de csalódást azért, mert nem ő végzett vele. Másrészt feszült várakozást érzett. Végre leveszik a bilincset! Megszűnik a kényszerű összekapcsolódás. És még az is lehet, hogy elengedi a tolvajt...

Tomboló fölé hajolt, és átkutatta. Legnagyobb megdöbbenésére azonban sem a szentély, sem a lélekbilincs kulcsait nem találta a halottnál. Ez a velejéig romlott ember már korábban eldobta volna a bilincskulcsot? De akkor is, hol van a szentély kulcsa?

– Mit keresel, jóuram? – kérdezte Verzechmimi. S ebben a szívdobbanásnyi pillanatban Clashton érezte, hogy a béklyó meglazul. És érezte egy kés dőfését a bordái között.

Térdre rogyott, és meredt szemekkel bámulta Verzechmimit. A tolvaj ott állt, egyik kezében egy törrel, másikkban a bilincs kulcsával. Hogyan vehette el Tombolótól, hiszen a közelébe sem ment...

– Nálam volt egész idő alatt. – válaszolta a gondolatban feltett kérdésre a tolvaj. – Ne haragudj, jóuram, de egész idő alatt az orrodnál fogva vezettelek. és ezt a szerencsétlen barmot is. – Verzechmimi itt Tomboló holttestére mutatott. – Gyorsan el kell mesélnem a hihetetlenül ravasz tervemet, még mielőtt kileheled itt a lelked a mér-

gezett törőtől. Paar Maalthiir jobbkeze vagyok. A nevem persze nem Verzechmimi, de ez most nem érdekel sem téged, sem engem. Lényegében igaz, amit Tomboló itt előadott, csak hát ugye nem ő találta ki, hogy egy merani gárdista vezessen ide minket, hanem én. Én adtam neki a mérgezett tút is, hogy ölje meg vele azt a részeg disznót. Én intéztem el azt is, hogy elfogjanak Tسانban, és hogy bekerüljek Tomboló mellé a szállítmányba. Az ork véletlen szerencse volt, mert persze nem gondolhatod, hogy az ork banda a fogoly társuk után jött? Á, nem. Én magam egyezkedtem a Durungok főnökével, s mondhatom, eléggé borsos árat fizettem a támadásért. Tudtam, hogy lélekbilincsen fogjátok szállítani a foglyot, s ezen alapult a tervem másik fele. Az én ötletem volt, hogy Tomboló láncoljon össze veled, mert így lehettem a legbiztosabb abban, hogy el fogsz vinni a szentélyhez. A bejutás izgalmasabbra sikerült, mint vártam, s utólag elmondhatom, voltak olyan pillanatok, amikor a legszívesebben előkaptam volna a kulcsot, hogy pusztulj csak ott egyedül. Tomboló a biztonság kedvéért jött utánunk végig, hátha történik valami velünk, vagy felfedezed esetleg a szándékaimat. De mostantól már nincsen szükségem rá sem. Mint ahogyan rád sem. Megyek is, harcos, megviszem a jó hírt paar Maalthiirnak.

Verzechmimi, vagy ki tudja, mi az igazi neve, rávigyorgott Clashtonra. A merani egyre erőteljesebben hevert Tomboló félig megégett tetemén. Érezte, hogy az élet egyre gyorsabban száll el a tagjaiból.

– Tévedsz.... tolvaj... – nyögte. Verzechmimi mókásan a füléhez tette a kezét.

– Mit motyogsz, harcos?

– Tévedsz...a paar sohasem tudja meg a Szív titkát...

Clashton szeme előtt végigfutott az egész eddigi élete. Különös fénnel tűnt fel az idők múlásában az az ünnepély, amikor őt magát avatták itt gárdistává. Beleborzongott abba az érzésbe, amit a Beavatás alkalmával érzett. De ma már tudta, hogy akkor az egész csak szemfényvesztés volt...

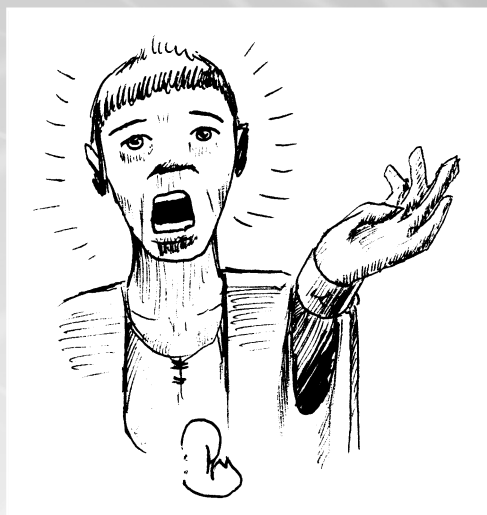
– Ugyan már, miért tévednek? – nevetett még mindig Verzechmimi. Ám a mosolya mintha lehervadni látszott volna. Közelebb lépett, mert nem értette a haldokló sutogását.

– A Szív ... a merani Szív valójában nem ez ... a rubin....

– Ugyan már, miket beszélsz itt össze! Lázad van! Haldokolsz!

– A Szív ... a merani Szív ... idebent van... – nyögte utolsó erejével Clashton, és a saját mellkasára bökött. Ebben a mozdulatban a Gárda minden büszkesége benne volt. A Gárda neve és híre, amit egy kivülálló meg sem értethet. – Tévedtél, tolvaj....

Verzechmimi egészen közel hajolt a meranihoz. Ebben a pillanatban Clashton jobb keze vasmarokkal szorí-



totta meg a tolvaj vékonyabb csuklóját, s a másik, a bal előre lendült.

– Nem! – üvöltött fel Verzechmimi, amikor meglátta, mire készül a másik.

De nem tudott menekülni. Clashton vasmarka bilincsenbe szorította a tolvajt, míg másik kezével valódi bilincset csúsztatott rá a vergődő karra. Még érezte a szokásos, ismerős zibongó érzést, és látta, hogy Verzechmimi lelke ugyanúgy fogollyá válik, mint korábban. A tolvaj rémült kapkodással próbálta meg letépni a kezéről a bilincset, de a haldokló keze nem engedett.

– Engedj el! Nem! Neeee..... – A hang váratlanul abamaradt. Verzechmimi lelke elszállt a teste börtönéből, mint ahogyan Clashtoné is. A merani harcos utolsó gondolata a szentély kulcsa körül fordult meg. Vajon hol lehet?

Mérföldekekkel messzebb, a Holló barlangban a durungok vezetője elégedetten vette szemügyre kincseit. Remek fegyvereket zsákmányoltak a rajtaütés során, éles kardokat, nehéz buzogányokat, erős vérteteket. Lesz mivel felszerelni a harcosait a Gorrbon Hamri, azaz a Nyári Vihar előtt, ami az orkok hagyományos zsákmányszerző körútja volt.

Most furcsa tárgy akadt az ork vezér kezébe. Nyakláncnak nézte, amelyen szív alakú kő lógott. Sem jómagá, sem harcosai nem éltek ilyesmivel. No nem baj, majd a gyerekeknek adja, azok eljátszódnak ezzel a csecsebecsével.

Úgy is tett. A gyermekek felváltva hordták a nyakláncot, és talán sohasem jöttek rá, mi lehet az oka annak, hogy a háborúsdíban mindig az győz, akinek a nyakában a lánc lóg.

DÖRNYEI KÁLMÁN

KALAND NÉLKÜL

Történet négy kalandozóról:
Behemorról, a berserker barbárról,
Gсібorról, a goblin papról,
Yabbagabbról, a harcos-varázsló
pszionista vadtehetségről,
Zaisloról, az alkoholista kocsmai
verekedőről és az ő „békés”
italozásukról a karavani
Sárga Kígyó fogadóban.

„A Fekete Egy” írójának
legújabb fantasy-regénye...



„Diego de la Moota látva, hogy mire képes a kölyök, futni hagyta a druidát, és Belmie halálvarázslatát inkább ellene vetette be.

Belmie halálvarázsláról azt kell tudni, hogy a világ leghatékonyabb személy ellen irányuló varázslatai közé tartozik. De la Moota Belmiettől, az őslichtől kapta a nagyúrnak tett sötét szolgálatai fejében.

Hét évvel ezelőtt még élt egy Promcius nevezetű lovag, az Ezeréves Birodalmi Lovagrend nagymestere. Sok nagy hatalmasság lelte halálát de la Moota keze által. A boszorkánymester erre az egyre azért emlékezett különösen, mert összes ellenfele közül a lovag tudott a legjobban ellenállni Belmie halálvarázslának. Sir Promcius, ahelyett, hogy jobblétre szenderült volna, mint ahogy az - ha ilyen varázslatot olvasnak az emberre - lenni szokott, mindössze bal karjára bémult le és bal fülére süketült meg. De nem sokáig élvezhette, hogy ellenállt a sötét mágának. De la Mootának jó egy tucat varázslatába telt, de végül legyűrte a loveget.

Belmie halálvarázslata aktivizálódott.

A gyerekre azonban nem volt hatással!

A boszorkánymester elszörnyedt.

Hirtelen hét követhetetlen ütés záporozott rá. Regeneráló bőr varázslata alig volt képes elnyelni a sebészáradatot. A védelmező aura meggyengült, néhány ütés felfogására maradt csak elegendő energia.

Diego de la Moota értetlenkedő arcát, megdöbbenését, hitetlenkedő motyogását, nyeldekletését, nyögdecselesét őrült düh váltotta fel.

- A pokol összes ördögére, Arawn kaszájára, Reschtrach beleire, Belmie vére, miféle szubsztancia az, mi ellenáll az őslích halálszávának!

A kölyöknek a szeme se rezdült. Újabb sikeres támadásokat hajtott végre. Diego de la Mootának eltört két bordája, a bal sípessontja, leszakadt a veséje, kifolyt mindkét szeme, betört a koponyája és négyfelé tört a gerince.

Egy másodperccel később minden sérülése regenerálódott, de ekkor már nem vesztegette felesleges szócséplésre az időt.

Ha megszűnik regeneráló bőr varázslata, nem varázsolhat többet.

A kölyök veszettül, megállás nélkül támadott.

Diego de la Moota - mielőtt védelmének utolsó szálai lefoszlottak volna róla - két rövid varázslatot hadart el. Az elsővel felgyorsította magát, hogy hihetetlen sebességgel legyen képes mozogni. A másodikkal zöldes lánggal izzó varázstöröket teremtett mindkét kezébe. Többet nem varázsol. Készen állt a párviadalra.

Diego de la Moota nemcsak a Tizenharmadik Kör boszorkánymestere volt, hanem Kreto Feketelovag-rendjének nagymestere is. Ezáltal kiváló fegyverforgató.

Gúnyosan meghajolt a kölyök előtt, aztán, mikor a gyerek kezének egyetlen suhintásával majdhogynem letépte a fejét, felhagyott az etikettel, a bohóckodással és a könnyelműséggel, arca, akárcsak ellene felé, érzelemmentes színt öltött, s csak a küzdelemre koncentrált.”

MEGJELNIK NOVEMBERBEN

YABBAGABB TOTÓ

November elején jelenik meg Dörnyei Kálmán: Kaland nélkül című fantasy könyve. A regény egyik főszereplője Yabbagabb, a harcos-varázsló pszionista vadtehetség, akinek kalandjaival már találkozhattok a fantasy magazinokban (Bíborhold, Holdfölte, Alanori Krónika). Most emlékeztetől itt áll egy kérdéscsoport, mely feleleveníti Yabbagabb-ról szerzett ismereteiteket.

A helyes megfejtést beküldők között öt darab Kaland nélkül című regényt, valamint egy 10000 Ft-os könyvtalványt sorsolunk ki, melyet a Beholder kiadó könyveiből lehet levásárolni.

- 1 Melyik volt a legkorábban megjelent Yabbagabb novella?
A) Yabbagabb és a törpe halálbrigád
B) Yabbagabb és a kapzsi fogadós
C) Yabbagabb és a boszorkány átka
- 2 Melyik négy varázslatot tudja Yabbagabb?
A) bőffenővarázs, famulus-idézés, azonosítás, mágiaérzékelés
B) bőffenővarázs, famulus-idézés, azonosítás, kisebb világégés
C) bőffenővarázs, azonosítás, mágiaérzékelés, szivarnyvarázs
- 3 Melyik volt Yabbagabb legértékesebb varázstárgya?
A) mágia semlegesítő gömb
B) terüli-terüj asztalka
C) kívánság gyűrű
- 4 Ki Yabbagabb kedvenc Istene?
A) Bor és Mámor Istene
B) Szerencse Istennője
C) Szélhámosok és Csavargók Istene
- 5 Mi Yabbagabb egyetlen pszionikus képessége?
A) agyszívás
B) vakítás
C) infralátás
- 6 Mi Yabbagabb kedvenc fegyvere?
A) szögesbunkó
B) katapult
C) bunkósbot
- 7 Yabbagabb legutolsó famulusa?
A) denevér
B) belféreg
C) pszionikus mutáns-egér
- 8 Mi ejtette foglyul Yabbagabbot, miután a Yabbagabb és a kapzsi fogadós történetben kiszabadult a démon barlangjából?
A) mágikus kaloda
B) medvecsapda
C) járkáló láda
- 9 Mi Yabbagabb reggelije a Yabbagabb és a zsarnoki szemlélo novellában?
A) kókuszdió nagyságú béka
B) patkánygerinc roston
C) müzli
- 10 Hogyan győzi le Yabbagabb a tűzmágunst?
A) elbájolja
B) ágyékon rúgja
C) halálra nevelteti
- 11 Kik a sötét páros tagjai?
A) Argor és Mersain
B) Mazán Zsolt és Tihor Miklós
C) Andronol és Marvelon
- 12 Miután Yabbagabb megszabadult a boszorkány átkától, milyen küldetésre indult?
A) megölni a Tarrasque-t
B) kiszabadítani Höfnehérkét a törpek fogságából
C) fát vágni és sárkányt idomítani
- 13 Hogyan szerzi meg Yabbagabb a varázslói oklevelet?
A) elveszi feleségül a fővarázsló lányát
B) elloplja Öztól, a nagy varázslótól
C) legyőzi az iskola egyik fővarázslóját
- +1 Ki publikál Dörnyei Kálmán művésznévnél alatt?
A) Lipták László
B) Danielle Steel
C) Dörnyei Kálmán

Itt vágd le, és a fehérrészt küldd vissza.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Neved és címed:
A cím ahová küldheted a megfejtést: Beholder Kft., 1680 Pf. 134. Beküldési határidő: 2001. november 12.

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2001. NOVEMBER 15-IG ÉRVÉNYES!

Ideai katalógusunkban több mint 100 könyvből, hét kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél 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 HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGETEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell más tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet a beholder@beholder.hu címre.)

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON. Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál 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.

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI. E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 450 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

Ha csekken előre fizetve vagy utánvéttel rendelsz könyvet, és nem kapod meg tíz napon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj. Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon. Ha teheted, e-mailben érdeklődj nálunk is a könyvekről.

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Mágus: a tanítvány (új kiadás)	1298	1230	1100
Mágus: a mester (új kiadás)	1298	1230	1100
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	900
A király kalóza II.	998	950	900
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)			
A birodalom leánya	1498	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	1298	1230	1100
A birodalom úrnője I.	1198	1140	1020

BATTLETECH REGÉNYEK			
Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vénév	698	620	520
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	680
M. A. Stackpole: Vészélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	948	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020
Robert N. Charrette:			
A határvidék farkasai	1298	1230	1100

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850
S. A. Rosencratz: Jéghideg éj	1098	1000	900
Harby Riann: A beholder lovagjai	1198	1140	1020

BEHOLDER AKCIÓ			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	1020
Robert Crais: Rézmálmok városa	1198	1140	1020

J. GOLDENLANE KÖNYVEI			
Isteni balhé	998	950	850

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT			
A világ szeme I.	798	750	640
A világ szeme II.	998	950	850
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
Mennyei tűz II.	1598	1520	1360
Díszdoboz (az első 2 könyv 4 kötetben)	3490	3490	3490

SHADOWRUN REGÉNYEK			
Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
Carl Sargent és Marc Gascoigne:			
Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
Nosferatu	998	950	850
Shadowrun szerepjáték kiegészítők			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	998	900	800
Greg Gorden: Jólát	998	950	800

EGYÉB REGÉNYEK			
Graham Edwards: Sárkányvihar	998	840	600
Ken Grimwood: Időcsapda	750	520	400
William Shatner: Delta Kutatás	798	670	500

Könyv címe	Boltt ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
------------	----------	---------------------	-----------------------------

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Hideg karok ölélése	749	710	640
Alan O'Connor: Hollóidők	1290	1230	110
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
William C. Dietz: Kárhozottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erióni regék	890	850	760
Raoul Renier: A kívülálló	1190	1130	1010
Első Törvénykönyv	3000	2850	2550
Bestiárium	2990	2840	2540

MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI			
Sárkányszárny I.	890	840	760
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760
Tűztenger II.	890	850	760

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	500	470
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619	520	490
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	540	510
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	540	510
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	580	550
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	630	560
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639	540	510
Az idő hidján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmék 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
Edwin Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II	1399	1260	1120
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI			
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI			
R. A. Salvatore: Számzöött	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúi	990	940	840
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930
M. Anthony & E. Porath: Rokon lelkek	1190	1130	1010

MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI			
Az ikrek háborúja	1390	1320	1200
Az ikrek próbája	1390	1320	1200
Az ikrek ideje	1390	1320	1200

EGYÉB KIADÓK KÖNYVEI			
Vámpírok bálja	3780	3600	3200
Kaosz szerepjáték	3990	3790	3390

Könyv címe	Boltt ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
------------	----------	---------------------	-----------------------------

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI			
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	899	850	760
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760
Kathleen Ryad: Settita (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventruue (Vampire)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000

ROBERT WEINBERG: Út a pokolba	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 2.)	1090	1040	930
Margaret Weiss és Don Perrin: Halálbrigád (Dragonlance)	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	1090	1040	930

AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	6000	5700	5100
Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390

R. A. SALVATORE: PAP CIKLUS			
Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszkok	1090	1040	930

LEGEND OF THE FIVE RINGS			
Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lassicur: Unikornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930

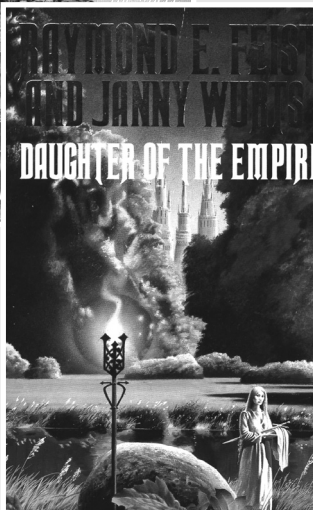
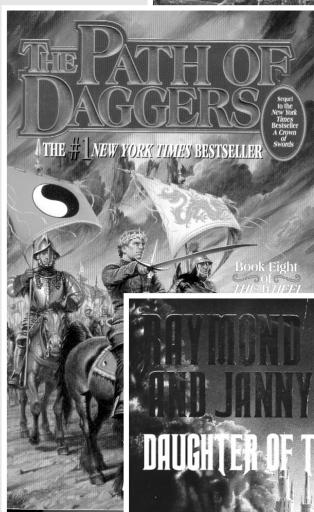
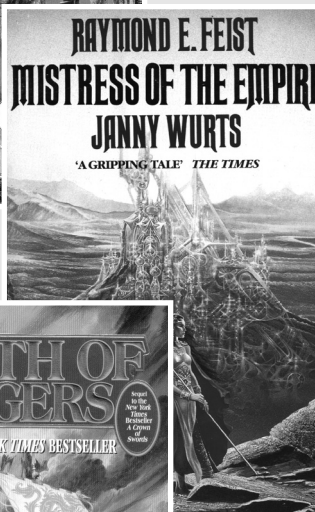
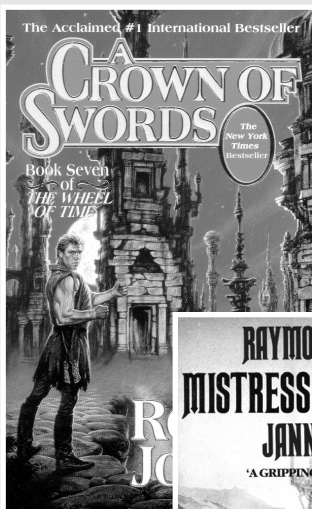
HATALOM KÁRTYÁI			
Dobozos társasjáték		2490	
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)		750	
Ősök Városa		1090	
Aranyforrás		750	
Rúvel hegy		750	
Két világ közt		750	

HKK INVÁZIÓ			
A föld síkja		200	
A levegő síkja		200	
Zén 2. expedíciója: Árnýékvölgy		250	
Zén 2. expedíciója: A romlás mocsara		250	
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy		250	
Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma		250	

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK			
Alappacki		600	

Az Invázió és a Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltételt vonatkozik:

- Fajtanként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendel, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan Inváziót vagy Zén 2. expedíciót rendel meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.



Könyv cím

Bolti ár

1-2 könyv
esetén

3 vagy több
könyv
esetén

DAVID EDDINGS

Belgarath the Sorcerer	2240	2080	1890
Demon Lord of Karanda	2240	2080	1890
Seeress of Kell	2240	2080	1890
Polgara the Sorceress	2240	2080	1890
Sorceress of Darshiva	2240	2080	1890
Domes of Fire	2240	2080	1890
Diamond Throne	2240	2080	1890
Guardians of the West	2240	2080	1890
Magician's Gambit	2240	2080	1890
Castle of Wizardy	2240	2080	1890
Queen of Sorcery	2240	2080	1890
Pawin of Prophecy	2240	2080	1890
Enchanter's End Game	2240	2080	1890
High Hunt	2240	2080	1890
Shining Ones	2240	2080	1890
King of the Murgos	2240	2080	1890

TERRY BROOKS

Druid of Shannara	2240	2080	1890
Elf Queen of Shannara	2240	2080	1890
Elfstones of Shannara	2240	2080	1890
First King of Shannara	2240	2080	1890
Scions of Shannara	2240	2080	1890
Sword of Shannara	2240	2080	1890
Talismans of Shannara	2240	2080	1890
Wishsong of Shannara	2240	2080	1890
Black Unicorn	2240	2080	1890
Knight of the Word	2240	2080	1890
Magic Kingdom for Sale-Sold	2240	2080	1890
Running With the Demon	2240	2080	1890
Tangle Boks	2240	2080	1890
Witches' Brew	2240	2080	1890
Wizard at Large	2240	2080	1890

J. R. R. TOLKIEN

Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2080	1890
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2080	1890
Fellowship of the Ring	2240	2080	1890
Hobbit	2240	2080	1890
Lays of Belariand	1930	1830	1650
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260
Lost Road & Other Writing	2240	2080	1890
Return of the King	2240	2080	1890
Shaping of Middle Earth	2240	2080	1890
Silmarillion	1930	1830	1650
Sir Gawain&The Green Knight	1930	1830	1650
Smith of Wootoon Major	1930	1830	1650
Reader	2240	2080	1890
Two Towers	2240	2080	1890
Unfinished Tales	2240	2080	1890

TERRY GOODKIND

Blood of the Fold	2290	2130	1940
Soul of the Fire	1990	1880	1690
Stone of Tears	2290	2130	1940
Temple of the Winds	2290	2130	1940
Wizard's First Rule	2290	2130	1940

ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

Minden angolul tudó lelkes olvasónkkal örömmel tudatjuk, hogy könyvesboltunk kínálatában ezentúl a legsikeresebb fantasy írók könyvei angolul is megtalálhatók. A rendelési feltételek megegyeznek a magyar nyelvű könyvekével, kivéve, hogy az angol nyelvű könyvek szállítási határideje 1-6 hét! A 3 könyves kedvezményes ár csak egyidejű postázás esetén érvényesek, tehát ha vegyesen rendelsz magyar és angol nyelvű könyveket, akkor az egész rendelés postázása az angol könyvektől függ. Ha a magyar könyveket előbb szeretnéd megkapni, akkor kérjük ezt jelezd a megrendelésedben! Ilyenkor természetesen a magyar és az angol könyvekből külön-külön kell legalább háromat rendelned, hogy a három könyves kedvezményt megkapd.

KÉRJÜK, HOGY AZ ANGOL NYELVŰ KÖNYVEKRE CSAK AKKOR FIZESD BE A PÉNZT, HA MÁR VISSZAJELEZTÜK NEKED, HOGY A KÖNYVET BE TUDJUK SZERZENI!

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
TERRY PRATCHETT			
Carpe Jugulum	1940	1840	1660
Colour of Magic	1940	1840	1660
Death Domain Discworld Map	2240	2080	1890
Equal Rites	1940	1840	1660
Feet of Clay	1940	1840	1660
Guards! Guards!	1940	1840	1660
Hogfather	1940	1840	1660
Interesting Times	1940	1840	1660
Jingo	1940	1840	1660
Last Continent	1940	1840	1660
Light Fantastic	1940	1840	1660
Lords & Ladies	1940	1840	1660
Masquerade	1940	1840	1660
Men At Arms	1940	1840	1660
Mort	1940	1840	1660
Moving Pictures	1940	1840	1660
Pyramids	1940	1840	1660
Reaper Man	1940	1840	1660
Small Gods	1940	1840	1660
Soul Music	1940	1840	1660
Sourcery	1940	1840	1660
Witches Abroad	1940	1840	1660
Wyrd Sisters	1940	1840	1660

DOUGLAS ADAMS			
Hitchhiker'S Guide To Galaxy	2240	2080	1890
Life, Universe & Everything	2240	2080	1890
Restaurant at the End of Time	2240	2080	1890
So Long and Thanks for All ...	2240	2080	1890
Mostly Harmless	2160	2020	1830
Long Dark Teatime of the Soul	2160	2020	1830
Dirk Gently'S Holistic Detective Agency	2160	2020	1830
Starship Titanic	2160	2020	1830

DAVID GEMMEL			
Dark Moon	1940	1840	1660
Echoes of the Great Song	1940	1840	1660
Legend of Deathwalker	1940	1840	1660
Midnight Falcon	1940	1840	1660
Winter Warriors	1940	1840	1660
Sword In the Storm	1940	1840	1660

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
DAVID WINGROVE			
Middle Kingdom	2290	2130	1940
Broken Wheel	2290	2130	1940
White Mountain	2290	2130	1940
Stone Within	2290	2130	1940
Beneath Tree of Heaven	2290	2130	1940
White Moon, Red Dragon	1990	1880	1690
Days of Bitter Strength	2630	2400	2200
Marriage of the Livin	2290	2130	1940

RAYMOND E. FEIST			
Daughter of the Empire	2240	2080	1890
Faerie Tale	2240	2080	1890
King's Buccaneer	2240	2080	1890
Magician Apprentice	2240	2080	1890
Magician Master	2240	2080	1890
Mistress of the Empire	2240	2080	1890
Prince of the Blood	2240	2080	1890
Servant of the Empire	2240	2080	1890
Silverthorn	2240	2080	1890

RICARDO PINTO			
The Chosen	2710	2460	2260

ROBERT JORDAN			
Eye of the World	2000	1890	1710
Great Hunt	2280	2120	1920
Dragon Reborn	2280	2120	1920
Shadow Rising	2280	2120	1920
Lord of Chaos	2280	2120	1920
A Crown of Swords	2280	2120	1920
Path of Daggers	2280	2120	1920

FANTASY ALBUMOK			
Art of Magic The Gathering	8070	6840	6460
Boris Vallejo: Enchantment	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Ladies	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Portfolio	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Dreams	8070	6840	6460
Frank Collection (World's Finest Fantasy Art)	6100	5240	4910

KOMBÓK

A BŰVÖS ERDŐ MÉLYÉN

Hordák, controll, gaetkik, etnikumok... Minden versenyen régóta ott vannak, és valószínűleg ott is lesznek még egy ideig. Ebben a környezetben mindig nagy öröm, ha megjelenik egy új, az eddiektől eltérő paklikonceptió. Ez történt a *Bűvös erdő* esetében is. Az eddigi – saját magunk tápolására – irányuló paklik helyett ez az ellenfél szívatására épül. Jól hangzik mi?

Lássuk, mi is ez a *Bűvös erdő*. Egy szabálylap, melyből akár hármat is használhatunk, így az ellenfelünk minden lapjának idézési költségét 3-al növelve. Nagy előny, hogy az ellenfél népszerű varázspont-termeléseit (*Energizáció*, *Energiaital*, *Sötét mágia*) gyakorlatilag használhatatlanná teszi. Hohó, egy gyenge kis 0/1-es *Quwarg* is 3vp-be kerül? Hát az biztos, hogy így jó ideig eltart amíg ellenfelünk paklija talpra áll. Túl szépen is hangzik ugye? Van ugyanis pár szépséghibája a dolognak, az első, hogy így mi két lappal kezdjük a játékot, ellenfelünk pedig öttel. A plusz három lap a játék kezdetén nagyon nagy előny szokott lenni, azonban ne feledjük, hiába van szegénynek ennyi lapja, valószínűleg úgyse tudja kijátszani őket, hiszen nagyon sok varázspontba kerülnek. A másik, sokkal nagyobb probléma, hogy a mi lapjaink is hárommal többe kerülnek. Akkor mi ebben az üzlet? Kérdezhetnék azok, akik még nem jöttek rá a megoldásra. Természetesen az, hogy mi a paklinton ennek függvényében állíthatjuk össze, sok olcsó lappal, illetve olyanokkal, amelyeknek a kijátszási költsége nem módosítható, vagy helyettesíthető valamivel.

Nézzük csak mire is gondolok? Itt van például a mindenki által ismert *Morgan átkozott ajándéka*, vagy a *Félnék yatbmog*. A sors iróniája, ezen lapok költsége pont azért nem módosítható, nehogy valami ravasz játékos lecsökkentve azt, hatalmas előnyhöz jusson. Jelen esetben, mivel minden lap drágább, csak ezek nem, gyakorlatilag mintha hárommal csökkent volna a költségük. Persze így nem tudjuk őket körönként végtelenszer kijátszani-visszavenni, de azért így is hatalmas előnyhöz jutunk általuk.

Ezek voltak a „módosíthatatlan” lapok, de volt itt szó olyanokról is, amelyeknek helyettesíthető a kijátszási költségük valamivel. Hogy mégis ezek mik? Például ami talán már mindenkinek beugrott, az

utóbbi idők egyik nagy tápja, a *Megszakítás*, mellyel akár varázspont nélkül is megakadályozhatjuk ellenfelünk nagy nehezen összegyűjtögetett varázspontjaiból kijátszani kívánt kulcslapját. Persze mivel ekkora táp, valószínűleg mindenki játszani fog vele, és mivel ellenfelünknek több lapja van, ő ezt még jobban fogja tudni használni mint mi... A fenébe, találni kéne még valami ilyesmi tápot! Én ezen kívül még egyet javasolok a pakliba, a *Tündérszűnyogot*, melynek költsége egy mérgező lény eldobásával helyettesíthető. Ebben a környezetben egy 0 varázspontért jövő repülő lény nagyon remek, mivel mérgez, szinte biztosan megöli az ellenfelünk öröszobtban levő lényét. Meglepetésből szedhetjük le a minket zavaró lényeket, mint például a *Melkon* vagy a *Rovarsámán*. A *Melkon* amúgy különösen zavaró, hiszen ha egyszer beüt, utána már nem nagyon lesz soha VP leszedni... Nosza, használjunk belőle mi is hármat! A *Rovarsámán* is elég spoiler, ráadásul el lehet dobni a *Tündérszűnyognak* vérsz esetén, ebből is rakjunk hát a pakliba.

Aztán az olyan lapok is nagyon jól illenek a pakliba, amelyek az asztalon fejtenek ki hatást, valamilyen varázspont-költség-



gel, hiszen ezt nem módosítja a *Bűvös erdő*. Gondolok itt például a *Sötét földre*, mely három varázspontért termeli nekünk a 2/1-es lényeket. A *Pókkirálynő* is jól, olcsón termeli a lényeket, igaz lehozni kicsit sokba kerül. Viszont ez is eldobható a *Tündérszúnyognak!*

Mivel a lapok többsége drága, nem valószínű, hogy körönként egynél több lapot akarnánk kijátszani. Ezért aztán a *Lábadozás* rendkívül megtérülő befektetés!

Az ellenfél nagy nehezen asztalra igazított lapjainak leszedésére optimális a *Szkarabeuszok átka*, melynek a lapdobálás nem, az ÉP áldozás viszont elég nagy hátránya. Ez utóbbit viszont szerencsére kompenzálja a *Lábadozás*, ami a kör végén már majdnem teljesen be is gyógyítja a lapleszedés által okozott ÉP veszteséget. Irásra nagyon jó még a *Mandulanektár* és a *Vészmadár* is. Ha ellenfelünk mégis kiépül, erre az esetre tegyünk be két *Ködöt*, hiszen ebben a környezetben a lapok visszavetése majdnem egyenlő a leszedéssel. Ha már egyszer tudunk gyógyulni, nekünk olcsóak a lapjaink, és eldobálni is el tudjuk őket, az ellenfél keze viszont valószínűleg tele lesz lapokkal, ráadásul még vissza is tudunk a kezébe vetetni lapokat, adja magát, hogy kivégzésképp a lények mellett használjuk a *Mester büntetését*. Még pár olcsó lap nem árt, hogy jobb legyen a paklink lap/VP aránya. A *gyenge ereje* főleg lényirtásra remek, de jól jöhet a harmadik körben az ellenfél esetleges *Lábadozásának*, vagy egyéb undorító lapjának megakadályozására is. Olcsó counter még a *Hatalom szava*, igaz ÉP igényes, de a *Lábadozás* ezen is segít. Vészhelyzetre, meg a *Mester büntetése* közben nem árt még egy kis gyógyulás, a *Fekete kakas* olcsó és itt nem annyira könnyen lelőhető, főleg egy esetleges *Melkon* beütés után.

Össze is állt a pakli, ráadásul túl sok gyakorlást sem igényel, mivel nagyon hasonlít egy normál controll paklira. Mindenesetre jobb móka, már csak azért is mert játék közben nézhetjük ellenfelünk tehetetlenségétől szenvedő képét. Van azért vele pár probléma, főleg a szabálylapok réme, az *Ősi rúná*. Szerencsére ha lerúnáznak minket, akkor nem két, ha

nem négy lappal kezdetünk, de mivel a pakli alapkonceptiója felborul, ezért valószínűleg ki fogunk kapni. Azért persze ne adjuk fel, így is vannak esélyeink főleg, hogy side után átalakíthatjuk a paklit normál controllá. Persze ugyanez fordítva is működik, az ellenfelünk is side-olhat olcsó lapokat, de azért ha nem játszik *Ősi rúnával* akkor nagy eséllyel hiába.

Amire figyeljünk, hogy a *Melkon* úgy hozzuk le, ha tuti nem tudják leszedni, vagy meg tudjuk védeni pár counterrel. A *Melkon* ugyanis a fő kulcslap, a gyengeszer beüt, és elveszi a VP-t, akkor valószínűleg a játék további köreiben már nem lesz más dolgunk, csak ütni vele. Ha ellenünk jön a *Melkon* az szívás, de szerencsére mi azért le tudjuk szedni, a *Morgan átkozott ajándéka*, *Yathmog*, vagy a *Tündérszúnyog* is leirtja a kör elején kapott 5 VP-s keretből.

Még valami, ha megjelenik a Feledés tornya nevű új Zén expedíciós mini kiegészítő (várhatóan novemberben), mindenképpen próbáljuk ki a paklinkban az ott megtalálható *Romlás* nevű lapot. Ez egy bűbáj, ami X VP-ért minden lap költségét X-el növeli. Ezzel akár az is elérhető, hogy ellenfelünk egyáltalán ne tudjon mit kijátszani, mi meg egy ingyen jövő Tündérszúnyoggal húsz kör alatt megöljük. Nagyon jó móka lesz!

Jó játékot!

SEIZT GÁBOR

A PAKLI:

- 3 A bűvös erdő
- 3 Morgan átkozott ajándéka
- 3 Félenk Yathmog
- 3 Megszakítás
- 3 Tündérszúnyog
- 3 Melkon
- 3 Rovarsámán
- 3 Pókkirálynő
- 1 Sötét föld
- 3 Lábadozás
- 2 Köd
- 2 Vészmadár
- 2 Fekete kakas
- 3 Mandulanektár
- 3 A gyenge ereje
- 3 A skarabeuszok átka
- 2 Mester Büntetése
- 3 A hatalom szava



Mi történik akkor, ha egy Obsziánsörényű pegazussal ütöm az ellenfelet és játékban egy Ősök bilincse?

Jó kérdés. Az Ősök bilincse szerint annak kell fizetnie a tíz varázspontot, aki a gyűjtőből visszavetető hatás vagy varázslat gazdája. Ebben az esetben a pegazus vetet vissza, vagy is az ő gazdájának kell kifizetnie a varázspontokat. Ha nem fizeti ki, az ellenfél nem vehet vissza lapot a gyűjtőből.

Drágitja-e a Destabilizátor a Lobd Haven hiktoltását, Az erős gyengéjét vagy A gyenge erejét?

A gyenge erejére hat, mivel ez benne van a Destabilizátor leírásában. A Lobd Haven Hiktoltására is hat, mivel annak szövegében szerepel a „közvetlenül azután játszhatod ki” ki-tétel. Az erő gyengéjén ez másképpen van megfogalmazva, így arra nem hat a Destabilizátor. Felmerül még a jogos kérdés, hogy mi van akkor, ha Lobd Haven Hiktoltását nem reakcióként játszom ki. Ha szó sze-

rint értelmezem a Destabilizátor és a hiktoltás szövegét, akkor ez esetben is drágitania kellene. Ha azonban a destabil leírásában szereplő Negáció és Gyenge ereje példát követem, akkor ilyenkor nem hatna a destabil. A második eset logikusabbnak tűnik, ezért az összes ilyen esetben azt fogjuk követni. A Destabilizátor csak akkor drágitáható egy varázslatot, ha azt reakcióként játsszák ki.

Az ellenfelemnek van egy Bobócmoladja és egy Ében íjásza. Megvédi-e a molad egy Végkép eltörőlnitől az íjászt?

Nos, egy lap kijátszásakor először megállapítom a célpontot. A Végképp eltörőlni célpontja az íjász lesz, mivel a molad nem célozhatatlanná teszi a lényeimet, hanem az azokat ért káros hatásokat szívja magába. Ezután megállapítom az idézési költséget, ami ebben az esetben kettő. Majd kijátszom a lapot, és létrejön a hatás. Ekkor megnézem, hogy ez a hatás vonatkozhat-e a moladra. Ha igen, akkor csak a moladra hat, ha nem akkor rendesen kifejti hatását. Mivel két varázspontért játszottam ki, ezért a Végképp eltörőlni egy kettes idézésű költségű lényt tud a gyűjtőbe küldeni. A moladé három, így rá nem hathat a varázslat, ezért az íjászra fog hatni, aki a gyűjtőbe kerül.

Mennyit sebződünk akkor, ha ketten játszunk, játékban van egy Visszacsatolásom, és ellövök egy Elszabadult indulatokat?

Nos, az Elszabadult indulatoktól mindketten sebződünk háromat, majd a Visszacsatolás ismét sebez háromat mindkettőnkön. Tehát összes hat életpontot veszítünk.

Mérgeznek-e a lényeim, ha a sebzésük nullára csökken, és nem tudják megsebezni az ellenfelüket? Természetesen, a mérgezéshez nem kell sebezni. Ha nem így lenne, akkor a 0/1-es Surranó kígyó egyes mérgezésének sem lenne értelme.

Ellenfelem Szellőléptű Elvatarján van egy rejtőzködés jelző, ő következik, és az előkészítő fázisban ismét rá akar egy rejtőzködés jelzőt rakni. Lelőhetem-e A tűz ol-tárával mielőtt ezt megtenné?

Nem, semmivel sem lőheted le, mivel az előkészítő fázisban nem lehet varázsolni, vagy aktiválást igénylő hatásokat használni.

Hány varázspontot kapok a Tudás batalma + Nekrofún medál kombinóval?

A medálnak két képessége van. Amikor jelzőt rakok rá, akkor egy cselekedettel X varázspontért X+2 jelzőt rakok rá. Természetesen egyért éri meg használni, mivel így három jel-



zót kap. Egy körben akárhányszor használhatom. Persze az ellenfelem minden egyes varázspontom elköltése után cselekedhet, és csak utána rakhatom rá a következő jelzőt. Amikor a második képességét használom, akkor viszont nem költök varázspontot, így erre a képségre nem hat *A tudás batalom*.

Hogyan hat *Lobd Haven bikoltása* egy összefogott lénycsoportra?

Az összefogott lénycsoport neve a két lény nevének összege, vagyis ha már az egyikben van „r” betű, akkor a hiktálás leszedi őket.

Mikor kell szétválasztani az Összefogás bűbájjal összefo-

gott lényeimet, ha leszdedik a bűbájt?

Csak a következő csere fázisban. Az összefogást és szétválást mindig ekkor kell végrehajtani.

Gyűjtőbe kerülnek-e a nem lény lapjaim, ha ez ellenfelem Középszer pusztulását játszik ki, és van egy Bobócmoladom játékban?

Nem, mivel a molad szövege szerint, ha egy hatástól egy lényem a gyűjtőbe kerülne, az a hatás csak a moladra fog hatni, és semmi másra. A *Középszer pusztulása* is csak a moladot küldi gyűjtőbe. Ha például *Láncvillámot* játszik ki az ellenfélre a moladra és magamra, akkor is csak és kizárólag a molad sebződik.

HATALOM SZÖVEGÉGE ÖRÖKRANGLISTA

Az örökranglista a Hatalom Szövetsége pontverseny féléves eredményeinek átlaga alapján készül. A listán mindenki szerepel, aki minimum háromszor indult a szövetség pontversenyében. Az összpontszámba csak azok a féléves végeredmények számítanak bele, ahol a játékos legalább öt versenyt elindult. Ha valakinek három egymást követő félévben nincs értékelhető eredménye, tehát minimum öt versenye, az automatikusan lekerül a listáról.

A listát készíti a DUNGEON

Budapest, VII. ker.
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
Nyitva: H-P:11-18
Tel.: 06-20-967-8936

Név	Pontszám	Félévek száma
Korányi Tibor	87,5	9
Lampért Csaba	83,1	3
Szinay Péter	79,5	7
Abbas Krisztián	74,3	9
Debreceni Áron	73,8	5
Rém András	69,8	6
Szeitz Gábor	69,8	6
Vaczó András	69,5	3
Jánvári András	68,4	6
Baross Ferenc	67,2	5
Simon Dániel	67,0	7
Nagy István	66,4	5
Szegedi Gábor	64,7	8
Lukács Erika	64,5	3
Báder Mátyás	64,4	6
Jámbor András	61,6	7
Panyik Zoltán	59,8	6
Holman Gábor	59,8	3
Kahn Ewarth	58,6	8
Szemerényi Tibor	58,6	5
Reinholz Ádám	56,2	3
Csik János	55,9	3
Darabi Zoltán	54,4	3
Kocsis Gyula	52,8	6
Gellért Ákos	50,9	6
Kőműves Péter	48,4	5
Nagy Dániel	47,4	5
Lévai Sándor	42,8	4

ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ BEMUTATÓ VERSENYE

Időpont: 2001. november 24., 10 óra
(nevezés 9-től).

Helyszín: Kondor Béla Közösségi Ház
(Budapest, Kondor Béla sétány 8.).
Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől
piros 136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag paklival az új kiegészítőből. Tesztelők nem indulhatnak a versenyen.

Nevezési díj: 2300 Ft (tagoknak 2200).

Díjak: Sok-sok pakli az új kiegészítőből.

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Kft.
1680 Budapest, Pf. 134
vagy e-mailben a beholder@holder.hu
címen.

A 8. helyezettet is díjazzuk!
4 gyűjtődoboz díj az új kiegészítőből

DUNGEON

M I N I K L U B

- ❖ Hatalom Kártyái laponként is, széles választékban.
- ❖ Eladhatod vagy elcserélheted lapjaidat.
 - ❖ Játszhatsz a barátaiddal.
 - ❖ Kockák, védőfóliák.
- ❖ Sci-fi és fantasy könyvek, szerepjátékok.

FIGYELEM!

Ha behozod ezt a hirdetést,
10% kedvezményt kapsz
a BEHOLDER Kft.
termékeinek árából!

Címünk:
Budapest, VII. ker.
Erzsébet krt. 37.
(az udvarban)

Nyitvatartás:
H-P: 11-18-ig
tel: 06-20-967-8936
(11-18-ig kérd
a Dungeont!)

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2001. november 12.



Az augusztusi feladványunk megfejtése a következő:

- Kijátszom az egyik *Páros gyógyulást* háromért, vagyis *A fókusz megeléje* miatt egyért. Gyógyulok tőle kilencet. Az ellenfél, ha akar, gyógyul, ez lényegtelen lesz a végén. (-1 = 17 VP, +9 = 10 ÉP)
- Használok a *Szkarabeuszok átkát*, a pakliból a gyűjtőbe dobom a pegazust és a két *Láncvilámat*, és leszedem *A türelem bírnökét*. (-3 = 7 ÉP)
- Kijátszom *Ryntbust*. Az ellenfél, ha akarja kijátszhatja a *Kicsi a rakást*, ekkor meghal *Ryntbus*, de *Ortbaudox* életben marad. Ha nem játssza ki, akkor *Ryntbussal* elveszek egy varázspontját, így később már nem fogja tudni használni. (-1 -1 = 15 VP)
- Kijátszom a *Mestermágust*. (-3 = 12 VP)
- Kijátszom a *Forrósitást*, a *Mestermágus* lép egy szintet. (-1 = 11 VP)
- Kijátszom a *Páros gyógyulást* négy varázspontért, amit a szabály lap kettőre csökkent. Az ellenfelem, ha akar, gyógyul, innentől kezdve azt feltételezem, hogy felgyógyult, és 20 ÉP-ben van. A *Mestermágus* második szintű. (-2 = 9 VP, +12 = 19 ÉP)
- Kijátszom *Sheran trükkjét*, felhúszom a *Bájolást*. Az ellenfél sebzdodik kettőt, a *Mestermágus* harmadik szintű. (-1 = 8 VP, -2 = 18 ÉP)
- Ha az ellenfelem még nem költötte el a varázspontját a gyógyulásra, vagy a *Kicsi a rakásra*, *Ryntbus*-szal még elveszek tőle kettőt, így maximum két VP-je maradhat. (-2 = 6 VP)
- Kijátszom a *Bájolást* *Ortbaudox*-

- ra*, az ellenfelemnek már nincs három varázspontja megakadályozni a dolgot. A *Mestermágus* negyedik szintű. (-1 = 5 VP)
- Kijátszom a *Villámcsapást*, az ellenfél sebzdodik hatot. A *Mestermágus* ötödik szintű. (-3 = 3 VP, -6 = 12 ÉP)
 - Alattomos módszerekkel* aktivizálom a két lényemet. A *Mestermágus* hatodik szintű. (-1 = 2 VP)
 - Ortbaudox* megkapja a mágus sebzsését, és ütnek 12-öt az ellenfélnek. Győztem! (-12 = 0 ÉP)

A feladvány buktatói: A kicsi a rakásra kellett nagyon figyelni, mert, ha először lerakom a mágust vagy *Ryntbust*, akkor az ellenfelem ellövi, és ha három lény van az asztalon, akkor *Ortbaudox* is meghal, és a feladvány megoldhatatlan lesz. A másik probléma az volt, hogy sokan úgy gondolták, hogy ha a fókusz miatt egyért játszom ki a *Páros gyógyulást*, akkor csak hármat gyógyulok. Ez nem így van, bár be kell látnom, hogy a *Páros gyógyulás* szövege félrevezető lehet. Ha drágábban játszom ki pl. egy *Kaoszmester* miatt, akkor sem gyógyulok többet.

Ezúttal egy olvasónk küldött csak helyes megfejtést: Bíró Edit Békesszentandrásról. Így ő nyerte meg mind a három csomag Két világ között.

Új feladványunkat **Szeitz Gábor** készítette. Neked -21 életpontod, 19 varázspontod és 3 komponens, míg ellenfelednek 1 életpontja, 20 varázspontja és 1 komponens van. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Manacsapda (R)
- A gyenge ereje (F)
- Páros gyógyulás (E)
- Iszapgölem (S)
- Erőpróba (T)
- Zén bosszúja (F)
- Rakonc (F)
- Rúnakő (-)
- Alattomos módszerek (C)
- Szemet szemért (E)

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Zén (F)
- Rúvel hegyi őrgölem (T)

A PAKLID SORRENDJÉN:

- Gömbvillám (R)
- Lady Olívia trükkje (E)

A *Zén* a tartalékban van aktívan, nincs jelző rajta. A gölem szintén a tartalékban van passzívan, kilenc jelzővel.

ELLENFELED

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Mestermágus (F)
- Kaoszgoblin (T)
- Quwarg (D)
- Elemi védelem (R)

ELLENFELED

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A hatalom torzulása (L)

A három lénye az öröszotban van. A máguson hét jelző van, a goblin 9/9-es. Az *Elemi védelmen* nincs jelző és aktív.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre: **Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134** E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

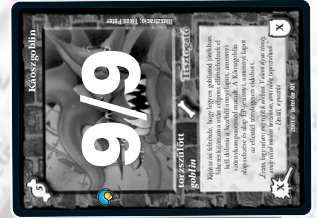
ELLENFÉL ÁLLÁSA: 1 ÉP, 20 VP, 1 SZK



Ellenfeled
kezeiben
levő lap



Ellenfeled
kijátszott
lapja



Ellenfeled
öröszlja

A TE ÁLLÁSOD: -21 ÉP, 19 VP, 3 SZK

A paklid

Lady Olivia ruhájáé Értékes




személy

Célpont felvétele vagy szabaddik 1 EP-t és vezet ④-4, vagy ha ebben a körben legalább 6 EP-t felkölthetsz, ebben a körben ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Gombállam Itália




állam

Célpont helyre vagy játékos visszatér 1 EP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, ha már szabaddik egy nyitott célpont, amely 3 EP-t vesz le a körből, ebben a körben ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Levegőben Törökország



személy

Célpont helyre szabaddik, de kell a körben ④-4 VP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Izragalom Lech



személy

Nem szabaddik a körben, hanem a körben ④-4 VP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Szemét szemét Értékes



személy

Kijáratás felvétele, szabaddik 1 EP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Automos műszerek Charradán



személy

Kijáratás felvétele, szabaddik 1 EP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Játszott lapjaid

Rósa helyi árnyalom



személy

Nem szabaddik a körben, hanem a körben ④-4 VP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Zen Fairfield



kalamazó

Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Piros gyöngyök Fairfield



állam

Célpont felvétele, szabaddik 1 EP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

A grupe együt Fairfield



személy

Nem szabaddik a körben, hanem a körben ④-4 VP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Rimake Spiromy



állam

Célpont felvétele, szabaddik 1 EP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Rakonc Fairfield

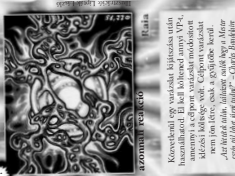


kalamazó

Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Morogaporta Itália



személy

Nem szabaddik a körben, hanem a körben ④-4 VP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

Zen bosszúja Fairfield



személy

Kijáratás felvétele, szabaddik 1 EP-t vesz le a körből, vagy ha ebben a körben célpont játékos, akkor ④-4 EP-t vesz le a körből. Minden, erre a varázslatra kijelölt reakciólap költsége: plusz ④

© 2011 G. B. B. B. B. B.

HATALOM KÁRTYÁI ÁRLISTA

Készült a Dungeon árai alapján.

Figyelem! A Beholder Kft. nem árul laponként HKK-t.

HKK laponként vásárolható a következő címen:

DUNGEON MINIKLUB: Budapest, VII. ker. Erzsébet krt. 37. (Az udvarban)

Tel.: 20-9-678936

A bajnok manifesztációja	-	u	7000	A hatalom átadása	F	n	10	A mágia csodája	F	r	50
A béke erdeje	S	n	20	A hatalom átka	C	r	50	A mágia halála	T	g	10
A béke mezeje	S	n	20	A hatalom korlátozása	T	r	50	A mágia létsíkja	-	r	150
A béke szigete	S	g	10	A hatalom örülete	F	r	100	A mágia méltósága	F	n	10
A berserker itala	Ti	g	10	A hatalom szava	C	r	600	A mágia szabadsága	FR	n	10
A Bika ideje	-	r	50	A Hatalom Szövetsége	B	r	400	A mágusok átka	Mu	r	400
A birodalom virágkora	-	r	50	A hatalom tornya	F	r	50	A megbocsátás apostola	R	r	50
A boldogság csengettyűi	P	r	200	A hatalom torzulása	Hi	r	1200	A meglepetés előnye	E	g	10
A bolondok aranya	F	g	10	A hatalom tőrülete	T	n	10	A Mester Büntetése	F	r	250
A bőség zavara	-	r	200	A Hegy mélye	-	g	10	A mester jutalma	D	r	100
A butaság terjedése	T	g	10	A hely szelleme	D	r	150	A moák fénykora	T	r	100
A bűbájosság rúnája	E	r	150	A helytartó csápja	P	r	600	A moák mesterkedése	TD	r	100
A bűvölet perce	F	r	500	A hímők szava	T	n	50	A módszerek elesése	E	n	10
A csodák csarnoka	K	n	20	A holtak bosszúja	L	r	250	A mutáció eredménye	C	n	10
A csodák palotája	EF	n	10	A holtak hívó szava	L	g	10	A mutások tombolása	Mu	n	50
A Denevér hatalma	F	r	50	A holtak nyugalma	S	n	10	A mágusok hatalma	E	n	10
A dimenziók háborúja	L	r	250	A holtak szelleme	L	r	300	A nagytanács ítélete	B	r	200
A fák ereje	S	g	10	A horda támadása	C	n	10	A norektyr mágija	T	r	150
A falak ereje	T	g	10	A hősi szellemek kincstára	R	g	10	A pénz szentélye	F	n	50
A fattyak létrehozása	C	r	50	A hősök hagyatéka	R	r	50	A pusztítás botja	D	r	50
A fattyak ura	C	r	100	A hősök lakomája	K	g	10	A pusztulás fájdalom	C	r	100
A fattyak visszatérnek	C	r	100	A hőség köteleke	R	g	10	A pusztulás sírjai	L	n	20
A felnőtte vásár ceremóniája	K	n	10	A hőség ereje	E	n	10	A remény virága	E	n	10
A Fenevad üvöltése	Mu	r	200	A jószág jutalma	E	g	10	A reménytelenség bajnoka	C	r	200
A fény ideje	P	g	10	A jövő alakítása	P	n	50	A rend helyreállítása	K	n	150
A fény ragyogása	K	r	200	A jövő felejtése	C	g	50	A repülés szabadsága	P	r	150
A fény szentélye	R	g	10	A jövő ismerete	E	g	10	A rettenet katonája	L	r	50
A fény tava	R	r	150	A jövő ura	D	r	150	A rothadás szentélye	C	n	10
A féreg érintése	To	g	200	A kalmárkó itala	Má	r	600	A rúttság büntetése	E	n	10
A fókusz meglelése	-	u	5000	A káosz halványlila aurája	Mu	r	400	A sárkány kincse	Má	r	500
A forrás érintése	K	g	20	A káosz hangjai	C	n	10	A sebek beformak	R	n	50
A föld oltára	Ti	n	100	A káosz hatalma	C	n	50	A sellők csabítása	E	r	50
A föld sárkánya	T	r	200	A káosz korlátozása	R	n	10	A skorpíó ereje	S	n	10
A föld síkja	-	n	100	A káosz szentélye	C	n	10	A sokaság ereje	C	n	10
A gaeltik barlangja	-	n	20	A kapzsiság átka	F	r	100	A sors firtora	T	n	20
A géniusz manifesztációja	D	r	200	A kaszás érintése	L	n	10	A Sötét Föld átka	C	g	20
A gépben lakozó szellem	S	g	10	A keresés lánjja	R	r	50	A sötétség ideje	Mu	g	10
A Gépezet	D	r	200	A kincsek hatalma	F	g	10	A sötétség kardja	C	r	50
A gonosz árulása	R	r	250	A kincskeresés itala	Má	n	50	A sürgetés rúnája	C	r	100
A gonoszág ereje	D	n	20	A kockázat ára	R	r	100	A szabadság ára	-	u	3500
A gyenge ereje	F	g	50	A kos csapása	L	r	50	A szaporaság jutalma	CD	n	50
A gyenge gyengéje	Tu	r	500	A kos ereje	R	r	50	A szelek ura	E	r	200
A gyenge pusztulása	D	g	100	A Kos rend szerzetese	To	g	10	A szerencse fia	C	r	50
A gyógyulás temploma	To	g	10	A kör bezárul	F	r	150	A szerencse hírnöke	F	n	30
A győzelem	L	r	50	A kövek ereje	Tu	r	250	A szerencse pillanata	F	g	10
A győzelem reménye	F	r	50	A kövek hatalma	T	r	50	A szeretet ünnepe	P	n	50
A háború szentélye	T	n	10	A középszer pusztulása	R	r	150	A sziklák atyja	T	r	50
A halál angyala	L	r	150	A közösség ereje	R	g	10	A szírének éneke	E	r	250
A halál csókja	C	n	50	A különlegesség ereje	P	u	4000	A szírének hatalma	E	r	50
A halál hírnöke	L	n	20	A különlegesség megcsúfolása	Ti	u	5000	A szkarabeuszok átka	Ma	r	600
A halál maszkija	L	g	10	A lángok estéje	D	n	10	A szójerek tobzódása	S	g	10
A halál szele	H	r	300	A láthatatlanság köpenye	E	g	10	A szójerek tombolása	S	g	10
A halál tornya	L	g	10	A lehelet itala	To	n	10	A takarékoság jutalma	C	g	10
A Halálhozó rikoltása	Mu	g	20	A lélek védelme	E	g	20	A tanács döntése	F	n	10
A halhatatlanok pusztulása	L	r	250	A lelkek folyója	R	r	200	A tanítvány lázadása	F	r	200
A harag manifesztációja	T	n	10	A levegő síkja	-	n	100	A tavasz illata	Tu	n	10
A harc ideje	Ti	g	20	A lopás nagymestere	D	n	20	A teljesség tornya	T	r	50
A hármas mágikus ereje	S	n	10	A lustaság átka	FD	n	10	A tengerek ura	ES	r	100
A három kívánság gyűrűje	F	u	3500	A magány fájdalom	S	g	10	A teremtés zenekara	S	r	50

A Teremtő szava	C	n	10	Áldozási ceremónia	To	r	300	Asztrális polip	H	g	20
A természet haragja	S	g	10	Áldozat	L	n	10	Átsoportosítás	R	r	50
A természet megcsúfolása	L	n	10	Áldozat a holnapért	R	r	50	Áthatolhatatlan kód	S	r	100
A természet papja	S	n	10	Áldozathozatal	C	g	10	Átkos kötődés	L	n	50
A természet rendje	S	g	20	Áldozati bárány	L	g	10	Átkozott bőr	Mu	g	10
A tisztaság tornya	R	r	50	Áldozati máglya	L/D	g	10	Átkozott kincs	F	r	50
A titánok szele	Ti	g	10	Áldozókés	C	g	10	Átkozott mágia	T	r	50
A tömeg hívó szava	D	r	50	Áldozómester	L	g	10	Átok	C	g	20
A trükkök kizárása	T	n	10	Alex Vampirsson	L	n	100	Átokféreg	L	g	10
A tudás hatalma	D	g	20	Alias Kurd	Ti	r	200	Átokkő	L	n	10
A türelem hírnöke	Tu	n	30	Alkalmazkodás	E	g	10	Átokmanó	Mu	n	50
A türelem rózsája	R	r	200	Alkalmazkodás	P	n	10	Átokmurgattyú	C	g	20
A tűz oltára	To	n	100	Alkímia	F	g	10	Átokpulzálás	Mu	r	200
A tűz síkja	-	n	100	Alkímizó üst	F	n	50	Átoksúlyom	Mu	r	500
A tűz ura	D	r	200	Állati félelem	F	g	10	Átokszórás	-	n	50
A vadak megfékezése	R/S	r	50	Álmodozás	E	r	50	Átruházás	T	g	10
A vadak ura	S	r	100	Álmostó manó	E	r	50	Áttelepítés	T	r	50
A változások kora	P	r	150	Álomfaló	C	r	50	Áttérítés	-	g	10
A vámpír csókja	L	r	150	Álomörzök	E/R	r	100	Atvy Morodur	Tu	n	20
A vámpírok éjszakája	L	n	10	Álompor	E	n	20	Augur köpenye	R	g	20
A védelem itala	P	g	20	Álomársarkány	E	r	200	Augur varázskönyve	R	r	150
A végső áldozat	S	n	10	Álomtündér	E	r	50	Aurafaló	S	n	20
A vér szintje	H	n	50	Álomvilág	-	n	100	Auralátás	F	g	10
A vereség híre	C	r	50	Álomvirág	E	g	20	Aurapolilátor	C	n	10
A világ újrafelosztása	F	r	50	Alpesi tehén	S	g	10	Autentikus vámpír	L	r	700
A víz síkja	-	n	100	Általános randomizáció	F	r	50	Avengir	R	r	100
A xirnox lehetete	H	g	20	Altatódal	E	r	50	Avengir kívánsága	R	n	20
A zangrozi módszer	F	g	10	Ametisztmedál	S	g	10	Avilliss	P	n	50
Abarrun segítsége	F	g	20	Amniosz-fa	F	n	10	Az agy kifacsarása	C	r	250
Abszolút hatalom	L	r	300	Ámokfutó	D	n	10	Az áldozat szintje	Mu	n	50
Acél Öklök	R	r	100	Amyrro	Ti	r	250	Az álmok hatalma	E	r	50
Acéldarázs	S	r	100	Animált ősföld	T	r	100	Az álmok oltára	P	n	100
Acélgólem	Ma	n	50	Annak	S	n	10	Az alvó oroszlán	F	n	10
Acélkolosszus	F	r	800	Annihiláció	Má	n	50	Az alvó szörny	C	r	50
Acélököl	T	g	10	Antimágikus ballaszt	S	n	50	Az angolok háborúja	D	r	50
Achát gólem	C	u	3500	Antimágikus goblin	Ti	n	50	Az ártatlanság kora	S	r	50
Adamantitgólem	C	r	50	Antimágikus őrtorony	T	g	10	Az átalakulás bőre	Ti	u	3500
Adószedő	F	n	10	Anyagi robbanás	Mu	r	500	Az átalakulás kora	-	r	50
Áeratikus hasnyák	L	r	50	Anyamotyogó	L	r	600	Az egyszerűség hatalma	Ti	n	50
Afgori hatalma	-	r	500	Apokalipszis	L	u	5000	Az elemek ura	R	u	4000
Afgori, szílmill törzsfő	B	n	50	Aquan	S	g	10	Az élet egyensúlya	S	r	50
Agglomerátor	F	g	10	Áradás	S	n	10	Az élet ereje	S	r	50
Agresszivitás	D	g	10	Arany délelőtt	F	n	50	Az élet és halál kupája	S	r	50
Agyagelementál	Ti	g	10	Arany papi karkötő	-	n	10	Az élet fája	Tu	r	200
Agyaggalamb	T	g	10	Aranybánya	F	r	150	Az élet íze	L	g	10
Agyaggólem	F	r	100	Aranyeső	F	g	50	Az élet könyve	R	r	50
Agyalapi Aladár	Má	n	50	Aranyfecske	E	g	20	Az élet körforgása	S	r	200
Agybénítás	F	g	100	Aranygriff	R	r	150	Az élet szava	S	n	10
Agyburok	E	g	20	Aranyló ugarháj	R	g	10	Az élet tornya	R	g	10
Agydaráló	C	r	200	Aranyársarkány	K	r	600	Az élet vize	S	r	50
Agyletapogatás	E	n	10	Aranyserényű pegazus	R	n	50	Az ellenállás megtörése	Ma	g	10
Agyroppantás	D	g	10	Aranytojást tojó tyúk	C	r	50	Az ellenfél balszerencséje	C	u	3000
Agytaposás	T	r	100	Aratás után	R	n	10	Az elme fölénye	E	n	50
Agyvíhar	Ma	r	250	Arató csattanat	T	g	10	Az enyészet hídjá	C	r	50
Agyzabáló	E	n	20	Arc	C	r	50	Az erdő bosszúja	S	g	20
Agyzavarás	E	r	50	Arhomad varangy	Mu	g	10	Az erdő lelke	S	g	10
Ahriman	B	r	150	Aritma	S	n	10	Az eretnekek bosszúja	-	g	10
Aktivitás	R	g	10	Arkangyal	R	r	250	Az erő ökle	T	g	10
Alacsony morál	C	g	10	Armageddon	C	r	250	Az erős gyengéje	T	g	50
Alagút	T	n	10	Arnilla	D	r	50	Az idő hercege	C	r	50
Alakváltás	E	n	10	Árnyékharcos	Ti	r	250	Az idő kereke	E	r	2500
Alakváltó	S	g	10	Árnyékhold	C	r	50	Az időből érintése	E	g	20
Alanor	R	u	3000	Árnyékrajá	C	g	10	Az igazság pillanata	R	n	20
Alanori csatamén	R	n	50	Árnyéksarkány	L	r	200	Az igazság próbája	R	g	20
Alanori Csatorna	R	r	50	Árnyéktestőrség	F	n	10	Az információ hatalma	C	n	10
Alanori egyetem	R	n	20	Árnyéktűz	C	r	200	Az isbai szent bak	R	r	50
Alanori futár	R	r	100	Árnyékvilág	L	g	10	Az istenek hírnöke	-	n	100
Alanori könyvtár	R	r	50	Árnyamanó	D	g	10	Az istenek könyve	R	g	10
Alanori Krónika	R	r	50	Árnyré	L	g	10	Az istenek küldötte	K	n	50
Alattomos fekete csáp	L	r	200	Arrthon	T	r	50	Az istenek sóhaja	R	g	10
Alattomos manó	D	g	20	Árulás	D	g	10	Az iszonyat tornya	L	r	200
Alattomos módszerek	C	r	100	Áruló Yathmog	C	r	150	Az onglíantok dühe	T	g	10
Álcázás	E	n	10	Árvíz	S	r	400	Az orgorók átka	S	r	50
Álcázás szakértelem	-	n	50	Asylum	F	r	150	Az orgorók hatalma	S	r	50
Álcázómester	To	g	10	Asztrálféreg	P	g	10	Az óriások dühe	T	r	50
Áldomás	R	g	10	Asztrális kapocs	F	g	10	Az óriások fájdalma	T	r	50

Az orkok öreganyja	D	r	400	Bölcsek köve	-	g	10	Csontlepké	L	r	50
Az örök élet forrása	R	g	10	Bölcsesség	-	r	100	Csontpálca	L	g	10
Az örület temploma	D	r	50	Bölcsőpolip	S	r	100	Csontszurony	T	g	20
Az ősmágus kívánsága	Má	r	300	Brakkara	D	n	10	Csontváz	L	g	20
Az ősök bilincse	F	n	100	Bronzpáncél	T	n	10	Csontváz harcós	L	n	50
Az ősök csarnoka	Ma	n	20	Bronzsisak	T	g	10	Csontváz lord	L	r	150
Az ősök könyve	Tu	r	300	Bronzsrényű pegazus	F	n	50	Csordaszellem	C	r	100
Az ősök szemele	H	g	10	Brutális mancs	Ti	n	50	Csótánykirálynő	H	n	20
Az ősök tudása	Tu	n	50	Brutális szilmill	Ti	n	50	Csőkönyös öszvér	S	g	10
Az őszinteség bajnoka	R	r	100	Brutalitás	T	n	10	Csupacsáp csillag	Tu	r	300
Az univerzum kifordítása	C	r	50	Bufa hírnöke	B	r	150	Csupasz izom	T	g	20
Az univerzum tengelye	L	r	50	Bufa lovagnője	B	r	150	Csuszpit	D	r	100
Az utolsó csók	E	n	10	Bufa nevetése	B	u	3000	Daergaath lord	Mu	g	20
Az utolsó szó	L	r	50	Bumeráng	R	g	10	Dagály	S	r	50
Azbesztagyó Arktisz	F	n	10	Bundás csirmáz	T	r	50	Dálámár	-	n	10
Azonnali búbjáj	L	g	20	Burástya királynő	E	r	100	Darázsfelhő	F	g	10
Azonnali gyógyítás	S	g	10	Burástya kőlyök	E	g	10	Darkseid	R	n	10
Azt mondtam, nem	E	u	4500	Burástya özönlés	E	n	10	Daronel	F	r	50
Baar-ork	D	g	10	Burástyatojás	E	g	10	Degradálás	Ti	g	10
Baghar	C	r	50	Bűbájlédérc	C	n	20	Degradátor	C	g	10
Baghar fétise	C	r	100	Bűbájlöpás	E	r	500	Dehidrátor	C	n	20
Baghar kívánsága	C	r	400	Bűbájmásolás	E	r	400	Déja vu	S	u	7000
Bájjtal	E	r	50	Bűbájlódás	L	g	10	Déli napsütés	R	n	10
Bajnoki aréna	K	n	50	Bűbájszemlegesítés	E	g	20	Délibáb	T	n	20
Bajnokok csatája	T	r	50	Bűbájtvédelem	E	g	20	Démontetű	C	g	10
Bajnokság	T	r	50	Bűdös zokni	T	r	50	Denerissa	E	r	300
Bájolás	P	r	800	Büntetés	D	n	10	Denerissa éneke	P	n	50
Bakkura	T	n	10	Büntető	K	r	400	Denevér szimbólum	D	r	50
Bakugrás	T	r	50	Büntető praglonc	T	r	50	Dermesztés	H	r	400
Baljós jelek	D	r	200	Bűvölés	E	g	10	Destabilizátor	-	n	150
Baltazár, a behemót	K	n	50	Bűvös erdő	-	r	300	Destruktiiv fúzió	D	n	10
Bandita	D	g	10	Bűvös hajnal	E	n	50	Deus ex machina	E	r	50
Banyapók	C	r	200	Bűvös lant	E	r	50	Dhojaktra	Mu	r	250
Bányarém	T	g	10	Bűzös fej	Mu	n	10	Diána	E	r	50
Bányászat szakértelem	-	g	10	B'Waetan	C	r	150	Diána tánca	E	r	50
Bármágus	F	g	20	Caramella	E	n	10	Dimenziórés	C	g	10
Batkamanó	R	g	20	Célpontválasztás	Má	r	300	Direkt kontaktus	E	r	300
Bátor manó	T	r	50	Chara-din álma	C	g	10	Diuretikus kráken	E	r	200
Bátorság	T	g	10	Chara-din döbbenete	C	u	3000	Dizruptor	D	r	200
Bávatag golombár	S	n	50	Chara-din fattya	C	g	10	Don Caloni	T	r	300
Bazaltelementál	T	n	20	Chara-din fénykora	C	g	10	Doorwath	L	r	200
Bean-sidhe	L	r	50	Chara-din helytartója	C	g	10	Doppelganger	E	r	50
Becsületes küzdelem	T	r	50	Chara-din kőoszlovagja	C	r	150	Dor	Ti	r	300
Beholder mágus	Ma	u	4000	Chara-din küldetése	C	r	50	Dornodon hava	D	g	10
Békítés	R	g	10	Chara-din lesújt	C	g	20	Dornodon küldetése	D	r	50
Béklyó	T	r	50	Chara-din macskája	C	g	10	Dornodon lovagnője	D	r	50
Belladonna	E	n	20	Chara-din monolitja	C	n	10	Dornodon oltára	D	g	10
Bérmágia	T	r	50	Chara-din oltára	C	g	10	Dornodon papja	D	g	10
Bérmunka	F	r	100	Chara-din papja	C	g	10	Dornodon szentélye	D	r	50
Bern, a szutyok	Mu	r	200	Chara-din talizmánja	C	r	50	Dornodon temploma	D	r	50
Bertold, a harcias	T	r	50	Chara-din temploma	C	r	50	Dornodon visszavág	D	n	100
Besűgás	C	r	500	Chloe	Mu	r	200	Dorony-duda	F	n	10
Betakarítás	S	n	50	Connor Wartause	T	r	100	Dort Amessix	T	r	150
Betonfal	T	r	100	Csábmosoly	E	g	10	Dögkeselyű	D	g	10
Bibircsók-óriás	T	r	150	Csákányos Blender	T	n	10	Döglégy	L	g	10
Biborgörény	S	n	10	Csala-csiny Csilla	E	n	10	Dögvész	C	r	50
Bikacsók	D	r	50	Csapadékesülés	-	g	10	Drakolder érdeprend	F	g	10
Bikaviadal	-	r	200	Csapdakészítés	-	g	10	Drakolder mágus	F	r	100
Blith	Má	n	50	Csapmester	Mu	g	10	Drakolder testőr	F	r	300
Bogyó gránát	D	g	10	Csápos mélységi motyogó	L	n	100	Drakolich	L	r	500
Bohócmodad	K	n	50	Csatamágus	T	n	20	Drasmólyom	S	g	10
Bolhakutya	E	g	10	Csere	F	g	10	Dronkeselyű	C	g	10
Bombagoly	S	g	10	Cserebogár	P	r	150	Drótháló	C	g	10
Borax király	R	r	50	Csillagbajnok	E	r	50	Drótszűr	F	g	10
Borr'tan	P	n	30	Csillaghullás	L	n	10	Drótszűrű pincsi	R	n	10
Borun, a bérgyilkos	To	r	300	Csipkerózsika álma	E	r	50	Drud	D	r	50
Borúra derű	E	g	10	Csoda	R	g	10	Druida	S	g	20
Borzalmak szakadéka	C	r	50	Csodabogár	R	g	40	Duer-ork	D	g	10
Borzalmas varkaudar	D	r	250	Csodadoktor	C	g	10	Dupa szintlépés	-	g	20
Bo-skorpió	S	n	10	Csodaszarvas	S	g	10	Dupa vagy semmi	C	n	10
Bosszú	T	n	100	Csókmgia	E	r	50	Duplacsavar	Ma	g	20
Bosszúálló	T	r	150	Csónak	S	n	20	Duplikátum	D	r	300
Boszorkánylány	S	r	250	Csontfal	H	n	50	Dühkitörés	T	g	10
Boszorkánymester	To	n	50	Csontgölem	H	n	50	Dzsungel	S	n	100
Bölcs szilmill	K	n	50	Csonthalom	H	n	50	Ében hadúr	C	r	200
Bölcs tanító	R	g	10	Csontkés	-	g	10	Ében halálhajsár	C	r	100

Ében harcos	C	g	10	Élőholt rituálé	L	r	150	Fairlight temploma	F	r	50
Ében íjász	Mu	g	30	Élőholt sullár	L	n	10	Fairlight trükkje	F	g	20
Ében munkafelügyelő	C	g	10	Élőnyós üzlet	R	r	400	Fairlight vihara	F	n	10
Ében thargodan	C	r	300	Élősködő	F	n	10	Fairlight villámai	F	n	20
Ében vitéz	C	g	20	Élőváros	F	r	100	Fáklya	R	n	10
Éber vadászkutya	R	g	10	Előzőnlés	T	n	10	Fal	R	g	50
Ébred az erdő	S	n	10	Elsius, a gyógyító	Tu	r	200	Falkavezér	S	r	200
Egérút	-	u	6000	Első vér	R	n	10	Falu	S	r	200
Egészségpróba	Tu	r	300	Elszabadult indulat	T	g	10	Falvastagítás	T	g	10
Egető tekintet	R	r	50	Elterelés	S	r	50	FanaKKus szamuráj	T	g	30
Egoizmus	C	r	50	Étételő tettvágy	R	g	10	Fanatikus Wart	K	g	20
Egokinzás	P	g	30	Elvesztett tudás	Tu	g	10	Fantalias	R	n	10
Egyenlő esélyek	F	g	10	Elzárás	E	g	20	Fantom	E	g	10
Egyszerűsítés	S	n	20	Ember kalandozó	-	g	50	Fantomársáknycok	C	r	1200
Együttérés	R	n	10	Emberevő	T	n	50	Fáradtság	EV	n	20
Éhinség	L	r	50	Emléktolvaj	C	g	20	Farkastestvérek	Tu	n	50
Ehknagorhu	E	r	150	Enciklopédia Fantasia	-	u	4000	Fatónk	S	g	10
Éjféli pusztítás	L	n	10	Éneklő Szarvas	E	n	50	Fátyol	E	n	10
Éjkornis	C	r	50	Energiacsapolás	H	g	10	Fatty lord	C	r	50
Éjmágus	C	r	50	Energiaelementál	-	n	20	Fattyak szaporodása	C	g	20
Éjmágus köpenye	C	r	50	Energiafolyam	F	n	10	Fattyak teremése	C	g	20
Éjmágus tükre	C	n	10	Energiaital	E	r	200	Fedett verem	S	n	10
Éjszárkány	C	r	400	Energiakitörés	F	g	10	Fegyver szakértelem	-	g	50
Ekharion	T	n	50	Energiakonzentráció	C	r	200	Fegyverbolt	T	n	10
Ekharion bébi	T	r	50	Energiapajzs	Má	g	10	Fegyverkovács	T	g	10
El DonGo	-	r	50	Energiasólyom	Ma	n	50	Fegyvermester	T	r	300
Elektromos angolna	F	g	10	Energiaspirál	R	r	200	Fegyverrántás	T	n	10
Elektromos kéz	Ma	g	10	Energiaszellem	E	n	10	Fegyverszünet	S	n	50
Elektromos pajzs	F	n	10	Energiatűske	F	g	10	Fehér gyógyító ital	Má	g	10
Elektromos rája	F	r	50	Energizáció	Ma	r	800	Fehér Tigris	K	r	700
Élelmiszerraktár	H	n	20	Enor a ravasz	To	g	10	Fejvadász klán	C	n	10
Elementál fatty	Ma	g	10	Ent kertész	S	g	10	Fekete griff	C	r	100
Elemi Argon	Ma	r	300	Építész	T	g	10	Fekete lyuk	Ti	g	10
Elemi földcsapás	T	n	10	Építkezés	T	g	10	Fekete hólyag	Ti	n	20
Elemi rin	R	r	200	Epokifféreg	E	g	10	Fekete kakas	L	r	200
Elemi védelem	R	r	200	Épület teremése	F	g	10	Fekete kehely	D	r	50
Elemi vízcsapás	S	g	10	Erdei manó	S	g	10	Fekete lovag	To	n	20
Elenios csábítása	E	n	10	Erdei tündér	E	n	20	Fekete lyuk	-	n	100
Elenios küldetése	E	r	50	Érdekszövetséges	To	n	20	Fekete ölész	Ti	g	10
Elenios lovagnője	E	r	100	Érinthetlenség	S	n	10	Fekete özvegy	S	r	50
Elenios oltára	E	g	10	Erőd	T	n	10	Fekete Péter	L	u	3000
Elenios papnője	E	g	10	Erőgyensúly	S	r	50	Fekete sereg	T	r	50
Elenios szentélye	E	n	10	Erőfitogtatás	Ti	g	30	Felderítés	-	r	300
Elenios temploma	E	r	50	Erőgyűjtés	R	r	50	Felejtés	E	g	10
Életenergia	-	r	200	Erópajzs	F	g	10	Félelemjáró	L	g	10
Életesszencia	R	n	10	Erópróba	Ti	r	300	Félnék Yathmog	Mu	r	400
Életfolyam	R	r	200	Erszényes elkarog	E	r	300	Felkészülés	-	r	200
Életgyár	K	n	20	Ervdő	S	r	50	Felsőbbrendűség	C	n	10
Életkristály	K	g	10	Érző szívű dromedár	R	g	10	Feltámasztás	R	g	10
Életöszton	S	n	10	Esélyleső	Ti	g	10	Feltételes gyógyítás	R	n	20
Életpajzs	S	g	10	Esélytelenség	C	g	10	Fémbontó szójer	F	r	50
Életszívás	D	g	10	Esszenciakristály	E	r	300	Fenix	K	r	250
Életszívó kard	L	r	50	Estariol	C	r	50	Fényelementál	R	r	200
Eleven rettenet	Mu	r	300	Északi druida	S	n	20	Fényfőnix	K	r	400
Elévülés	C	n	10	Északi tűzsárkány	D	r	500	Fénysárkány	R	r	200
Elf	E	g	10	Éteri fény	R	n	10	Fénytestvér	K	n	10
Elf bárd	F	g	10	Étkelési homár	S	r	50	Fényúr	R	r	250
Elf mesterharcos	F	r	50	Evaporór	F	n	50	Féregszint	-	n	30
Eliana	R	r	400	Evolúció	S	n	10	Ferge, a hős	R	r	200
Elimináció	D	g	10	Exhumálás	H	n	30	Ferratáció	R	g	10
Elit gárdista	T	r	50	Ezeréletű	E	r	50	Fertőzés	C	r	50
Elit palotáőr	F	r	400	Ezoterikus mardel	E	r	50	Ferwagor kincse	T	r	150
Ellenvarázslat	F	g	100	Ezüstsereg	R	g	20	Ferwagor, elementál lord	T	r	150
Elmanakh	To	r	200	Ezzüstmágusok tornya	F	r	50	Feudális örökség	T	r	50
Elmeféreg	F	r	50	Fabontó szójer	S	n	10	Fezmin gépezete	P	r	600
Elmemorzosolás	P	r	400	Fagyimester	H	n	20	Flavius	R	r	50
Elmepajzs	-	r	150	Fair play	R	r	50	Fóbia	F	n	10
Elmúlás	Tu	g	10	Fairlight állovagya	F	r	200	Fogadó	F	r	250
Élő fal	S	n	10	Fairlight bankár	F	g	10	Fogolycsere	E	n	20
Élő útvesztő	S	r	50	Fairlight bankja	F	n	10	Folyó	S	n	100
Élőáldozat	L	r	150	Fairlight cselészövése	F	n	10	Fordulat	F	g	10
Élőhalott-pusztítás	R	g	10	Fairlight játéka	F	r	50	Forróítás	To	r	300
Élőholt gárdista	L	r	200	Fairlight küldetése	F	r	50	Földanya	S	r	300
Élőholt mágus	L	r	700	Fairlight oltára	F	g	10	Földanya amulettje	S	r	250
Élőholt mirg	L	g	10	Fairlight papja	F	g	10	Földanya csókja	S	g	10
Élőholt quwarg	L	n	300	Fairlight pusztító masinája	F	r	50	Földanya erdeje	S	r	50

Földanya gyümölcssei	S	r	300	Gömbvillám	R	r	800	Halálhózó	Mu	g	20
Földanya kegyeltje	S	r	100	Görenytekőd	To	g	10	Haláljáró	H	g	20
Földanya közbeszól	S	g	10	Grákó cenevér	L	n	10	Halálkapu	L	g	20
Földanya ligete	S	g	10	Gránátságpda	C	g	20	Halállista	Ma	r	300
Földanya óvó keze	S	g	10	Gran'Darr	Má	r	250	Halálmadár	L	g	10
Földanya paradicsoma	-	n	100	Gránit őrszobor	T	r	150	Halálmester	H	r	400
Földementál	Ti	n	50	Gránitbőr	Tu	r	300	Halálóriás	L	r	150
Földhánys	T	r	100	Grath Morphus	L	r	50	Halálos kór	C	r	50
Földharc	-	g	50	Griff-fióka	E	g	10	Halálos sugárzás	L	r	50
Földindulás	T	g	10	Griffónix	R	r	350	Halálos szerelem	P	r	200
Földmozgás	T	r	100	Griffojtás	R	n	10	Halálosztó Káin	D/C	u	3500
Földöntúli ragyogás	E	n	10	Grok-képződmény	S	n	10	Halálparancs	H	n	50
Földrengés	T	n	10	Gruangdag	T	r	400	Halálpenge	D	g	10
Förtelemféreg	C	g	10	Gruangdag amulettje	T	n	10	Halálsikoly	L	g	10
Fregnikus plazma	C	g	10	Gruangdag testőre	T	g	10	Halálsugár	L	n	10
Frinadali, az akadémiкус	Ma	n	100	Gruangdag vára	T	g	10	Haláltánc	T	g	10
Fullánk	D	r	50	Gubbó	K	g	10	Haláltáncos	Ti	n	30
Fúria	E	n	10	Gwendolen	E	r	50	Halálosztó pocok	C	r	100
Furulya	S	g	20	Gyakás	D	n	100	Halhatatlan kiántag	H	g	10
Futóhomok	S	n	20	Gyászbeszéd	R	g	10	Halhatatlan klánvezér	H	r	250
Fúzió	D	g	10	Gyászszertartás	L	g	10	Halhatatlanság	D	r	100
Függőhíd	S/E	g	10	Gyáva férge	D	r	100	Halvány reménysugár	R	g	10
Fúráktár	Tu	n	20	Gyávaóság	C	g	10	Halvaszületett	L	n	20
Fürdő	S	g	10	Gyémántszarkány	R	r	250	Hamis arany	Mu	g	10
Fürgülés	T	n	10	Gyenge mérge	S	g	10	Hamis istenek	C	g	20
Fylo	B	r	200	Gyengeség	-	r	200	Hamupók	S	g	10
Gaddar	Ti	r	250	Gyengítő lehelet	L	g	40	Hangrobbanás	E	n	50
Galetki bárd	B	r	250	Gyermekládás	S	n	20	Haragzó istenek	C	r	100
Galetki hadvezér	Mu	r	200	Gyevi bíró	B	r	200	Harci mágus	F	r	50
Galetki helytartó	P	n	50	Gyikember	S	g	10	Harci mutáns	Mu	r	200
Galetki kém	Má	n	50	Gyilkos erőd	L	r	150	Harci sámán	Ti	g	20
Galetki szájhős	To	g	20	Gyilkos fegyver	-	g	10	Harci szekér	T	n	10
Galetki varázskő	Ma	g	10	Gyilkos íj	E	r	50	Harci törpe	Ti	n	20
Gandor	D	r	100	Gyilkos karmok	Ti	r	300	Harcias manó	T	g	20
Gargol	P	r	300	Gyilkos manó	L	g	20	Harcművészet	-	n	10
Garokk	T	g	10	Gyilkos mérge	S	r	300	Hármas idézés	S	u	3500
Gatko	Má	n	20	Gyilkos mókus	S	g	10	Harq al-Ada	D	r	50
Gátvakond	T	n	10	Gyilkos puffancs	Tu	n	20	Harsona	F	g	10
Gázturbina	Mu	n	30	Gyilkos sallank	T	g	10	Hártyás leműr	Tu	g	10
Gebarrian, az utazó	E	r	50	Gyilkos szellem	Mu	n	20	Hártyás szárnyak	Ti	g	10
Gemina amulettje	S	g	10	Gyilkos szímill	To	n	50	Hatásnövelő furfang	F	n	10
Gemina balzsama	S	g	10	Gyógyítás	-	g	10	Hazahívás	L	g	10
Gemina porcelánkutyája	S	r	250	Gyógyító érintés	Tu	g	10	Hebrencs csapat	R	r	50
Gigaókól	T	g	10	Gyógyító hadtest	S	r	150	Hegyí góliát	T	r	400
Gitonga	S	g	20	Gyógyító sámán	Tu	g	10	Hegyí rák	T	g	10
Gladiátor	K	r	400	Gyógyító szellő	K	g	10	Hegymélyi mamut	Tu	g	10
Gladiátorvért	L	n	10	Gyógykenőcs	R	g	10	Hegyomlás	T	n	10
Glória	-	g	50	Gyógymógy	S	g	10	Helvir	D	r	150
Gnóm	F	g	10	Gyógysugár	R	n	10	Helyan	Mu	n	20
Gnóm katapultállomás	F	r	50	Gyors reflex	D	r	200	Helytartói jogar	R	g	10
Gnóm kutatóállomás	F	r	50	Gyorsaságpróba	H	r	400	Hendiala	E	r	400
Gnóm mágus	F	g	10	Gyöngyemangó bokor	S	g	10	Hendiala láncai	L	g	10
Gnóm szolgáló	S	r	100	Haarding-féreg	L	g	20	Hendiala mosolya	E	n	10
Gnómlak	F	r	50	Haarkon	L	r	300	Heraldika	-	n	10
Gnorathi vérfarkas	L	r	100	Haarkon darazsai	L	n	50	Hét csapás	D	u	3000
Goblin	Ti	g	30	Haarkon dühe	L	r	300	Heuréka	F	n	50
Goblin horda	Ti	n	50	Haarkon kegyence	H	r	200	Hiábaváló áldozat	F	r	50
Goblin katona	Ti	g	50	Haarkon öregkora	L	r	150	Hibernáció	D	n	10
Goblin kürt	Ti	n	50	Haarkon szolgálja	C	r	100	Hid	R	r	50
Goblin mágus	Ti	n	50	Háborgó tenger	S	g	10	Hideg tűz	To	n	50
Goblin orgyilkos	Ti	g	50	Hadiadó	T	r	50	Hidegvér	L	r	50
Goblin ügyeskedő	Ti	r	600	Hadisarc	D	n	10	Hidra	L	r	100
Goblin várúr	Ti	n	50	Hadiszerencse	F	g	10	Higany Hugó	F	n	20
Goblin vezér	Ti	r	500	Hadizsákmány	T	n	20	Hinárevő piranha	S	n	30
Goldugar	R	g	10	Hadroszaurusz	S	r	200	Hirtelen halál	D	n	10
Gólemformázás	-	n	30	Hadüzenet	T	n	10	Hobgoblin	Ti	g	50
Gonosz szímill	H	n	50	Hadvezér	T	g	10	Hódolat Raiának	R	g	20
Gontrak alkuja	F/C	g	10	Hájás Worpel	Mu	n	50	Hoellauwaupula	Tu	n	10
Gontrak gyűrűje	F/E	n	10	Hajtógép	Ti	r	500	Hóféhérke	E	n	10
Gonyolék	T	g	10	Hajnali Harmat	R	r	150	Hóhérbombó	L	g	10
Gorhmad féreg	S	n	50	Hajtóvadászat	Ti	g	20	Holtak energiája	L	g	10
Gormaffi gormaff	E	r	150	Hála	E	n	10	Homokféreg	F	r	100
Gorombilla	R	g	10	Halálaura	H	r	400	Homokóra	E	r	150
Gothmog	F	r	500	Halálbáró	L	g	10	Homokvarány	R	g	10
Göcsörtős bunkó	S	r	50	Halálcsapda	L	n	10	Hordaparancsnok	T	r	100
Gömbóc	C	r	150	Halálelementál	L	r	300	Hordóagyú mameluk	T	n	20

Hosszú íj	E	r	50	Jégmedúza-fej	Má	g	10	Kettőslátás	E	r	50
Hóvihar	S	n	10	Jégszív	LC	g	10	Khalea Wa Humped	Ma	r	250
Hős	R	r	250	Jégtroll	L	n	20	Khór	D	r	200
Hősi halál	D	n	10	Jellempróba	-	g	10	Kholdenikus csapás	F	r	50
Hősies küzdelem	D	g	10	Jellemtükör	F	r	50	Khór földje	-	n	100
Hősiesség	R	g	10	Jerikó	-	r	200	Khór zsoldosai	D	g	20
Hóskorszak	R	g	10	Johhtukul	Tu	g	10	Kicsi a rakás	Ti	r	500
Hősök ideje	R	g	20	Jóságos manó	R	g	20	Kicsinyítő lencse	F	r	100
Huddens mester	R	r	200	Jovialis mikroszockó	C	g	10	Kiégett föld	D	r	50
Hullámelemtál	S	g	10	Jövőlátó	P	n	20	Kiegyenlítés	L	r	50
Hullazabáló	L	g	20	Jutalom	R	n	10	Kiélezett küzdelem	Ma	n	30
Hurleon	F	n	10	Ka-Boom	H	r	300	Kilthor	To	n	30
Húsevő magzim	S	g	10	Kacagó szépia	C	g	10	Kincseskamra	F	n	10
Hüberszövetség	R	n	10	Kaffgói hebrencs	T	n	10	Kincskeresőd	F	n	20
Húség	K	n	10	Kaktusztüske	S	g	10	Kincskeresés	-	g	10
Hűtlen szolgál	F	g	10	Kalandozók városa	-	n	100	Kineport	To	g	20
Ichinedar	Ti	r	300	Kamazunga Lopotomos	Ti	n	50	Kinzókamra	L	n	20
Idegen tollak	S	g	10	Kamdemu	P	g	20	Király szimill	P	n	50
Idegroncsolás	F	g	10	Kaméleon	E	g	10	Királygyík	R	g	10
Idézés	-	g	20	Kamionoszaurusz	S	r	150	Királyi adó	R	n	10
Időcsere	F	u	3500	Kancsalság	Má	n	20	Királyi arcképcsarnok	R	n	10
Időgyorsító	E	r	50	Kandeláber	DIR	n	10	Királyi fegyvernök	R	n	10
Időhurok	E	r	100	Káosz szimbólum	C	n	10	Királyi fűszakács	R	r	50
Időkapu	P	r	300	Káosz bajnok	C	r	50	Királyi halastó	S	n	20
Időkiesés	E	r	150	Káoszcsapás	C	r	100	Királyi korona	R	r	50
Időrabló	P	r	400	Káoszfelügyelő	C	n	10	Királyi légiós	R	n	20
Időtorzulás	E	r	100	Káoszgoblin	Ti	r	600	Királyi nagytanács	R	r	50
Időugrás	F	g	10	Káoszheróda	D	r	50	Királyi tanácsnok	-	g	10
Időutazás	E	r	150	Káoszkigyó	C	r	300	Királyi testőr	R	g	10
Időzített gomba	C	r	50	Káoszmagus	Mu	n	20	Királyi vadaspark	R	n	10
Iffabb Lord Kovács	T	r	50	Káoszmester	C	g	20	Kis Vagabund	E	r	150
Igazságtévő	R	r	100	Káoszipiramis	Mu	n	20	Kis vaspajzs	F	n	10
Igor	L	n	10	Káoszplazma	L	u	3500	Kisebb gyógyító szentély	S	r	100
Ijászmester	F	r	100	Káoszteknő	C	r	50	Kisebb kivánság	F	n	20
Ikerfivérek	T	r	50	Káosztornádó	C	r	100	Kisebb quarg istenség	D	r	500
Ikerharcos	T	n	10	Kaotikus csata	C	r	50	Kisebb Zan	D	r	300
Ikrák	S	n	20	Kapcsolat a földdel	T	n	20	Kísérteties bajnok	L	n	20
Illúzió	E	r	250	Kaporszakáll	R	r	100	Kísértetköltyök	E	n	10
Illúziócsáp	P	r	500	Kaptár	S	r	100	Kitartó ló	L	g	10
Illúziópalota	E	r	200	Kapu	T	r	100	Kiütetés	R	g	20
Illúziósárkány	E	r	1000	Kapzsi manó	F	g	20	Kiváltság	C	n	10
Imádkozás	-	g	10	Kardfogú fülemüle	E	r	150	Kiváncsiság	F	n	10
Influenza	F	r	150	Kardszárnyú pocok	E	r	150	Kleptománia	P	r	300
Instabil szingularitás	F	r	100	Kárhozat	L	r	50	Kloin Drungas	C	n	10
Intelligencia	S	n	10	Karmazsin huhogó	S	r	200	Klónozás	F	r	100
Intelligenciapróba	Má	n	50	Karmos tankány	R	n	50	Klönteknőc	F	r	200
Invázió	D	r	50	Karócsapda	T	n	10	Kneopatikus molluszk	C	g	10
Inváziós éjszaka	C	r	50	Kaszabolósáska	F	n	20	Kobaltpatkány	Mu	g	20
Inváziós emlékérem	T	g	10	Kaszárnya	T	g	10	Kobra	S	g	10
Ínsorvadás	H	g	10	Kaszinó	F	r	50	Kobudera	R	g	10
Írányíthatatlanság	Mu	g	10	Kasztroplanáris stigma	F	r	100	Kolostor	T	r	50
Ispótlány	R	g	20	Kasztroplanáris uralom	F	r	100	Koncentrált támadás	C	r	150
Istálló	R	g	10	Katakliзма	L	r	100	Kontaktus őseiddel	P	g	20
Isteni érzés	K	r	300	Katalina lombikja	F	g	10	Kontármunka	D	n	20
Isteni harag	K	r	300	Katapult	L	r	300	Kontinuum-tágító	D	r	50
Isteni kapcsolat	R	n	10	Katona klánvezér	K	r	200	Kopasztság	Ti	g	10
Isteni közbeavatkozás	R	u	3500	Katonai gyakorlópálya	T	g	20	Kopernik	-	n	10
Isteni segítség	R	r	50	Katonai tanácsadó	T	g	10	Koponya szimbólum	L	r	50
Isteni színjáték	-	g	10	Kátránygödör	H	r	300	Korgó Szikra	-	r	200
Isteni szövetség	-	r	100	Kavadu	R	v	10	Koriátlan mágius faktor	D	u	3500
Isteni visszahívás	-	r	50	Kavaduiszák	R	n	10	Korlátozás	-	r	50
Izapgölem	S	r	50	Kazimir	K	n	50	Korrupció	C	n	10
Izonyat	L	r	200	Kazmárgyökér	D	n	10	Kovácsceh	T	n	150
Izonyatos csáp	Mu	g	10	Kedvenc	Tu	r	500	Kovácsműhely	D	r	50
Izonyatos goblin	Ti	r	600	Kegyvesztés	K	n	50	Kóagy	T	g	10
Izsp elementál	E	g	10	Kelettőfészek	To	n	20	Köd	L	r	200
Ítélet	R	n	10	Kémhálózat	F	g	10	Kódcsillag	L	g	10
Ithril	L	r	150	Kenbug	K	n	50	Ködkapu	L	n	10
Izompuffasztás	C	g	10	Kentaurusz	T	r	50	Ködmángó	L	g	50
Jádesárkány	E	r	200	Képzletharcos	E	u	2500	Kőevő	T	g	10
Jaj a legyőzötteknek	T	r	200	Kérges bőr	Tu	g	10	Kőfejű Beldor	T	n	20
Járvány	S	r	200	Két kard szimbólum	T	r	50	Kőkorszak	Tu	n	20
Jégcsapás	L	g	10	Kétágú villám	F	g	20	Kőkorszaki szakí	S	r	100
Jégcsóva	L	g	10	Kétféjű troll	D	r	50	Kőomlás	Ti	r	300
Jégelemtál	L	r	200	Ketrec	T	n	10	Kőóriás	T	n	100
Jeges szellő	H	n	50	Kettős erőbedobás	-	r	200	Köpködő bruhatag	D	g	10

Köpöcső	L	g	30	Leah halállovagja	L	r	200	Mágikus ének	E	g	10
Köponyeforgató	D	n	10	Leah hatalma	L	r	300	Mágikus erőd	R	r	50
Köszáli disznó	S	g	10	Leah kegye	L	r	50	Mágikus fegyverzet	T	n	50
Köszem	Tu	n	20	Leah küldetése	L	r	50	Mágikus gyorsítás	F	n	20
Köszemű szilmill	Tu	g	50	Leah megcsúfolása	E	g	10	Mágikus karom	K	g	10
Kőtipró	T	n	20	Leah oltára	L	g	10	Mágikus külsős	C	n	50
Kótróll	Ti	n	50	Leah szolgája	L	g	10	Mágikus koponya	L	r	50
Kővé változtatás	S	n	10	Leah temploma	L	r	50	Mágikus páncélzat	R	n	50
Kővé változtató csáp	Tu	n	30	Leanthil	H	n	30	Mágikus pulzálás	T	r	150
Kővé változtató pálcá	S	n	20	Lebegő gomba	C	g	10	Mágikus regenerálódás	S	g	10
KÖVGEO	T	n	10	Lebegő iszonyat	Mu	g	20	Mágikus támadás	T	g	10
Közös Tudat	-	r	150	Lebegő kastély	T	r	200	Mágikus tolvaj	D	n	10
Kputtyintó csalán	S	g	10	Lefegyverzés	F	g	10	Mágikus tükör	E	r	50
Krákogó Sütőtök	D	r	50	Légeleméntál	E	n	20	Mágikus újjászületés	R	n	10
Krakolich	H	r	250	Legendás Buntokapi	P	n	50	Mágikus védelem	F	n	10
Kreáció	S	g	10	Léghajó	F	r	200	Magmaeleméntál	D	r	150
Kreatin	H	n	30	Légi harc	-	r	150	Magnetikus pragonc	T	r	200
Kri Wu She	R	r	100	Légi rozmár	S	g	20	Magnetó	Mu	r	300
Krikus tömeg	Mu	r	400	Legkisebb kívánság	F	g	10	Mágus kiántag	Ma	g	20
Kripta	R	r	200	Leheletmágia	To	n	20	Mágus kiánvezér	Má	r	250
Kristályfolyadék	E	n	150	Lehetőség	R	n	10	Mágusiskola, 1. szint	F	g	10
Kristálygömb	E	g	10	Lélekcsapda	P	r	300	Mágusiskola, 2. szint	F	n	10
Kristályhegy	F	r	300	Lélekeleméntál	H	r	300	Mágusiskola, 3. szint	F	r	50
Kristálypragonc	T/C	r	100	Lélekarhang	C	r	200	Mágustanonc	Ma	g	10
Kristálytündér	R	g	10	Lélekrabló	P	g	10	Mahomi gölem	F	u	3500
Kronobogár	E	n	100	Lélekszellem	H	r	200	Maigner Lopotomos	C	n	100
Krono-csáp	P	r	300	Lélekszívás	C	g	10	Majd legközelebb	B	r	1500
Kronoeleméntál	E	r	200	Lélekszívó csáp	P	r	300	Mákrózsa	E	r	50
Kronokukac	E	r	100	Lélektisztítás	R	g	20	Mákrózsa főzet	E	r	50
Kronopóti	E	r	400	Lélekszűző mancs	H	g	10	Malvina Lobara	R	r	50
Kronoszóma	E	g	10	Leiki kötődés	E	r	200	Manaáramlás	-	r	150
Kronotapír	E	r	300	Lemondás a hatalomról	C	n	10	Manacsapda	R	g	100
Kru-bla	D	r	150	Levatan	Tu	r	300	Managérés	F	n	50
Krugrog mama terítője	Tu	n	20	Levi	H	n	30	Manaeleméntál	F	r	50
Ktkoztas toronyszoba	-	n	10	Liathan	H	g	10	Manaféreg	D	n	10
Kumulatív szimmetria	F	r	50	Lidérc	L	n	20	Manafókuszálás	Ma	r	400
Kuruzslás	D	g	10	Lidérckirály	L	r	200	Manaforrás	-	r	150
Kutatólaboratórium	P	n	20	Lidércfláng	H	n	100	Managenerátor	F	n	10
Különtség	To	n	20	Lidércúr	L	n	100	Manarobbanás	E	r	150
Különös méreg	S	n	10	Likantrópia	L	n	10	Manaszívás	To	r	600
Kürt	F	g	50	Lila brekk	F	g	10	Manavákuum	T	r	50
Kürtszó	T	g	20	Linkor Csumovszkij	D/C	r	50	Mandhal di Mehr	S	r	50
Kvazár kard	R	r	50	Lipkin	K	r	300	Mandulanektár	S	r	250
Kvazár páncél	R	r	50	Liumbe	S	g	10	Mánia	F	n	100
Kvazárbehémót	C	r	200	Lohd Haven hikoltása	Tu	r	1000	Manifesztátor	E	r	50
Kvazárgölem	Má	r	300	Lohd Haven sáhkányja	To	r	500	Manna	R	g	10
Kvazársárkány	C	r	200	Loidin Haptitus	C	r	50	Manoisten közbeszól	P	n	20
Kvazárszikiák Népe	L	n	30	Lopás szakértelem	-	n	10	Manók földje	-	n	100
Kyra	D	r	100	Loprak	P	g	30	Manók tánca	-	n	20
Lábadozás	S	r	200	Lord Fezmin	L	r	250	Manókirálynő	B	r	300
Lady Olivia	E	r	200	Lord Goffry	H	g	10	Mantikör	D	r	50
Lady Olivia macskája	E	r	50	Lord Korell	T	r	50	Mantrion	D	r	250
Lady Olivia tornya	E	n	20	Lord Kovács József	T	r	100	Martian	C	r	50
Lady Olivia trükkje	E	g	20	Lordok háza	K	n	20	Martian varázslata	C	g	10
Lajhár lord	S	r	50	Lovasroham	K	n	50	Márvány drakón	K	r	300
Láncvillám	Ma	r	1200	Lóvért	T	g	10	Márvány lady	P	r	250
Lángoló vér	D	g	20	Lőfegyver szakértelem	-	r	50	Márványtorony	E	r	50
Lángtenger	To	r	300	Lőtávolság	R	r	50	Massza	C	r	100
Lant	E	r	200	Lusta Gurbag	T	n	10	Matiel	To	r	300
Láplidérc	L	g	10	Lymona	B	r	200	Meddőség	D	r	200
Lárva	D	g	10	Madárijesztő	F	g	10	Meditáció	E	r	250
Lárvaszint	-	g	20	Magas morál	To	g	10	Megbékélés	Tu	n	50
Lassítás	L	g	10	Magger	C	r	100	Megrontás	L	r	50
Láthatatlan sereg	E	r	200	Mágia- apály	T	r	150	Megsemmisítő	D	n	10
Láthatatlanság	E	n	10	Mágiadagály	F	r	50	Megszakítás	Ma	r	1500
Láthatatlanság látása	E	g	10	Mágiataló	L	n	20	Megtetesztelés	-	r	500
Látomás	E	g	10	Mágiataló	H	n	20	Megtévesztés	C	n	10
Lávafolyam	D	n	10	Mágiataló csáp	Má	n	20	Megtisztult leány	R	n	50
Lávaköpet	To	r	300	Mágiaimunitás	F	r	100	Megújulás	D	r	50
Lavinia Lobara	E	n	10	Mágiapróba	To	n	30	Megvadult kecskébak	S	r	50
Lázadás	T	r	50	Mágiatörés	R	g	50	Megvesztegetés	F	r	200
Lázadó	To	g	20	Mágiavihar	F	r	50	Melák, az óriás	-	n	100
Leah átka	L	g	10	Mágikus arbrons	E	g	10	Melkon	S	r	300
Leah bosszúja	L	n	20	Mágikus adottság	F	n	10	Méltó szintlépés	-	r	50
Leah csontmarka	L	n	20	Mágikus beütetés	C	n	10	Mély gyász	H	r	600
Leah főpapja	L	r	400	Mágikus bőr	To	g	10	Mélység fattya	S	r	500

Mélyégi ent	Má	g	20	Morgan tanítványa	-	n	100	Nyitott tenyér	R	r	150
Mélyégi grittang	L	n	10	Morgan titka	L	n	20	Nyomkövetés	-	g	10
Mélyégi zombi	L	r	150	Morpelanik duraja	F	g	10	Nyuhaj karbin	E	g	10
Mélytengeri kalauz	S	r	50	Morran McMorran	T	r	50	Obszidiánsörényű pegazus	L	n	50
Mennybéli ítélőszék	R	r	250	Morzdomigron	Ma	r	400	Okulúpaj	C	r	400
Mennydörgő Kénsav	D	n	10	Mosolygó rettenet	D	g	20	Okulúpaj ajándéka	Mu	n	20
Mentális csapás	E	g	20	Most már elég	F	r	200	Okulúpaj átka	C	r	50
Mentális robbanás	F	r	1000	Most vagy soha	H	r	500	Okulúpaj robbanó gömbje	C	r	200
Mentális vámpír	H	n	50	Mozatrája	C	g	10	Olimpiai játékok	R	r	50
Mentesség	L	r	50	Mösze tornádó	T	r	100	Olimpiai stadion	R	r	50
Mentőangyal	R	r	50	Mösze uralkodó	L	g	10	Oltár eltérőse	D	g	20
Méreg átadása	S	g	10	Muezli aranykeze	To	n	50	Olvasztókemence	T	n	20
Méregementál	Tu	r	250	MuGrak-képződmény	S	g	10	Ommó	R	n	50
Méreg-erősítés	S	n	10	Muhartalpú mameluk	T	n	50	Ommó naplója	R	n	50
Méregfélelem	Tu	r	250	Múló szintlépés	-	r	50	Ongóliant	T	r	1000
Méregfelhő	D	g	10	Múltidéző	R	n	100	Ongóliant bébi	T	r	150
Méregféreg	C	g	10	Múmia	L	n	50	Ongóliant diszkoszvetés	T	r	400
Méreghasználat	S	n	10	Mutáns	E	g	10	Ongóliant hadúr	T	u	3000
Méreghólyag	S	r	50	Mutáns csontváz	L	g	20	Ongóliant lady	T	r	300
Méregimmunitás	S	r	50	Mutáns klántag	Mu	g	10	Ongóliant roham	T	r	50
Méregkeverés	-	g	10	Mutáns mágiafaló	H	g	30	Ongóliant tombolás	T	g	10
Méregsemlegesítés	R	n	20	Mutáns pók	S	r	250	Önixpiramis	D	r	50
Méregszák	D	g	10	Mutáns regeneráció	C	r	100	Opati polip	S	g	20
Merénylet	F	g	10	Nagy mágneses bigyó	T	r	150	Optiri agyisik	E	n	10
Mérges csipés	S	g	10	Nagyobb halálvarázs	L	u	3500	Orbitális macskósajt	E	r	100
Mérges galóca	S	r	50	Nagyobb idézés	R	g	10	Orditás	-	r	50
Mérges nyukmár	S	g	10	Nagyobb kívánság	R	u	3500	Orgling bányász	Mu	g	20
Mérges pók	S	g	10	Nagyobb kreáció	S	g	10	Orgling dísznő	Mu	n	50
Mérges szilmill	Tu	n	50	Nagyobb tűzféreg	To	g	10	Orgling kölyök	Mu	g	20
Mérgézes	S	g	10	Nagyobb vércápa	C	r	100	Orgling kutya	Mu	g	20
Mérgezett dobótőr	S	g	20	Nanda	C	n	20	Orgling sámán	Mu	r	400
Mérgezett vizek	L	g	10	Nap szimbólum	R	n	10	Orgling szolga	Mu	g	20
Mérgező zóna	S	n	10	Napfókusz	R	g	20	Orgling törzsfőnök	Mu	r	400
Mérlég	R	r	50	Napgyermek	K	n	20	Orgoró	S	n	20
Mestermágus	F	r	400	Napkirály	R	r	350	Orgyilkos	D	r	50
Mestertolvaj	D	r	200	Napkirály ajándéka	R	r	400	Orgyilkos tör	D	g	10
Mestervarázsló	F	r	100	Napkirály dala	K	r	300	Óriás csontváz	L	n	50
Meteorhullás	Ti	r	400	Napkitörés	R	r	400	Óriás denevér	L	g	50
Mikropoid	K	g	10	Naplovag	K	g	20	Óriás griff	R	r	400
Miksziszi hűsgölem	L	r	150	Napszellem	K	g	20	Óriás hattű	S	g	10
Mingókörte	S	g	10	Natali kő	-	r	100	Óriás patkány	L	g	20
Minoszkúp	L	g	10	Nedonkutyá	Ti	g	10	Óriás pöfeteg	C	r	150
Mirg	E	g	10	Negáció	F	r	150	Óriás skorpió	S	r	100
Mirtuszkoszorú	E	r	150	Negatív energia	D	r	250	Óriáserő	T	g	10
Misztikus sötétségkő	H	r	300	Negatív kisugárzás	C	g	10	Óriásféreg	D	r	500
Mnebolath	C	n	50	Negatív létsík	-	n	100	Óriáskolibri	E	r	100
Moa ékszer	T	r	50	Negatív robbanás	L	r	200	Óriásmassa	Mu	r	300
Mohóság	To	g	10	Nehéz harci kesztyű	T	n	10	Óriásnövés	T	g	10
Mókamester	E	g	10	Nehéz szülés	Má	r	300	Óriások földje	-	n	100
Molad szellem	C	g	10	Nekrofün	S	n	10	Óriásölő	S	r	100
Molekuláátrendezés	F	r	50	Nekrofün trón	To	n	20	Óriáspók	S	r	150
Móleon	C	g	10	Nekrofünmedál	D	n	10	Óriásárkány	To	n	7000
Molgan	L	r	300	Nekromancia	H	n	20	Ork akrobata	D	r	100
Molzol Nártán	Ti	r	250	Nekromanta lord	L	r	200	Ork barakk	D	n	50
Monozoid	Ti	r	500	Nekropoid	H	g	10	Ork csontkovács	D	r	100
Monukonstrumatik Abarrun	R	r	50	Nem várt segítség	R	n	10	Ork falu	D	n	100
Morbid	R	u	3500	Neurális tortúra	E	g	10	Ork harci szellem	D	n	100
Mordar védőköre	Má	r	300	Niagren	T	r	50	Ork inkvizitor	D	n	100
Mordar, a nekromanta	L	r	100	Niagren pálcája	T	r	50	Ork katapult	D	r	100
Morfínder telep	-	g	10	Nimgilarió csele	P	n	200	Ork korbács	D	r	200
Morgan	L	r	400	Nixorathi védőamulett	T	r	200	Ork kórház	D	n	50
Morgan átka	L	r	500	Nohnetár	Tu	g	10	Ork kölyök	D	g	20
Morgan átkozott ajándéka	L	r	500	Nómenklatúra	L	r	100	Ork kunyhó	D	g	100
Morgan aurája	H	r	300	Nomis Leinád	B	u	3500	Ork sámán	D	r	100
Morgan familiárisa	L	n	10	Nord	D	r	150	Ork zászlós	D	g	100
Morgan gyermeke	L	r	150	Norpadolítika	C	r	150	Orkhan Thai	C	r	300
Morgan ítélete	L	r	200	Notermanthi	C	r	250	Orkmanygóte	T	g	10
Morgan kereke	L	r	300	Notermanthi bölcsesség	C	g	10	Ormányos sirály	K	n	20
Morgan kisujja	L	g	10	Noth szellem	C	g	10	Oroszlánüvöltés	R	r	100
Morgan könyve	L	r	200	Növekvő karom	To	g	10	Orrfricskázás	Tu	r	600
Morgan kristálya	L	r	300	Növekvő pöfeteg	Mu	g	20	Ortevor	L	r	50
Morgan mocsara	L	r	100	Növesztő főzet	S	g	10	Ortevor bányái	L	r	50
Morgan pálcája	L	n	50	Nukleáris csataticskány	T	r	50	Orthaodox	Tu	n	50
Morgan sipkája	L	n	20	Numenati laboratóriuma	D	r	50	Orzag	F	r	150
Morgan szelleme	L	g	50	Nyámnyila Nyara	Ma	n	50	Orzag bilincse	F	r	3500
Morgan születése	L	r	250	Nylícsapda	T	r	500	Orzag managömbje	F	r	250

Osgari vadász	Tu	n	20	Passzivitás	L	g	10	Quwarg parafenómén	D	g	10
Ósmotyogó császár	L	r	700	Patakvér	D	r	50	Quwarg parazita	D	g	10
Ostrom	D	r	50	Patkány Réndó	D	g	10	Quwarg rajzás	D	g	400
Quitmlen	C	r	300	Pattanóböde	T	r	100	Quwarg rohamosztagos	D	r	10
Quitmlen alkujja	C	g	10	Pelegrin	E/R	r	50	Quwarg szabotőr	D	g	100
Quitmlen átka	C	n	50	Pestis	C	g	10	Quwarg szemuráj	D	n	100
Ozoai	B	r	100	Phua-kúp	D	n	10	Quwarg szellem	D	r	500
Ó a kegyencsem	C	g	10	Pikkelyes bőr	Ti	g	10	Quwarg taposó tappancs	T	n	50
Öklelő kos	T	r	50	Pikkelyes thorgat	R	n	20	Quwargok földje	-	n	100
Öldöklés	T/C	n	10	Pillanatnyi elmezavar	C	r	150	Rabszolga	F	g	10
Önfeldázós	C	r	50	Pirit gölem	Má	r	300	Rabszolgaság	Ti	r	400
Öngyilkos düh	T	r	50	Piromenyét	F	r	50	Ragadozó	T	r	100
Öngyilkos kommandó	T	r	200	Piroslámpás ház	E	n	10	Ragaszkodás	C	n	10
Öngyulladás	D	n	10	Planetáris manifesztaáció	-	r	50	Ragasztó	E	g	10
Önmérgezés	L	n	10	Planetáris órdémon	C	n	100	Ragyás burástyá	E	r	50
Ördögi Kőr	L/D	n	20	Pneumatikus amóba	F	r	100	Ragyogó Ron	R	r	50
Ördögi mentor	L	r	300	Pogányvirtás	R	g	20	Raia büntetése	R	n	10
Ördöglatat	D	n	10	Pogányság	-	g	10	Raia keresztleslovagja	R	r	150
Ördögűző	R/S	n	10	Pökkirálynő	S	r	100	Raia küldetése	R	r	50
Ördögűző pálcá	K	r	500	Pokoli erő	To	r	150	Raia oltára	R	g	10
Öreg varázsló	R	r	150	Pokolkó	D	r	50	Raia papnöje	R	n	10
Öregítő csáp	H	g	10	Pókvadász	E	g	10	Raia szent lovagja	R	r	150
Órjárat	R	n	10	Pol'-de formosha	Má	n	100	Raia szentélye	R	n	10
Órök fagy	L/C	n	10	Polong	L	r	50	Raia temploma	R	r	50
Órök kábulat	E	g	10	Pondi, az ósmágus	F	r	100	Rájanyék	F	n	10
Órök pihenés	K	r	400	Pooyan	D	n	10	Rajtaütés	C	g	10
Órült Trax	D/L	r	50	Pordémon	C	g	10	Rakonc	F	r	50
Órült varázsló	F	n	50	Porfelhő	R	g	10	Rambó bogár	F	g	10
Órvény	S	g	10	Porp Ylit Ron	H	n	30	Raptor szablya	C	g	10
Órzó lord	-	r	200	Poszogó mőszekek	T	n	20	Ra Ronn	P	r	300
Órzó szílmill	K	g	50	Poszitiv diszkrimináció	T	n	10	Recirkulációs prizma	R	r	100
Ósbika	Mu	g	20	Poszitiv létslik	-	n	100	Redyque	S	r	50
Ósdentor	C	r	100	Pőfőgő Kregon	L	r	50	Regeneráció	S	r	50
Óselementál	Tu	g	20	Próbamester	Má	n	50	Regeneráló gyűrű	R	n	10
Ósgölem	Ti	r	250	Proteinfecske	E	n	10	Reinkarnáció	S	n	10
Óshangya	S	g	50	Protolisk lárva	-*	g	20	Rejtő bőr	P	g	10
Óshangya boly	S	n	50	Pszí fúzió	P	r	400	Rejtő köpeny	E	n	20
Óshangya császár	S	r	600	Pszí kő	E	r	50	Rejtőzködés	-	g	10
Óshangya fanatista	S	g	50	Pszí őselementál	E	r	150	Rejtőző manó	S	g	30
Óshangya harcoss	S	g	50	Pszí szakértelem	-	n	10	Rekreáció	R	n	20
Óshangya here	S	g	50	Pszí-acéltorony	L	u	3500	Rémálom	C	r	50
Óshangya királynő	S	r	500	Pszichikai csapás	Mu	r	400	Ren	Ma	r	300
Óshangya lélekűbúvár	S	n	50	Pszí-elementál	E	r	150	Rendellenes magnetizmus	L	n	10
Óshangya ostromgép	S	n	50	Pszí-elementál lord	E	r	400	Repülés	E	g	10
Óshangya sámán	S	r	600	Pszí-eryő	E	n	50	Repülő erőd	E/S	r	200
Óshangya szabotőr	S	n	50	Pszionicista klánvezér	P	r	200	Restauráció	E	g	10
Óshangya testőr	S	n	50	Pszí-regeneráció	E	r	200	Rettegés	C	g	10
Óshonos óriás	T	r	100	Pszí-sólym	P	g	30	Revitalizáció	S	r	50
Ósi csatamező	L	n	50	Puha ütés	F	g	10	Riadó	T	n	10
Ósi dal	-	g	20	Puhányszint	-	g	10	Riknatikus rőfögés	D	g	10
Ósi ellentét	F	r	50	Púpos burástyá	E	n	10	Riposzt	T	g	10
Ósi gyógymód	K	g	10	Purifikátor	R	r	50	Rius	F	r	50
Ósi hívás	-	n	50	Pusztító végzet	D	n	10	Rius kacagása	F	n	20
Ósi kolostor	R	r	100	Pusztuljanak a hitetlenek	To	n	20	Robbanó rúna	To	r	150
Ósi láthatatlanság	E	r	50	Püspöki talár	-	r	50	Robbanó üstökös	R	g	10
Ósi rítus	C	r	50	Pyrr vipera	P	r	400	Robbantás	D	g	50
Ósi rúna	-	r	200	Qriklix	D	r	400	Roguena	F	g	10
Ósi szertartás	Mu	r	300	Quearg ikerboly	D	n	50	Roham	T	g	10
Ósi szílmill	Má	n	40	Quwarg	D	g	20	Rohanó idő	E	n	200
Ósi templom	K	g	10	Quwarg anyakirálynő	D	r	400	Rombolás	D	n	10
Óskáosz	F/L	u	3500	Quwarg behemót	D	r	250	Romboló	T	n	50
Óskó	To	g	10	Quwarg boly	D	n	50	Rothadás	L	n	10
Ósöreg góliát	Má	r	300	Quwarg bölcös	To	n	50	Rothadó mocsarak	L	r	50
Ósqwarg	D	r	300	Quwarg ellenállás	D	r	300	Rothasztó érintés	C	n	10
Óstroll agyaló	L	n	50	Quwarg felderítő	D	g	100	Rothasztó karom	Mu	g	10
Ósvortex	Má	r	300	Quwarg hangyász	D	r	150	Rovaritás	T	r	50
Ósszeférhetlenség	E	r	50	Quwarg harcoss	D	n	400	Rovarsámán	Tu	r	500
Ósszefogás	D	g	10	Quwarg hekytartó	D	r	200	Rox, a csontok ura	-	n	100
Pajzsfal	K	r	150	Quwarg keltető	D	n	50	Roxati üvegszem	F	r	200
Palotaőr	T	g	10	Quwarg kém	D	g	10	Roxati zárfaal	D	n	10
Páncélos lovag	R	g	50	Quwarg kincstáros	D	r	100	Rótmanó	C	g	10
Pánik	L	n	20	Quwarg királynő	D	r	400	Rövid kard	F	g	10
Parhalakka	B	r	150	Quwarg mérég	S	r	300	Rubingölem	T	n	50
Parittyá	T	g	20	Quwarg őrpárancsnok	D	r	100	Rughar	F	r	400
Páros gyógyulás	P	r	400	Quwarg ósmágus	L	r	300	Rughar ajándéka	F	r	150
Partravetett medúza	S	g	10	Quwarg ósrobbanás	D	r	200	Rughar dilemmája	F	n	10

Rugbar familiárisa	F	g	10	Sötét árny	L	r	250	Sziklazúzó Baroban	Ti	g	20
Rugbar gépezete	F	n	10	Sötét ceremónia	D	n	20	Sziklozug	T	g	10
Rugbar monolitja	F	g	10	Sötét elf nekromanta	H	n	50	Szikra	To	g	20
Rugbar varázskönyve	F	r	100	Sötét erők idézése	L	n	20	Szimulákrum	E	r	400
Rúnakő	-	g	10	Sötét főgnóm	D	r	50	Szinati harcművész	T	g	10
Rúvel hegyi őrgólem	Ti	r	200	Sötét föld	-	n	100	Szinati szerzetes	D	r	50
Rücskös bőr	P	g	10	Sötét gnóm	D	r	50	Színes dözmöng	R	g	10
Rynthus	P	r	300	Sötét halál	L	g	10	Szintlépés	-	g	10
Sáfránypor	F	r	50	Sötét ital	L	g	10	Szintszívás	L	g	10
Sahran rák	P	r	300	Sötét kastplom	D	n	20	Szintszívó	L	n	20
Saual	F	r	50	Sötét mágia	To	g	20	Szipolyozó	Ti	r	400
Sardullah Sharpa	D	r	50	Sötét molyogó	L	r	500	Szitherin béklyó	Má	g	10
Sárgaláz	To	r	250	Sötétségszellem	L	g	10	Szivarányhid	F	n	10
Sárkány úrnő	-	n	100	Spagular	S	g	100	Sziveség	F	r	100
Sárkánybébi	E	n	100	Spontán égés	D	g	10	Szivkereső	C	n	10
Sárkányfatty	C	g	20	Spóra	-	g	30	Szivroham	L	n	10
Sárkányfej	To	g	10	Stabilizátor	-	g	10	Szoborpark	S	n	10
Sárkányidomár	R	n	10	Sullár	E	g	10	Szójer királynő	S	r	50
Sárkányok kora	-	n	50	Súlyzó	T	g	10	Szolga	-	n	30
Sárkányölő kard	E	n	10	Surrano kígyó	S	g	20	Szopógódör	L	r	50
Sárkánytojás	C	n	20	Sutor Kragoru	-	r	50	Szorrátor bogár	C	r	10
Sárkányvár	ER	n	20	Sutor Kragoru tornya	F	n	10	Szökőár	S	g	10
Savas eső	MU	r	400	Sünmedve	R	g	10	Szólajhár	S	g	10
Savas üvegcese	S	g	20	Süvítő rája	C	n	10	Szörnybűvölés	E	r	600
Savcsapás	H	n	50	Syejjc	H	n	50	Szörnycsábítás	E	g	10
Savelementál	H	n	50	Syndel	F	r	50	Szörnycsontváz	L	g	20
Savgólem	L	r	100	Sysiana Selune	E	n	10	Szörnyek évadja	S/F	r	50
Savhurrikán	D	r	250	Szabad madár	E	r	50	Szörnyidézés	S	g	10
Savlehelet	L	n	10	Szabotázs	F	g	10	Szörnyidomítás	-	g	10
Savmágia	L	n	20	Szakadék	T	g	50	Szörnyivisszaidézés	L	g	20
Sebkötözés	-	g	10	Szakértő Szyl	Tu	r	250	Szörös azuka	K	n	50
Segítő kéz	E	n	10	Számhábia	F	g	10	Szörös bozso	S	n	10
Segítsd a gyengéket	E	n	30	Szaporitás	S	g	10	Szörös pók	S	n	50
Sellő	E	g	20	Szárnyas csirmáz	R	g	10	Szöröspók őrdémon	C	r	50
Setét Patkány	L	r	100	Szárnyas gömböc	E	g	10	Szövetségi barlang	P	n	10
Sheran békelovagja	S	r	100	Százfogú	T	g	10	Szövöppök	E	g	10
Sheran könnyei	S	n	10	Szédülés	E	g	10	Szatlikus orkán	D	r	50
Sheran küldetése	S	r	50	Szekértábor	T	g	10	Szubreális vámpír	L	r	200
Sheran lázadása	S	r	50	Széljárás	P	g	10	Szundító galetki	K	r	200
Sheran megaláztatása	L	n	10	Szellemharcos	T	n	10	Szuperpszí	E	n	50
Sheran oltár	S	g	10	Szellemkalapács	Ma	r	400	Szusza	B	r	250
Sheran papnője	S	g	10	Szellemlovag	L	r	50	Szutykos remák	F	g	20
Sheran szentélye	S	g	10	Szellempajzs	L	n	10	Születésnap	R	g	10
Sheran temploma	S	r	50	Szellemszolga	T	g	10	Szürke lajhár	Tu	n	20
Sheran trükkje	S	g	10	Szellőléptű Elvatar	E/S	r	50	Szürke rinocérosz	D	r	50
Sheran védősárkánya	S	r	500	Szélsőséges időjárás	S	g	10	Szürkeállomány aktivizálása	F	r	2500
Shuan'Darr	Tu	r	300	Szélszolgák	S	r	50	Szűzhő	L	r	50
Sighter	F	n	200	Szélvihar	S	g	10	Taalru	C	n	50
Sihaya	E	n	10	Szem szimbólum	E	r	50	Taalru herceg	Mu	r	300
Síkok Vándora	R	r	50	Szemet szemért	E	r	200	Taga	To	r	300
Silistra	S	n	10	Szemmelverés	E	g	10	Takonypóc	L	n	20
Siol von Uman báró	L	r	50	Szende Ughal	D	r	300	Taktika	Ti	n	20
Siornhad bilincse	Ti	r	300	Szent Inkvizitor	R	g	10	Talbot kínja	Mu	r	400
Sir Lonil Zomar	-	r	500	Szent jogar	R	r	50	Talbot szava	Mu	r	600
Sir Magic Master	R	n	50	Szent kehely	R	r	50	Talpig vasban	T	n	10
Sir Tobias	R	n	20	Szent kulacs	S	r	50	Talriai behemót	Ti	r	300
Sírázó	D	n	10	Szent sólyom	R	r	400	Támadó taktika	-	r	200
Sírlidérc	L	g	50	Szent szó	RE	g	10	Tanaka, a mérész	E	r	50
Sistergő Pumpa	L	r	200	Szent taréj	K	r	400	Táncoló fegyver	T	n	10
Sivatagi doareg	R	n	50	Szent Tölgy	S	g	20	Táncoló lángok	D	g	10
Sivítő béka	C	g	10	Szentségtelen szó	L/D	g	10	Tanulékonyág	-	n	100
Skarlátia	S	n	10	Szeppent rákfatty	C	r	50	Tapasztalatcsere	E	g	10
Skorpió csipés	E	r	50	Szeppuku	T	r	100	Taposás	T	r	200
Skorpió klán	L	r	50	Szerelemsárkány	E	r	150	Tárgyvédelem	F	g	10
Skorpiófarok	Tu	g	10	Szerelmes óriás	E	r	150	Tatudob	T	g	10
Smack	L	n	10	Szerencsejáték	-	g	10	Taumaturgia	-	g	10
Smack rabszolgái	L	r	300	Szerencsetalizmán	F	g	20	Távcső	E	n	10
Smack, a tisztogató	Ti	n	50	Szerencsevadász	K	n	30	Tazunkoróka	R	g	100
Smaragd gölem	S	u	3000	Szerepcse	E	r	400	Technokolin	E	g	10
Smaragdgűrű	F	r	50	Szertelenke	S	n	10	Téfea magoflux	F	r	50
Sóhajtó dorony	R	n	10	Széthúzás a bandában	E	n	10	Tehemót	To	g	10
Sokk	S	n	10	Szibarita váz	F	g	10	Teknőspáncél	R	r	50
Sorvasztás	L	g	10	Szigony	T	g	10	Tektonikus kvatáns	F	r	250
Sórényes ubuk	F	g	10	Szikiarepesz	T	g	10	Telepatikus rém	E	r	100
Sórsátor	F	g	10	Szikiaskorpió	S	g	20	Teleportálás	F	g	20
Sórtehajú Ninsai	S	r	50	Szikiazuhatag	R	n	10	Telhetetlen pófeteg	C	g	10

Teljes fordulat	C	g	10	Totyogó motyogó	L	g	30	Tüskés tóni	Mu	g	20
Teljes front	-	r	50	Tou szang kihívása	C	r	50	Tüskés Végzetúr	Mu	n	20
Teljes gyógyulás	S	r	250	Tou szang tánca	C	n	10	Tüzcsepás	D	r	50
Teljes káosz	C	r	150	Toxikus csatatér	S	r	200	Tüzeleméntál	D	n	20
Teljes kvatáció	R	r	100	Toxikus Spóra	Tu	r	300	Tüzeső	D	g	10
Teljes mozgósítás	D	n	10	Tömeghisztéria	D	g	50	Tűzfal	To	r	250
Teljes negáció	F	u	3500	Tömegmészárlás	L	n	10	Tűzféreg	D	g	10
Teljesség	R	n	10	Törpe	T	g	10	Tűzfőnix	R	g	50
Temető	L	r	1500	Törpe építőbrigád	T	n	10	Tűzfőrgeteg	D	r	100
Templomi orgona	R	r	500	Törpe kovács	T	r	50	Tűzgyoló	D	g	20
Templomszolga	-	g	10	Törpe pálinka	T	g	10	Tűzhurrikán	To	n	50
Tengeri manó	C	r	50	Törpemammut	T	g	30	Tűzivadék	To	g	10
Tenyészmanifesztáció	P	r	250	Traard	Ti	r	250	Tűzkard	E	r	50
Teológia	-	g	10	Trákin csákánya	T	n	10	Tűzlehellet	D	g	10
Terc	P	n	20	Tranzformáció	F	r	2500	Tűzmadár	E	r	100
Teremtés	R	g	10	Tranzformációs mező	Tu	r	350	Tűzmágia	D	r	100
Teremtő erő	F	r	200	Trappoló dinymák	T	g	10	Tűzmester	D	r	50
Térfaló	R	r	50	Treem feljegyzései	R	u	3000	Tűzszekér	R	r	50
Térkapu	C	g	10	Treem, a bölcs	R	r	100	Tűzszövetség	DIR	n	10
Természetes kiválasztódás	S	g	10	Triakornis	R	r	50	Tyrannosaurus Rex	S	r	200
Természeti katasztrófa	C	g	10	Triakornis herceg	R	r	200	U.M.A.	L	n	100
Természetvédő	Tu	n	20	Tripla szintlépés	-	r	50	Udvari bolond	E	g	10
Termonukleoron	To	g	10	Triton	E	r	50	Udvari intrika	D	n	10
Térutazás	-	n	10	Trófea	T	g	10	Udvari mágus	R	r	50
Tesh alligátor	S	g	10	Troglodita	Mu	g	20	Udvari zenész	F	n	10
Tetemember	L	n	10	Troglodita főzet	Mu	r	200	Ugh méreg	S	n	10
Tguarkhan	-	r	150	Troglodita herceg	Mu	r	600	Új élet sarjad	S	r	50
Thargodan csatamező	C	r	50	Troglodita sátor	Mu	n	20	Új nemzedék	S	n	10
Thargodan csatataánk	C	r	50	Troglodita törzsfőnök	C	g	50	Új remény	S	r	50
Thargodan fenevad	C	r	500	Troglodita vajákos	Mu	n	20	Újjáépítés	R	n	10
Tharr haragja	T	n	10	Troll	L	g	10	Újjászületés	Tu	g	10
Tharr harci dala	T	n	10	Troll csatakiállítás	T	g	10	Újrahasznosítás	T	n	20
Tharr harcoss lovagja	T	r	150	Troll Lady	L	n	50	Uldenerath	T	r	50
Tharr keresztje	T	r	50	Trollbőr	Ti	g	10	Uman szelleme	L	r	100
Tharr küldetése	T	r	50	Trollfa	S	r	100	Umbatari bromag	L	g	10
Tharr oltára	T	g	10	Trollkeltető zóna	L	n	10	Umbatari karkötő	D	g	10
Tharr pajzsa	T	n	10	Trónfosztás	E	g	10	Umor-pióca	D	g	10
Tharr papja	T	g	10	Trosnyogó szakóca	E	g	10	Unalmas béke	T	r	50
Tharr temploma	T	r	50	Trükkmester	F	r	50	Unáris plantáció	S	g	10
Thor, a sárkányölő	R	n	10	Trükkös csel	Má	n	50	Undok gnómcoska	F	g	30
Thormedor, vadászmeister	-	n	100	Tsalez Lau'pez	D	n	50	Unkreáció	F	n	10
Tigroszlán	E	r	50	Tudatfaló	E	n	100	Urgod	D	r	350
Tilgellagad	S	n	10	Tudati égetés	E	n	50	Urgod ajándéka	D	r	200
Tiltott mágia	F	g	50	Tudati fejlesztés	-	n	50	Urgod csapása	g	g	50
Tintacsiga	E	g	10	Tudati klónozás	E	r	50	Urgod fétise	D	r	200
Tiszta játék	-	r	150	Tudati lenyomat	R	g	10	Urgod haragja	D	r	300
Tisztítóútz	R	g	20	Tudati méreg	P	g	10	Urgod szikrája	D	g	10
Tisztogatás	C	g	50	Tudati vitalizáció	F	g	10	Úszás	S	g	10
Tisztogató klánvezér	Ti	r	200	Tudatkiésés	D	n	10	Utánpótlás	T	n	10
Titánkolosság	F	r	300	Tudatfokbábcás	E	g	10	Utcakölyök	F	g	10
Titkos folyosó	T	g	10	Tudatkutatás	R	r	50	Utolsó áldás	K	g	10
Titkos manaforrás	P	n	20	Tudatlanság	T	g	150	Utolsó esély	S	r	50
Titkos rituálé	D	r	100	Tudatrombolás	E	n	100	Utolsó kívánság	D	n	10
Toborzás	-	g	20	Tudatroncsoló mancs	Ma	r	300	Útonálló	L	g	10
Toborzásgátló Vlagyimir	-	r	1500	Tudatturbo	F	n	50	Uwalla	C	r	50
Tohonya Til	Ti	r	500	Tudatvihar	P	n	50	Uzbány	E	n	10
Tolmokok kóttél	D	n	10	Tudós klánvezér	Tu	r	250	Ügyessépróba	P	n	50
Tolvaj klántag	To	g	10	Tudós szimill	Tu	g	50	Ügyetlenség	D	n	10
Tolvaj klánvezér	To	r	250	Tugt-ork	D	n	20	Úszó, a kidobóember	K	g	20
Tolvajcéh	D	r	50	Tulajdonságlopás	Mu	r	400	Ütközet	T	n	10
Tolvajok tolvaja	To	r	300	Túlburjánzás	S	g	10	Üzletember	-	n	50
Tolvajszem	D	r	50	Túlélők Földje	-	n	100	Vadász barástyá	E	r	100
Tomboló óriás	T	r	200	Túlérő	C	g	10	Vadász quwarg	D	r	150
Tomboló Ovgar	D	r	50	Tükörkép	C	n	10	Vadász tatu	D	g	10
Tomboló vihar	S	r	50	Tükörpajzs	S	g	10	Vadász varkaudar	D	g	200
Tomboló yeti	T	r	50	Tükörsólyom	S	r	500	Vadászat szakértelem	-	r	50
Tompítás	Ti	r	300	Tündérszúnyog	S	r	50	Vadászfecske	E	r	50
Tonyók, a gazda	K	n	100	Türelem	F	r	50	Vadászkutya	R	g	10
Toprányolip	C	n	10	Tüske	Tu	g	10	Vadászmeister	R	g	10
Tormikus egér	C	g	10	Tüskecsapda	S	g	10	Vadászszas	S	n	150
Toronyór	F	g	10	Tüskepajzs	F	g	10	Vadítás	T	r	50
Torq, az inkvizítor	P	r	300	Tüskés bikaborz	D	r	50	Vadmágikus zóna	Mu	r	300
Torz Talbot	C	r	300	Tüskés gigaféreg	F	r	50	Vadrotll	T	n	10
Totális agymosás	C	r	200	Tüskés harci gromak	T	n	10	Vak örület	T	n	10
Totális háború	T	r	50	Tüskés hólyag	To	g	20	Vakharc	T	g	10
Totemoszlop	-	g	10	Tüskés karom	-	g	10	Vakító fény	E	g	10

Vakmerő pattancs	T	r	50	Véletlenszerű kiválasztódás	C	r	50	Ydven	P	r	300
Vakság	D	g	20	Velociraptor	S	r	100	Ygrodon	D	g	10
Valamit valamiért	Mu	n	20	Véráldozat	L	g	10	Ysmon	F	r	50
Vám	Má	n	50	Vérbéli borzongás	D	g	10	Zafir entitás	P	r	150
Vámpír őrszem	H	n	50	Vércápa	C	n	50	Zafir erőöv	T	n	10
Vámpír sámán	H	n	50	Vérenghéz	T	r	50	Zak Hazadar	Ma	r	400
Vámpírbébi	H	g	50	Vérgező	Ti	n	30	Zan	D	r	800
Vámpírféreg	L	n	10	Véres csatabárd	L	n	10	Zan diszrupció	D	r	500
Vámpírfog	H	n	10	Véreső	To	r	200	Zan-csemete	D	r	50
Vámpírzáció	L	r	50	Vértolyam	D	r	50	Zangroz harcospai	F	r	50
Vámpírlord	L	r	300	Vérfürdője magzim	S	n	10	Zangrozi bika	R	r	200
Vámpírmágia	L	n	100	Vérhörgő Mamulut	C	r	50	Zan-indukátor	D	n	20
Vámpírszobor	H	r	150	Vérkeszeg	F	r	50	Záporosó	S	r	50
Vámpírtör	LVD	g	10	Vérkör	D	r	50	Zarknod	F	r	1500
Vándormuzsikás	E	g	10	Vérmágia	To	r	200	Zarknod alsó kamrája	F	g	10
Vangorf gróf	L	r	50	Vérmező	T	r	50	Zarknod familiárisa	F	r	50
Vangorf vára	L	r	50	Vermont teknős	K	g	10	Zarknod oszlopa	F	r	100
Varangyos béka	E	g	10	Versengés	C	n	10	Zarknod pecsétje	F	g	30
Varázsenergia	D	g	10	Vérsólyom	To	r	300	Zarknod tornya	Má	n	50
Varázsfesték	E	n	10	Vérszívó	H	r	500	Zárnyítás	-	g	10
Varázskő	F	n	10	Vérszívó parazita	C	g	10	Zén	F	r	150
Varázslatlopás	E	r	100	Vérszomj	Mu	g	10	Zén bosszúja	F	r	150
Varázslótanonc	R	g	10	Vérszomjas csüldő	C	g	10	Zene szakértelem	-	g	10
Varázslótörony	F	r	50	Vérvörös skorpió	C	r	50	Zephyndar	To	r	300
Varázssólyom	K	g	20	Vérzékenység	To	r	200	Zinthurg	D	r	100
Varázsszél	Má	r	300	Vérző szív	E	g	10	Zoloboo	S	g	10
Varázsszőnyeg	F	r	200	Vészmadár	H	n	50	Zoloboo sámán	S	g	10
Varázsvédelem	R	g	10	Vételár	Tu	g	20	Zoloboo törzsőfő	S	g	10
Várfal	T	n	10	Vidám manó	E	g	30	Zombi	L	g	10
Varkaudar	D	g	10	Viharfelhő	T	n	10	Zombi mester	L	r	300
Varkaudar bajnok	D	n	200	Viharkupola	Tu	r	300	Zoodroo Tint	D	n	10
Varkaudar behemót	D	r	500	Viharlobogó	T	g	10	Zoola	E	r	50
Varkaudar csillapítás	R	g	20	Viharóriás	F	r	300	Zöld ekinda	Tu	g	10
Varkaudar fétis	D	g	50	Vikócmajom	R	g	10	Zöld manaital	Má	g	20
Varkaudar hadúr	D	r	150	Világégés	D	r	50	Zöld nyálka	Tu	g	10
Varkaudar harcművész	D	r	200	Világítótörony	R	g	10	Zöldellő fa	S	r	50
Varkaudar hírnök	D	n	200	Villámkorbács	Ma	r	500	Zöldfülű kalandozók	-	r	50
Varkaudar íjász	D	g	10	Villámruína	F	n	10	Zsarnokölő	R	r	50
Varkaudar kém	D	n	20	Villámsújtás	F	g	10	Zsoldoskapitány	C	r	50
Varkaudar kinzómaster	D	r	800	Villámszimbólum	F	n	10	Zsoldoskatona	T	g	10
Varkaudar kölyök	D	g	10	Virág szimbólum	S	r	50	Zsugorítás	C	g	10
Varkaudar lándzsa	D	n	10	Virágoskert	E	r	50	Zu'lit	F	r	250
Varkaudar mágia	D	n	100	Visszacsatolás	R	r	1000	Zu'lit erőtere	F	r	50
Varkaudar mágnus	D	n	50	Visszatfeljődés	F	r	50	Zu'lit parazitája	L	r	50
Varkaudar mörnök	DT	g	50	Visszahívás	Mu	g	10	Zuhatag	S	g	10
Varkaudar nekromanta	D	n	10	Visszalépés	D	r	50	Zu'lit energiafüggőnye	F	r	200
Varkaudar pálinka	D	g	20	Visszatartó erő	F	r	300	Zu'lit szolgálja	F	n	30
Varkaudar páncél	D	n	10	Visszatérés a túlvilágról	L	g	10	Zurgblug	T	n	10
Varkaudar remete	-	r	200	Viszály	-	n	10				
Varkaudar sámán	D	n	100	Vitalitás	Tu	r	200				
Varkaudar szolgátlóány	D	g	20	Vitsúh lencsái	E	u	3000				
Varkaudar tábor	D	n	10	Vízburok	S	r	50				
Várvédők	T	n	10	Vízdémon	E	r	50				
Vasalt bunkó	T	r	50	Vizelementál	S	n	100				
Vasalt Bunkók	T	r	50	Vizesés	E	r	200				
Vashegyek Nemzete	T	r	50	Víziharc	-	n	100				
Vassulyom	T	g	10	Vízihulla	L	g	10				
Vasszív	D	r	50	Vizionár	E	r	50				
Vastag bőr	K	g	10	Vízmaster	S	n	10				
Vasvért	D	r	50	Vlagyimir szobra	-	n	10				
Védekező taktika	-	r	200	Voharai szellem	H	n	50				
Védelem a tűztől	R	n	10	Vonzás	F	g	10				
Védett fajok	S	r	100	Vortex	L	r	50				
Védőangyal	K	r	600	Vörös rakoltság	D	r	50				
Védőmágia	T	r	50	Vörös sereg	D	g	20				
Védőoltás	S	g	10	Vulkánkitörés	T	r	100				
Védőposzáta	E	g	10	Werjut	K	g	10				
Védőruína	-	g	20	Womath	K	g	10				
Védetlen elme	Mu	n	30	Woor-antilop	R	g	10				
Végelgyengülés	S	g	10	Woogard	S	r	100				
Végítélet	R	n	50	Wulf Gretta	T	r	50				
Végképp eltörölni	T	r	200	Wyscanzi szíren	E	r	200				
Végső küzdelem	L	n	10	Xantusz manó	C	g	10				
Végső védelem	R	g	10	Xirnox	L	r	50				
Végső visszaszámlálás	D	r	100	Xirnoxfej	H	g	10				
Vegyesbolt	F	r	50	Yasmina	E	n	20				



VERSENYHELYSÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ.
36. terem, Derkovits sor 2.

CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem

CYBERWORLD – Margitszigeti Atlétikai centrum, Café Leger (a Margit hídnál)

DEBRECEN – Káosszellegrvár, Vár u. 10.

DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig)

DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől), ☎: 239-2506, 06-30-9-245-850.

GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.

GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.

GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.

HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ

KAPOSVÁR – Használt Könyvkereskedés, Dózsa György u. 5.

KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsényi Dániel u. 11.

MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrásy út 15.

NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.

NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Móríz Zsigmond Művelődési Ház

PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út 102.

PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.

SIÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.

SZARVAS – Vajda Péter gimnázium B épülete, Vajda Péter u. 26.

SZEGED – Csongrádi sugárút 57.

SZENTES – a kenyérgárda kulturálisisége, Ady E. u. 20.

VALHALLA PAHÓLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1, ☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Klubkönyvtár, Március 15. u. 1/a

ZALAEGRSZÉG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ VERSENYEK

OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN



HARC A VÉGSŐ HATALOMÉRT

Időpont: november 17., 10 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Az V. kiadású szabálykönyv 39-40. oldalán található szabályokkal. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, A falak ereje, Pszi szakértelem, Teológia, Tiltott mágia. Nincs cserepalki.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: ultraritika, paklik.

Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy Könyvesbolt, Miskolc Déryné u. 7. tel.: 46-411-528.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 17., szombat 11 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Hagyományos verseny. **Nevezési díj:** 500 Ft, hölgyeknek ingyenes. Az októberi, novemberi és decemberi versenyből véletlenszeresen az egyik minden nevezőnek ingyenes lesz.

Díjak: ultraritika, paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: 63-400-457, vagy az új HKK klubban, Szentes, Mágocsi u. 1. Minden szombaton 13 órától.

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: november 17., szombat 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Isteni szövetség. A béke szigete nem tiltott. **Nevezési díj:** 600 Ft.

Díjak: ultraritika, paklik.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 27., szombat 11 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft, hölgyeknek ingyenes. Az októberi, novemberi és decemberi versenyből véletlenszeresen az egyik minden nevezőnek ingyenes lesz.

Díjak: ultraritika, paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: 63-400-457, vagy az új HKK klubban, Szentes, Mágocsi u. 1. Minden szombaton 13 órától.

ISTENEK HÁBORÚJA

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

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritika, paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: 30-906-6069.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: ultraritika, paklik.

Érdeklődni lehet: Torzsa Sándor 70-316-8667, Fábán Péter 333-3413.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: november 3., szombat 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Egy fajta lapból maximum ötöt lehet használni, a négy szín korlát érvényes.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritika és paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: 20-443-3779.

A SZABADSÁG ÁRA

Időpont: november 17., szombat 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Nincs színkorlát.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: paklik, ultraritika, legalább 20 induló esetén 2 ultraritika lesz kiosztva.

Érdeklődni lehet: Marofka Mátynánál 30-355-7657 vagy marofkamatyas@usa.net

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: október 28. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Istenek háborúja. Tiltott lapok a szokásosak mellett: Örök pinhés, Mennybéli ítélszék, Mánia. A béke szigete nem tiltott.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritika, paklik.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: november 17.

Helyszín: Gödöllő.

Szabályok: Tiltott lapok:

A szkarabeuszok átka, A hatalom torzulása, A helytartó csápjá, A falak ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktiválása, Agyénítás, Az agy kifacsarása, A élet fája, Bájolás, Besűgás, Bikkvialad, Direkt kontaktus, Energizáció, Fantom sárkányok, Fehér tigris, Gömbvillám, Goblin vezér, Hajlítógép, Haarkon duhe, Illúziócsap, Illúziósárkány, Kalmárok itala, Káoszmaster, Káoszkigyó, Kovácscéh, Kód, Ködmangó, Kronobogár, Kristályhegy, Láncvillám, Lidércúr, Majd legközelebb, Manacsapda, Manaszívás, Mandulanekr, Mágiafaló, Megszkítás, Melkon, Mentális robbanás, Mély gyász, Molgan, Morgan palcája, Noterman.thi, Ördögi mentor, Ördögölő pálca, Őshangya boly, Őshangya sámán, Pirit gölem, Pszi szakértelem, Rovarsámán, Sir Lonil Zomar, Sötét kastpolm, Sötét motyogó, Spóra, Szörnyölvölés, Taumurgia, Teológia, Tiltott mágia, Tonyok, a gazda, Transzformáció, Tudatrombolás, Tudatturbó, Védőangyalok, Zombi mester és az ultrariták.

Nevezési díj: 500 Ft, Gödöllőieknek és azoknak, akik Gödöllőben még nem neveztek valamelyik régebbi versenyünkön 450 Ft.

Díjak: ultraritika és Két világ közt paklik.

Érdeklődni lehet: Csujja Gergelynél (28) 413-962 vagy e-mail: csujja@mail.digitel2002.hu.

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, 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 mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia. A tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY: min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, A sárkány kincse. 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 mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia. A tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

PÁROS VERSENY: 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 (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös orposzt, nem közösek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

ÖSÖK VÁROSA: Csak az Ösök városa, a Rúvel hegy és a Két világ közt lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ösök Városában is megjelentek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkák és ultraritkák 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.

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.

KGK VERSENY

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Minden játékosnak a játék kezdetén ki kell rakni egy ún. szabálylapot (felfordítva, kifejtészetve). Ez a lap nem számít bele a pakli méretbe. A szabálylapokra is érvényesek a faji ellentét szabályai. Ezek a lapok semmilyen módon nem kerülhetnek ki a játékból. A választható szabálylapok: Insekteoid – Gyártelep, Prof. Emeralida, Karnoplantusz – Bróker, Tricipita – Raktár, Vegyi hulladékcsatorna, Xenó – Tartalékos szállás, Kaszárnya, Ember – Cgaby Strong, Cerebríta – Kormányzói palota, Zarg – Bargha szimionita, Zarg helyőrség, Cápa – Flottabázis.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: 1. hely 1500, 2. hely 1000 Ft, ultraritka, paklik. A nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyereménylapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

KG éves ranglista: A 2001-es év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékos 10000 Ft pénzdíjat vehet át az év utolsó versenyén.

AZ ELYSIUM VERSENYEI

okt. 20. szombat: MAGUS
okt. 21. vasárnap: Star Wars
okt. 27. szombat: MAGUS
okt. 28. vasárnap: Elysium HKK

nov. 3. szombat: HKK
nov. 4. vasárnap: Star Wars
nov. 10. szombat: KKK
nov. 11. vasárnap: HKK
nov. 17. szombat: MAGUS
nov. 18. vasárnap: Star Wars, HKK
nov. 24. szombat: MAGUS

FIGYELEM! Az általunk támogatott HKK versenyeken a következő pontozást kell alkalmazni: Győzelem 3 pont (a győzelem arányától függetlenül). Döntetlen 1 pont. Vereség 0 pont. A versenyekről küldött beszámolóban a pontszámok mellett kérjük a lejátszott körök számát és a bíró nevét is. Az ultraritkát 15 indulótól lehet kiadni, kevesebb számú verseny esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 főként lehet szerezni.

dec. 2. vasárnap: Star Wars
dec. 8. szombat: HKK
dec. 9. vasárnap: KKK
dec. 15. szombat: HKK
dec. 16. vasárnap: Star Wars
dec. 22. szombat: MAGUS
dec. 29. szombat: MAGUS
dec. 30. vasárnap: Elysium HKK

A versenyek – ha külön nem jelöljük – egységesen 11 órakor kezdődnek. Nevezni 10-től lehet. Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál a 30-924-5850-es telefonon. Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/b – bejárat a Kresz G. u. felől.

ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ BEMUTATÓ VERSENYE

Időpont: 2001. november 24., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Kondor Béla Közösségi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyre 3 csomag paklival az új kiegészítőből. Tesztelők nem indulhatnak a versenyen.

Nevezési díj: 2300 Ft (tagoknak 2200).

Díjak: Sok-sok pakli az új kiegészítőből.

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134 vagy e-mailben a beholder@holder.hu címen.

**A 8. helyezettet is díjazzuk!
4 gyűjtődoboz díj az új kiegészítőből**

VERSENYBESZÁMOLÓK

A HATALOM KORLÁTOZÁSA

BAROSS FERENC GYŐZTES PAKLIJA:

- 3 Páncélos lovag
- 3 Ommó
- 2 Megtízstult leány
- 3 Undok gnómocsa
- 2 Hígyany Hugó
- 2 Varangyos béka
- 3 Szolga
- 3 Toborzás
- 2 Őrült varázsló
- 3 Szerencsetalizmán
- 3 Glória
- 1 Kalandozók városa
- 3 Ommó naplója
- 2 A hősök ideje
- 3 Gyenge ereje
- 2 Éneklő Szarvas
- 2 Föld oltára
- 3 Erős gyengéje
- 3 Az időrabló érintése

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 1 Éneklő Szarvas
- 3 Annihiláció
- 2 Álmodó oltára
- 2 Agybénítás
- 3 Fegyverkovács
- 1 Őrült varázsló
- 2 Szabotázs
- 2 Lefegyverzés
- 3 Tiltott mágia
- 1 Kalandozók városa
- 3 Manacsapda
- 2 Földrengés

RÉM ANDRÁS PAKLIJA:

- 1 Sötét Föld
- 3 Obszidiánsörényű pegazus
- 3 Őriás denevér
- 3 Aranyörényű pegazus
- 3 Troll Lady
- 2 Batkamanó
- 3 Boszorkánymester
- 3 Végítélet
- 3 Gyenge pusztulása
- 3 Jégcsapás
- 3 Energiacsapolás
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Manacsapda
- 3 Erőfitogatás
- 2 Halvány reménysugár
- 2 Kontármunka
- 2 Föld oltára

HOLMAN GÁBOR

PAKLIJA:

- 3 Űszó, a kidobóember
- 3 A csodák csarnoka
- 2 Kúrtszó
- 2 A föld oltára
- 3 Pikkelyes bőr
- 3 Kamazunga Lopotomos
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Kamdemu
- 3 Rűcskös bőr
- 2 Legendás Buntokapi
- 3 Az időrabló érintése
- 3 Galetki helytartó
- 3 A gyenge pusztulása
- 3 Tolvaj klántag
- 3 Boszorkánymester
- 3 A galetki barlangja
- 1 Pozitív létsík
- 1 Sötét Föld

SZEMERÉNYI TI-

BOR PAKLIJA:

- 2 Acélgölem
- 3 A féreg érintése
- 3 A gyenge pusztulása
- 3 Troll csatakiáltás
- 2 Különcség
- 3 Rubingölem
- 3 Egokinzás
- 3 Őrült varázsló
- 3 Az időrabló érintése
- 3 Fegyverkovács
- 3 Kineport
- 3 Kamazunga Lopotomos
- 3 Tolvaj klántag
- 3 Agybénítás
- 3 Az erős gyengéje
- 3 A gyenge ereje
- 1 Legendás Buntokapi
- 1 Sötét Föld

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét szeptember 22-én rendeztük. A versenyen csak gyakori és nem gyakori lapokat lehetett használni, 28 profi és 44 amatőr résztvevő indult.

A paklik a hagyományos versenyektől teljesen eltérő képet mutattak, nagy részük sok lényvel és épületekkel játszott. Volt pár horda is (pl. *Morgan tanítványával*), de a legjellemzőbb a sok kis lényes, építkezős galetki vagy kalandozó pakli volt. Az épületek közül az új oltárak voltak a legnépszerűbbek, ezek közül is talán *A föld oltára*, de a másik kettőt is gyakran használták. Láttam azért *Galetki barlangot*, *Csodák csarnokát*, *Sörsátrat*, *Kutató laboratóriumot* is. Sőt, az épületek leszedésére (a mindig hasznos *Időrabló* érintése és *Gyenge pusztulása* mellett) olyan lapok is feltűntek, mint a *Villámsújtás* vagy a *Különcség*. Akadt azért kontroll-jellegű pakli is, és néhányan érdekes kombópaklival indultak: a *Kronobogár-Mánia-Idegen tollak-Átokmanó* köré épülővel. Érdekes még, hogy viszonylag sokan játszottak valamilyen helyszínnel (legjellemzőbb a *Sötét Föld*).

A profiknál Baross Ferenc diadalmaskodott, a második Rém András, a harmadik Holman Gábor lett, hármójuk között csak a játszma-, és Buchholz-pontok döntöttek. A negyedik helyen Szemerényi Tibort üdvözölhetjük. Folytatom a Nemzetinél elkezdett hagyományokat, és fáradságot nem kímélve leírom mind a négy profi helyezett paklilistáját.

Úgy tűnik, ezen a versenyfórmán az (egyébként kissé elnyomott) kalandozók tündököltek, az amatőr kategóriát is ilyen paklival nyerte Koskár László (pedig a Zén inváziós kalandozó-tápokat nem is lehetett használni!). A második, Torzsa Sándor paklija *Földbarcos*, rengeteg kis lényvel és az elmaradhatatlan oltárokkal. A harmadik helyen Darabi Zoltán végzett, galetkis-építkezős, *Kristályfolyadékkal* és *Kutató laboratóriummal* megspékelt paklival, a negyedik pedig Kundrath Gergely, igazi galetkis-torzszülőttés paklival.

Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken!

MAKÓ BALÁZS

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Rém András egyik meccsén igazán pusztító volt a végzet: 2 ilyen lap kijátszásával 6 Elenios lapot dobott el, másodika teljesen kiürítve az ellenfél kezét.

MINDENKIT VÁRUNK A VERSENYEKEN!



Kedves Dart Maflu!

Köszönöm szépen a személyes meghívót a Bölcsék Körének szövetségi gyűlésére! Tiszteletbeli tagként kötelességemnek érzem, hogy megjelenjek; így – ha csak nem jön közbe valamilyen előre nem látható akadály – ott minden bizonytalansággal személyesen is találkozni fogunk. Elképzelhető, hogy még néhányan eljönnek a Hírmondók közül – Thomas Curse, Ben-e-veer is mondott valami ilyesmit – így szövetségünk részéről mindenképpen képviseltetni fogjuk magunkat.

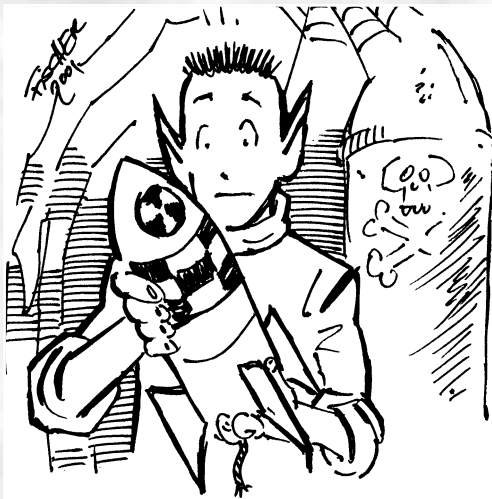
Képzeld, éppen aközben, amikor a fenti sorokat a pergamenre vetettem, rettenetes látomásom volt! Füst kezdett el gomolyogni a barlangomban, majd különös, kísérteties hangok szólaltak meg a fejemben. Előbb azt hittem, hogy szokás szerint csak egy újabb szellemidéző látogatta meg hitvatlanul a barlangomat (minden héten akad belőlük egynehány, legutóbbára, ha jól emlékszem, Pyros küldött szellemet a lakóhelyemre), és már éppen haborgogni kezdtem, hogy miért zaklatnak folyton (nyaff!), amikor döbbenten kellett ráébrednem, hogy nem a szokásos szellemjárásról van szó...

Fények villogtak, és egy elképesztő látomás jelent meg előttem. Olyan volt ez, mint amikor az Ősök Csarnokában járva megtalálom az Ősök Szentélyét (ez is nagyon friss élmény most, hiszen csupán pár napja kaptam meg az Ősök áldását itt, a kutyaszinten), teljesen életszerű képek villantak előttem. Először egy nagy víz partján álló óriási várat láttam, meglehetősen üzletelen, felelmetes, sötét színű, szögletes tornyokkal. A barlang, amelyben elhelyezkedett, hihetetlenül nagy lehetett, mert a teteje a végtelen magasságba vezetett. Vagy talán a Felszínről szólt a víz? Erre utal az is, hogy hamarosan hatalmas, vijjogó griffmadár jelent meg az égen (ilyen állatok szerintem csak a Felszínen élhetnek), és lecsapott a két legnagyobb torony egyikére, tüzet lehelt rá, és az azonnal lángba is borult. Aztán hamarosan érkezett egy újabb halálra éhező szörnyemadár, és a másik, elborzasztóan magas épületre is felkapaszkodott a nagy tűzkakas... Szörnyű érzés volt, a belsőm, a szívem reszketett, a lelkem pedig mély gyászba borult, annak ellenére, hogy tudtam: ez csak látomás, és tőlem mérhetetlenül messze zajlanak ezek az események.

Aztán elmúlt a szellemkép, és arra, hogy egyáltalán történt valami, csak a fogam vagozása, és a bennem örvénylő kérdések utaltak. Miért történnek mindenhol ilyen szörnyűségek? És miért kell nekem tudnom erről? Nem elég viselnem a saját, zárt világunk poklát? Nyaff!

Szóval ez történt velem a mai napon. Jó lenne azt hinni, hogy az egész csak a képzeletem játéka volt, netalántán egy különösen elborult fantáziájú szellemidéző idétlen tréfája. De nem hiszem, sajnos... A lelkem mélyen tudom, hogy valahol sok-sok ártatlan, érző lény halt meg (hogy galetkik vagy más fajok fiai, tán mindegy is, ahogy – helyesen – rávilágítottál legutóbbi leveledben), és ilyenkor az egész élet olyan kilátástalannak tűnik.

Ó, megpróbálok valamilyen kellemesebb témáról beszélni, bár ebben az örült kiképzőtáborban olyan ritkák az igazán felhőtlen pillanatok! Nyaff!



Bizonyára hallottad, hogy végre nyilvánosságra került az ósmágus italának receptje. Különösen kedves szövetségi társad, Viora figyelmébe ajánlom ezt, hiszen tudom, hogy ő a gyógyfűvészet nagy szakértője. Ez egy nagyon jó, hasznos ital, különösképp, hogy egyre több varázslat ismeretét követelik meg tőlünk. Sajnos, azonban csak a hatodik szinttől lehet majd legyártani, hiszen, bár a hónapokpók és az elfu moha már jóval korábban fellelhető, a szemani gombákat csak a szolgaszinten tudjuk gyűjteni. Bár ezt speciál én nem is bánom annyira, hiszen pár nap múlva szedem a sátorfámat (ez is milyen szép szófordulat, és bizonyára a felszíni birodalmak korából származik – mostanság gyűjtöm az ilyeneket), és ismét költözöködni fogok. Remélem, a szolgaszinten is találok egy, a mostanihoz hasonlóan lakályos barlangot. Bár, voltaképpen azt hiszem, ha elég hosszú időt tölt el valahol a galetki, azt mindenképpen megszokja, megkedveli egy idő után. És én bizony elég hosszú ideig voltam itt, az ötödiken. Jó szint volt ez is, hozzászoktam, és jut eszembe, egy olimpiai győzelemmel gazdagodtam. Nahát, egész elszomorodom a tudattól, hogy tovább kell mennem. Nyaff! Ezt se gondoltam volna akkor, amikor a felelemtől reszketve megérkeztem ide...

Mostanában két olyan kalandban is részt vettem, amelyet csak több galetki, együttes erővel képes véghezvinni. Mindkétszer ott volt velem Rózsa Alexander barátom is. Először egy elveszettnek hitt galetkit kellett főkutatnunk, akinél titkos irományok voltak (a vén remete meghagyta, hogy erről ne mondják többet), majd valamiféle „rakétának” nevezett dolgokat kellett szerezniünk ünnepi játékokhoz. Ez utóbbi kedvemre valóbb feladat volt, hiszen szeretem a kultúralt ünnepségeket, de meg kell mondjam, a rakéták elég veszélyes holmíknak tünnek, őszintén szólva nem vagyok teljesen biztos benne, hogy csak szemképrázató látványosságoknak lehet használni őket... Elborzaszt a tudat, hogy talán a jó szándékú segítségemmel hasonló szörnyűségek történhetnek, mint amilyeneket a lidércnyomásban láttam. Nyaff!

Érdekes viszont, hogy amikor nyomkeresésre kerül a sor egy-egy ilyen kalandban, mindig én viszem a pálmát, annak ellenére, hogy a Bárd klán tiltja a tagjainak a vadászatot. Ezek szerint ösztönös tehetség vagyok, mert másképp hogyan lehetne magyarázni, hogy azok, akik a gyakorlatban is próbálgathatják ezt a képességet, általában tehetségtelenebbek nálam?

Az elmúlt hetek eseményei közül különösen büszke vagyok egy Förgül nevű, idős, kissé szenuilis mágusmester szobájának kitarítására. Belátom, ez egy kicsit viccesen hangzik, de ha láttad volna, mi volt ott, nem nevetnél! A szoba közepén egy ekinda-család tenyészett, az asztal alatt oryngling disznók vistoroztak, a sarkokban óriáspókok szőtték a hálójukat. Miután ezeket a dögöket kikérgettem, egy görényteknőc rontott rám, de végül őt is sikerült kiebudaolnom. Figyelembe véve, hogy az utóbbi torzszülött állítólag a hatodik szint lakóinak életét keseríti, és azt, hogy a „rendrakás” alatt meg sem tudták sebezni ezek a dögök, szerintem ez elég szép teljesítmény volt tőlem. Tengerszem és Kőfejű segítségét igénybe sem kellett vennem jóformán... Na jó, a görényteknőc ellen egy kicsit.

Utána a tavasz bolyos bizott meg egy feladattal, és én, bolond megint hallgattam mézesmázos szavaira, pedig tudhatam volna, hogy az ő küldetésiben mindig van valami gonosz intrika. Ezúttal egy zombi herceg támadt rám neki köszönhetően, zombi mester „barátja”



hatekony támogatása mellett. Nos, ez a csata is elég érdekes volt: mielőtt én visszaküldtem a másvilágra a zombi mestert, Tengerszem már végzett is a zombi herceggel... Komolyan, kezdek félni tőle... Lassan be sem fér a barlangomba. Nem csoda: rengeteget gyakorlunk a szövetség istállójában. Csak azért nem mondom, hogy ő a Hegy legerősebb zöld ekindája, mert úgy hallottam, Csendes Donnak is van egy ilyen követője, és nagyszerű bárd barátom rá-

adásul még titánok szelével is erősíti társait a harc elején. Hm, el tudom képzelni, hogy ezután leül játszani a lantján, miközben a szolgái könyvedén széttépik a támadó fenevadakat.

No, valami ilyesmit szeretnék elérni én is: hogy sose kelljen vérről mocskolnom törekeny kezeimet, akármilyen borzalmas szörnyetegek is támadjanak rám. Ha csak egyetlenegy torzszülött feni rám a fogát, abból már nemigen lesz baj, az esetek döntő többségében a „testőreimnek” meg sem kottyán az ilyen fenyegetés. Egynél több szörny esetén pedig elbájolást fogok használni (ha már úgyis kérik ennek használatát a bárdoktól küldetésként); ez, bár nem túl hatékony, de meglehetősen elegáns megoldás szerintem. No, majd hamarosan meglátjuk, mire jutok ily módon. Sajnos, le merem fogadni, hogy folyamatosan olyan nagyszámú hordák fognak támadni minket, hogy mindenképpen sok kellemetlenségem lesz. Mert a Sors mindig is mostohán bent velem, miért lenne mostantól másképp? Nyaff!



De nem akarok elsülyedni az (egyébíránt jogos) önsajnálatt mocsarában, beszéljünk inkább másról! Nem tudom, emlékszel-e, nem is olyan régen (néhány hónapja) még azon fohyt a vita az én szövetségemben, hogy hány főnél is húzzuk meg a létszámkorlátot. Nos, úgy tűnik, az élet megoldja az ilyen problémákat, mert mikor ezeket a sorokat trom már javában építjük a barlangcsarnokunkat, amely lehetővé teszi a negvennyolcas létszámra való bővülést. Ugyanis a két szövetségünk létszáma időközben meghaladta a harminckét főt – köszönhetően jelentős részben Csendes Don remek tagtoborzó hírdetéseinek. Emellett már javában működik a fókuszgömbünk, és reményeim szerint hamarosan elkészül a könyvtárunk is. Hát, ezek most a legfőbb hírek a házunk táján. Nagyon-nagyon büszke vagyok arra, hogy olyan remek szövetségnek vagyok tagja, mint a Békeidők Hírmondói, és olyan remek szövetségnek vagyok tiszteletbeli tagja, mint a Bölcsék Köre!

Érdekes dolgok történnék eme levél írása közben. Most meg egy hírnök érkezett, aki elmondta, hogy három teljesen új-fajta szövetségi épületek felhúzását engedélyezték a szövetségek számára. Az egyik egy javítóműhely, amely a varázslattal vagy mágikus képességgel tönkretett tárgyak rendebáhozatalát segíti. A másik egy relaxációs szoba, amely a pszionikus képességek fejlődését gyorsítja föl. Ezek jó, hasznos épületek, bár olyan borzasztóan nem könnyítik meg az életünket, és nem is túl látványosak, így aligha fogjuk őket a közeljövőben fölépíteni.

A harmadik épület azonban nagyon-nagyon erős, de elég gusztustalanul hangzik: ez egy kintzókamra, amelyben a szolgákból nyerhetünk ki lélekenergiát... Tulajdonképpen el sem akarom hitni, hogy él olyan galetki, akinek az agyából ilyen perverz gonosz ötletek pattannak ki. Nyaff! Biztosan ki lehetett volna találni valamilyen más, nem ilyen kegyetlen megoldást is erre a problémára, de ezek szerint a folsó vezetésben is vannak – már bocsánat a kifejezésért – szádistá szörnyetegek! Nyaff!

Ezek után az előbbi látomásomat is új aspektusba kell, hogy helyezzem: nyilván a galetki nép sorsáról szóló szimbolikus jóslat volt. Hiszen, ha ilyen az átlagos galetki-hozzáállás – és nincs kétségem, hogy a haszon reményében szinte minden szövetség föl fogja húzni ezt az épületet –, akkor milyen sors is várhatna erre a sokat szenvedett, nyomorult népre! Ó, Ósók, bár tévednek...

Elkeseredetten üdvözlő:

Nefelejcs
a mélyen családott

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ŐV HÍREK

SZÖVETSÉGI ÉPÜLETEK

Ismét három új épület került be a közkívántra, megy róluk az enciklopédia:

- ❖ A kinzókamrával a szolgák KNO-t is lehet "lefelejtani", azaz a befektetett léleke energiát visszanyerni amikor egy erősebb szolgát szeretnénk. Ez igen jó kombót alkot az istállóval, kicsit túl jót is. Nem szeretném, ha bárkivel elszállna a ló, ezért az istállónál lesz egy szinttől függő korlát, hogy meddig növelheted a szolgád szintjét – egy 20. szintű szolga, aki +18-at kap minden tulajdonságára és képességére, valószínűleg könnyedén darál mindent a 7. szinten. A jelenleg beállított korlát szint+2, tehát 7. szinten 9. szintig fejlődhet a szolga az istállóban, de ez a korlát még változhat.
- ❖ A tárgyak javításával kapcsolatban két kérés volt, hogy könnyebb legyen őket javítani és kevesebb TVP-ért, a javítóműhely mindkét kérést teljesíti.
- ❖ A pszire fókuszáló szövetségek kedvében jár a relaxációs szoba, amely kifejezetten a pszire specializált karaktereket tápolja.

PSZI HARC

A pszi harcban a pszi támadás és védekezés növekedése – és tudati kohézió ismerete esetén a kapott léleke energia – a harcolók erőségének arányán múlik, akárcsak a rendes harcban. Itt azonban az erősségre a pszi támadás és energia összege számított, a program nem vette figyelembe a támadó képességek szintjét. A képletet javítottam, most már az utóbbit is figyelembe veszi a program.

Amennyiben valaki ilyen fajta egyensúlytalanságot fedez fel a programban, kérjük jelezze felénk, ne pedig azt csinálja, hogy erre még rá is játszik, pszi képességeit letranszformálva, mert az ilyesmi ügyis kiderül. Az ilyen nyilvánvaló visszaéléseknél még több KNO-t is veszíthet az illető, mint amennyit az egész trükközéssel nyert.

TALÁLATI ESÉLY

A játékban jelenleg a védekezés jóval könnyebben fejleszthető, mint a támadás. Ennek eredménye leginkább a galetki-galetki csatákban látszik meg, egy közepesen felszerelt ütős galetki sok karaktert alig tud megütni. Bár lapzártakor erről még nem született végleges döntés, az újság megjelenésekor már kétségkívül lesz.

A végtag szakértelmek nehezen fejleszthetők, ezért hatásuk is erősödik – minden egyes végtag szakértelmért +1% támadást kap a karakter, tehát 3 helyett 4% támadásonként ill. faroknál 5%. Mindemellett az alap erőnél nem minden két, hanem minden erő pont után lesz +1% támadás. Az erő bónuszok (tárgy, varázslat)

továbbra is két erőnként adnak +1% támadást. Ezenkívül, az első szint kivételével minden szint után a galetkik kapnak +3% támadást, de ezt csakis galetki-galetki csatában, a karakterlapon nem jelenik meg.

Mindemellett is persze előfordulhatnak szélsőséges támadások és védekezések, a folyton mellélítő mesterharos és a tévedhetetlenül bármint eltaláló félisten nem jellemző a fantasy szerepjátékokra és csatákra. A 15% minimális és 95% maximális találati esély biztosítja, hogy a csatákban megmaradjon a véletlen faktor és ne legyen szükség a jövőben kiegyensúlyozó korlátozásokra. A szinte megsebezhetetlen szörnyek érdekes színfoltját jelentik a játéknak (pl. lidérc láng), így a rájuk vonatkozó minimális 5% támadás megmarad.

EGYÉB VÁLTOZÁSOK, JAVÍTÁSOK

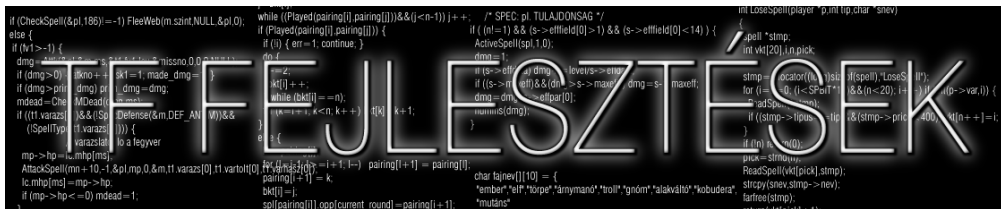
- ❖ Az éhínség varázslattól most már a jóllakottság nem mehet le negatívba.
- ❖ Több ősmágus szájvice varázssal hatása nem adódik össze.
- ❖ Ha a PTA, PTB parancsokban pszi technikát adtál meg, nem mindig működött jól, ezt javítottam.
- ❖ Most már egy körben csak egyszer lehet a szélpajzsot elmondani.
- ❖ A felejtés varázslat megváltozott, 19-nél magasabb szintű varázslatot csak úgy lehet felejtani, ha egy füst alatt leviszed 19-re. Bővebben lásd az enciklopédiában.
- ❖ Ha valaki kilépett egy szövetségből, és éppen épített egy épületet, amibe beleépítette a minimumot, és a maximumot nem, és még nem kezdett új épület építésébe, akkor a program nem pipálta ki neki, hogy azt az épületet már egyszer megcsinálta. Ezt a hibát javítottam. Viszont továbbra is meg lehet csinálni, hogy valaki nem építi be a minimumot, kilép a szövetségből, majd újra belép, és megint épít. Ez sajnos egyfajta rabszolgázás, de nincs ötletem rá, hogy hogyan küszöböljük ki, és nem tudom, gyakorlatban mekkora problémát jelent.
- ❖ Korábban is meg volt határozva, hogy ha valaki X galetki győzelmet elér (ahol X a szint függvénye), akkor csak fele léleke energiát fog kapni. Ennek a célja a galetki gyilkolásra specializált karakterek elbátortalanítása volt, és már a kezdetektől bent van a programban. Most azonban ezt az algoritmust finomítottam, nemcsak a teljes fordulósámot és győzelmet nézi a program, hanem egy adott szinten elért extrém mennyiségű győzelemnél is életbe lép (ha pl. valaki a 7. szinten lát neki a gyilkolásnak akkor ne tudjon 7 szintnyi öldőst behozni).
- ❖ Két új küldetés került be a 7. szintre.

THOR MIKLÓS

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2001. október



TULAJDONSÁG BONTÁS

A TF alapjainak tervezése óta sok dolgról kiderült, hogy kicsit másképp jobban, átláthatóbban, kezelhetőbben meg lehetett volna csinálni programozás szempontjából. Azok az újítások, amelyek az ÖV-ben beváltak, elméletileg visszavezethetők lennének a TF-re, de sokszor ez annyira bonyolult lenne, hogy gyakorlatilag kivitelezhetetlen.

Egyik ilyen, örökös fejfájást okozó probléma volt, hogy a TF nem választja szét az alaptulajdonságot és a bónuszt. Ha valakinek van egy 20-as ereje, és erre kap +10 bónuszt varázslatból és plusz 10-et tárgyból, a program ugyanúgy tekint, mintha 40-es ereje lenne alpból, bónuszok nélkül.

Sajnos ez elég sok problémához vezetett. Klasszikus eset: mint tudjuk, a szintlépéskor kapott max VP függ az intelligenciától, sőt, a szintlépéskor veszített is. Kézenfekvő, hogy amikor valaki tudja, hogy szintet fog veszteni (ne adj isten tudatosan, nagy mennyiségű szintvesztésre készül), akkor intelligenciát csökkentő tárgyakat ölt magára, majd amikor szintjeit visszanyeri, akkor intelligenciát növelőket. Amikor valaki ezt a hibát nagyüzemi módban próbálta kihasználni, fülöncsíptük az illetőt, de az ezen a problémán alapuló kisebb-nagyobb „ügyeknek” se szeri, se száma. És akkor nem említettem például az átcsoportosításos, szingularitások problémákat (bár az utóbbi lokálisan kezelve lett), és még ezer másikat. Itt nemcsak a játékosoknak előnyös trükkökre gondolok, hiszen a legtöbb tárgy nem csökkenti a tulajdonságot, hanem növeli. Tulaj-

donság TF-eléskor levethetőzni állandó bosszúságot jelent.

Az elmúlt hetekben rászántam az időt, és alaposan átalakítottam a TF kódját, hogy végre szét tudjam választani az alap tulajdonságot és a rárakott bónuszt, ahogy az az Ősök Városában is van. A továbbiakban a program a tulajdonság TF-elésnél, szintlépéskor kapott varázspontnál a tulajdonság alapértékét, míg pl. a fegyverrel való sebzés vagy az ügyességbol eredő védetség bónusz számításánál a tulajdonság módosított értékét fogja figyelembe venni. Az átalakítás nagy előnye, hogy az esetleges tulajdonság-bugok könnyebben felderíthetők, hiszen ezek a bónuszt fogják változtatni, nem az alaptulajdonságot, így ha valakinek nagyon magas vagy nagyon negatív tulajdonság bónusza keletkezik, a program regisztrálni tudja az ilyen eseteket.

A bővítés elkészítésének legfőbb oka azonban az volt, hogy a jövőben elkészülő helyszínekre szeretnék sok olyan varázstárgyat elhelyezni, amelyek jelentősebb bónuszokat, és ezek ellensúlyozására esetleg más tulajdonságokra pedig mínuszokat adnak, pl. képzeljétek el egy +20 erőt, -10 intelligenciát adó varázstárgyat. Ilyenekre eddig pont azért nem volt lehetőség, mert könnyen visszaéléssre lehetett volna őket használni.

Fontos: a programot igen alaposan, igen sok helyen át kellett írnom. Emellett magával a teszteléssel jóval több időt töltöttem, mint a programozással, mégis, hónapokig nem lehet húzni az új verzió felrakását, hiszen készülnek a képességek, bug javítások,

és egyéb fejlesztések. Ezért nagyon szépen kérek minden játékos, ha bármiféle hibát fedez fel ezzel az új módosítással kapcsolatban – legyen az akár előnyös, akár hátrányos a játékosok számára – írja meg nekünk azonnal!

EGYÉB APRÓSÁGOK

- ❖ Az álompor elfogyasztása (és a Fény Szentélyébe való belépés és hasonló hatások) most már nem törlik az FT 9096-9099 parancsokat (amelyeket ez a rutin eredetileg kalandozóra kiadott FT-nek nézett, ezért törölte őket).
- ❖ Ha valaki roxati zárfalóval próbál egy ajtót kinyitni, de a sikerre 0% esélye van, akkor a zárnyitása csak 1%-ot fejlődik. Erre azért volt szükség, mert egyébként kockázat nélkül nagyon gyors zárnyitás szakértelem növekedést lehetett volna elérni ezen a módon.
- ❖ A csápos otagi és a hozzá hasonló lények most már nem bűvölnek el 200 arannál értékeesebb tárgyat.
- ❖ Ha bármiféle hibából adódóan valaki ultranehez te-reptárgyhoz jut (pl. mély kút) a program ezt azonnal eldobja, korábban ugyanis amikor ez a hiba elő-

- fordult a karakter eldobálta kör végén a tárgyainak egy részét a magas megterheltség miatt.
- ❖ Volt egy hiba, amivel, ha valaki térkapura lépett, elfogyott a mozgása, még kiadhatta a dimenzióugrás varázslatot – a térképet meg is kapta, csak nem lépett át. A hibát javítottam.
- ❖ A feltételes fegyverváltás most már figyelembe veszi Huddens kesztyűjét a mágikus támadás képességének vizsgálatakor.
- ❖ A legutóbbi tárgyhely bővítés miatt a program nem tanította az embereknek az AA, EE parancsokat, ezt javítottam.
- ❖ A hulladék tárgyaknál a tárgylistán a gép most már a sorszám előtti '#' jel helyett is '\$' jelet tesz - ha ugyanis valamilyen tárgyból 99-nél több van (pl. vmilyen folyadékból), akkor az első \$ jel nem látszott.
- ❖ A butaság ára beállítás felkerült a karakterlapra.
- ❖ Volt egy bug azzal kapcsolatban, hogy valaki tudat-turbózott pszi esetén, pszi növeléskor kapott-e képességet vagy sem, ezt javítottam.

TIHOR MIKLÓS

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ❖ találkozhat a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
- ❖ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
- ❖ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdesz,
- ❖ újat vehetsz a kockád helyett, ha csereberélheted, csereberélheted, kiegészítheted, eladhatod,
- ❖ de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
- ❖ TF-es és KG-s infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
- ❖ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen,
- ❖ rendszeres KT-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
- ❖ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!)
- ❖ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhöz kell.

EGY HELY, AHOVÁ ÉRDEMÉS BENEZNI.

Ezen hirdetés felmutatójának
10% kedvezményt adunk
a Beholder Kft.
termékeinek áraiból!



Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

**Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00**



KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

Az előző számban elkezdtük a tudati képességek leközlését, és most folytatjuk. Az ezzel kapcsolatos tudnivalókról ld. a szeptemberi Krónikát.

TUDATPAJZS ÁTTÖRÉSE (115. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: 1 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: célpont kalandozón megszűnik a tudatpajzs, bármilyen fajta is volt rajta.

Enciklopédia: Ezzel a tudati képességgel lerombolható egy kalandozó tudatpajzsát. Ehhez az EK 115 <kalandozó> parancsot kell kiadnod, 1 TU-ért és 5 TVP-ért. A célpont kalandozónak hatótávon belül kell lennie. Ha a kalandozón nincs tudatpajzs, a TU akkor is elhasználódik!

Megjegyzés: Ezt a képességet a Zan Rendje eredetileg azért fejlesztette ki, hogy a tudatsatáival mindenkit támadni tudjon. Amikor a tudatpajzsot kiterjesztették, hogy védjen a támadó képességek ellen is, a tudatpajzs áttörés használhatósága jócskán megnövekedett, így nőtt 1 pont-ról 2-re majd 3-ra az értéke. Mivel a tudatpajzs áttörés ellen nem lehet védekezni, sokan szerettek volna olyan képességet, amely ez ellen is véd, amire nyilván a válasz olyan képesség lett volna, amely még azt a védelmet is át-töri – a rakéta-ellenrakéta licitnek sosem lett volna vége. Azt hiszem, a képességet mégiscsak sikerült valamennyire a játékosoknak kordában tartani azáltal, hogy az Álomörzök is kifejlesztették, így a Sötét Oldal mindig tudja, hogy számíthat az ellencsapásra ha túlzásba viszik a használatát.

GYÓGYÍTÓ TOTEM (116. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 4/1

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Az FGY parancs megfelelője, amellyel azonban nem TVP-s, hanem varázslattal történő gyógyítást állíthatsz be.

Enciklopédia: Mostantól lehetőségetek nyílik a tudati feltételes gyógyításra. Ehhez az EK 116 <életerő%> <gyógyító varázslat> parancsot kell kiadnod. Ha az életerő a második paraméterként megadott % alá esik, automatikusan használod a harmadik paraméterben megadott gyógyító varázslatot. Az <életerő%> 30 és 90 között kell, hogy legyen. A <gyógyító varázslat> lehet 1 is, ebben az esetben tudati vitalizációt hajtasz végre. A képesség használata nem igényel plusz TU-t vagy TVP-t, kivéve a Tudati

Vitalizációt. A képesség nem működik sem lakott területen, sem labirintusban vagy épületben. A parancs kikapcsolásához egy üres EK 116 parancsot adj ki.

Megjegyzés: Sokáig, ha valaki a totemmel mondott el egy gyógyító varázslatot, a gép ezért nem vont le TVP-t. Ezzel nemcsak egy kényelmi funkció, hanem erős TVP termelő varázslat lett a totem, emiatt a 4 pontos érték. Hosszú távon kiderült, hogy ez nem tartható, amikor valaki iszonyatos tömegű gyógymogyót lőtt el, nemcsak TVP-t spórolt, hanem így a többi gyógyító varázslat értelmetlenné vált. Végül beraktam, hogy az elmondott varázslatokért a gép a normális TVP költséget vonja le. Mivel a képesség így tápból csak kényelmi funkció lett, pontértéke 4-ről 1-re csökkent. De azok a KT-k, amelyek legalább 1 éven át használták a TVP termelő változatot, azoknál maradt 4 pont, érthető okokból.

Végül a képességet annyira alapvetőnek és hasznosnak minősítettük, hogy a 13. képesség kifejlesztése után mindenki automatikusan megkapja, akinek pedig megvolt, az visszacap 1 pontot amelyet felhasználhat a 13. képességnél. Sokan mondták, hogy ezek szerint aki korábban kifejleszti a képességet, az hátrányt szenved el, hiszen veszít egy képességet – ez azonban nem teljesen igaz, mert pl. a 3. és 13. képesség kifejlesztése között jópár év eltelt, és nem mindegy, hogy már közben is megvan a totem.

KÖNNYŰ TELEKINÉZIS (117. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: ld. tudatkinézis

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A minden KT által ismert tudatkinézist teszi hatékonyabbá.

Enciklopédia: A könnyű telekinézis a tudatkinézis továbbfejlesztett változata. A könnyű telekinézis kibővült hatósugárral, 60 mérfölddel működik. Ezenkívül a súlyhatar fél kilóról egyre emelkedett, azaz 1 kg még 0 TU, 2 kg 1 TU stb. Ezentúl bokorrá alakult alakváltóknak is tudtok a könnyű telekinézissel tárgyakat átadni, ugyanis ők a szorosabb összefűződésnek köszönhetően megérik, ha tárgy érkezik feléjük, és visszalakulnak egy kis időre.

Megjegyzés: Nagyon praktikus és egyszerű kis képesség, javasolom mindenkinek, aki nem tud mit kitalálni 1 pontos képességenek.

TRIKORNIS IDÉZÉS (118. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: 4 TU, 20 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Megidéz egy hátast, amely 10 mező lépést tesz lehetővé, lépésenként 7 TVP-ért, és ezenkívül papi varázslataid 1 VP-vel olcsóbbak.

Enciklopédia: Sok kalandozónak jutott eszébe a trikornist látván a lovaglás. Némelyikük meg is próbálta befogni, de rá kellett jönniük, hogy fölösleges időpocsékolás az egész. Mostantól viszont e tudati képességgel lehetőséged lesz arra, hogy megüld e csodálatos paripát. EK 118 parancsal tudod megidézni a trikornist, ez 4 TU pontba és 20 TVP-be kerül. Mivel e nemes lény saját önszántából áll melléd, nem kell beidomitanod, viszont ahhoz, hogy hátasként tudd használni, a megfelelő idomítás szakértelemnek meg kell lennie. Mivel a trikornis a fény útját pártolja, nem mindegy, hogy viselkedsz a társaságában. Nem hajhatsz végre mindenféle alantas tetteket, mert különben azon kapod magad, hogy nincs sehol a nehezen megidézett paripád. A játékban ez annyit tesz, hogy agressziód nem lehet 4-nél magasabb. Nem adhatsz ki Támadás parancsot semleges ill. jó jellemre és az ahhoz tartozó istenekre. Végül egy BA 104 parancs, hogy még véletlenül se mérszárold le hátasod rokonait. Ha ezen feltételek nem adóttak, akkor a trikornis el fog hagyni.

Amíg e lény hátán kalandozol, addig 10 mezőt tudsz megtenni 7 pontért, és mindezek mellett papi varázslataid elmondása 1 varázsponttal kevesebbe kerül. Hogy ezen képessége miből adódik, csak sejtéseid lehetnek, de a legendák szerint Raia birodalmát több száz tűzsörényes trikornis ménes veszi körül, s mint mondják, nem véletlenül. Végezetül egy tanács: a trikornis étvágya hatalmas, ezért sokat kell vadásznod, hogy el tudd tartani!

Megjegyzés: Nagyjából ugyanaz illik ide, amit a tűzfőnix idézésénél is írtam. A varázspont olcsóbbítás kétélű dolog, ugyan lehet vele nyerni valami minimális manát, viszont így a teológia is egy picit lassabban fejlődik bizonyos varázslatoknál.

MÉRGEZETT FEGYVER (119. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: 1 ugh mérég

Fejlesztheti: bárki

Hatás: 1 csepp mérég árán +4 sebést kapsz egy adott csatára a fegyveredre.

Enciklopédia: Mindig is csodálattal vegyes bosszankodással szemlélted a rád támadó mérgező lények harci hatékonyságát és pusztító erejét. A Közös Tudat mentális egysége biztosította, hogy a legkisebb információ is gyorsan eljusson mindenkihez; ezért a Közös Tudat egy idő múlva képessé vált az egyéni megfigyelések és tapasztalatok összegzése után kifejleszteni egy olyan módszert, amellyel te is bemérgezheted a fegyveredet. Ezzel a különleges tech-

nikával harc előtt egy csepp ugh mérget rákensz a jobbkezes fegyveredre, ezáltal a harc időtartamára a fegyver sebése megnő négygel (az öklödet nem mérgezheted be, ezért harcművészettel nem működik együtt). Mivel nem szükséges minden szembejövő ellen ekkora ütőerő, ezért beállíthatod, hogy hányadik szintű ellenfelek ellen használj mérgezett fegyvert. Ehhez az EK 119 <szint> parancsot kell kiadnod, a megadottnál alacsonyabb szintű lények ellen nem fogsz mérget használni. Figyelem: kalandozók ellen mindig be fogod mérgezni a fegyveredet, ha van érvényes EK 119 parancsod, függetlenül szintjüktől. A kikapcsolásához az EK 119 parancsot ad ki.

Megjegyzés: Ez a képesség jobb, mint sokan gondolják. A közösség erejével összehasonlítva, amely +4 támadást és +4 sebést ad, ehhez állandóan nagy tömegű ugh mérget kell gyűjteni (tehát végülis pénzbe kerül), és csak jobb kézre működik, valamint ököltre nem használható – viszont harmadannyi pontba kerül. Ha valaki pont szűkében van, és még nem fejlesztett sebést adó képességet, ez jó, egyébként inkább a közösség ereje.

ZAN ENERGIÁK KIHASZNÁLÁSA I. (120. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A KT vezetőitől kapott speciális feladatokért a tagok rangot kapnak, amely mindig 1-1 plusz kno-t kapnak, míg nem elérik a maximális rangot.

Enciklopédia: A KT érdekében tett cselekedetek, ötletek a tagok KT-n belüli előrelépését eredményezik. A Tudatturbó használata elvezetett a megoldáshoz. Mostantól képesek vagyunk permanens képesség változtatásra! Minden rangnövekedés a KT-ban +1 képességpontot eredményez, amit tetszésed szerint használhatsz fel. Mivel a rangnövekedést a Zan KT érdekében tett cselekedetek adják, és ezeket Vlagyimir dönti el, az elbírálás mindig esetenként történik. A Zan rabszolga (0. szint) és Zan szolga (1. szint) rang után először a Zan segéd (2. szint) elérésekor jár képességpont, majd a Zan szárnysegéd, kapitány, felügyelő, helytartó, parancsnokhelyettes, parancsnok, tanácsadó, közvetlen tanácsadó stb. és végül Mester rangoknál is. A Nagymester rang viselője mindig csak egyetlen tag, a KT vezetője lehet.

Megjegyzés: A Zan Rendje eredetileg egy nem-játékos karakterekből álló KT lett volna, amolyan állandó színfoltja a TF-nek örökös csínytevésével. A játékot azonban a játékosok is formálják, annyira jó szerepjátékos levelekkel kezdtek bombázni, hogy kénytelen voltam engedni, a KT-ba játékosok is bekerülhettek. A játékosok különböző (nem túl könnyű) feladatokat kaptak, amelyek a Zan céljainak megfeleltek, és ezekkel kaphatták meg a ranglépést. Sajnos, még egy KT-nak nem vállalom ezt, a végén már erre sem jutott időm – idővel a Zan rendje teljesen játékosok által vezetett KT-vá vált, ugyanolyan szabályokkal mint más KT-k (azt hiszem mára már szegény farkaudarok nagy részét is kirúgták).

ILLÚZIÓFEGYVER (121. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: ld. alább.

Enciklopédia: A KT tagjai elérték azt, hogy a jobb kezében levő fegyver mindenki számára (kivéve téged) egy „véres csatabárdként” fog megjelenni. Így nem tudják, hogy milyen fegyverrel is harcolsz valójában. Az illúziófegyver másik előnye, hogy +1 támadást ad permanensen (ez a +1 támadás nem jelenik meg külön a karakterlapon, hiszen a „fegyver” jellemzője).

Megjegyzés: Eredeti, szerepjátékos képesség.

A QUWARGOK LEIGÁZÁSA (122. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: 4 TU, 20 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A hátas képesség Vasalt Bunkós megfelelője, de a hátas mellett teherhordó, őrző és vadász quwarg is idézhető.

Enciklopédia: A Vasalt Bunkók eljutottak arra a szintre, hogy a quwargok ellen folytatott harcukban a quwargokat saját fajuk ellen fordítsák és az ő erejüket is felhasználva még eredményesebben pusztítsák ezeket az élősködőket. A Bunkó Tudat 3. lépcsőjeként a Vasalt Bunkók képesek megidézni, és fogságba ejteni bármilyen komolyabb quwarg lényt. Ehhez meg kell idézni a lényt az EK 122 parancs kiadásával 20 TVP-ért és 4 TU-ért. A parancs második paramétereiként a megidézni és elfogni kívánt quwarg lény számát kell megadni, amely ilyenkor automatikusan megjelenik, és fogságba esik, már csak idomítani kell. Természetesen ezeket a lényeket csak a KT. tagjai képesek beidomítani, és azok sem képesek őket később elengedni (SZE), csak a szörny megölésével (SZM) lehet kísérletezni. Hogy melyik lény mire való, azzal érdemes magatoknak kísérletezni, mindenestre érdemes egy élőholt quwarg csicskással kezdeni, mert abban biztos lehetsz, hogy ha nem rendelkezel ilyenél, akkor a többi quwarg „szóba sem áll” veled, tehát az idézés nem sikerülhet.

Megjegyzés: A „tápos” hátas 8 TVP-ért 10 lépést ad, ami valamivel gyengébb, mint a többi szuper hátas, viszont a Bunkók más quwargokat is idézhetnek. Ezek ugyan nem erősebbek, mint más befogott, hasonló funkciójú lények, de nem kell a csapdaállítással bíbelődni. Hátránya, hogy elsőként mindenképp egy élőholt quwargot kell befogni, amely tápszempontból nem csinál semmit, csak eszik és foglalja a helyet az állatkertben.

A KÖZÖSSÉG EREJE (123. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: +4 támadás és +4 sebzés kör végéig.

Enciklopédia: A közösség fejlődésének újabb lépcsőfokát jelenti, amikor a tudati energiák fizikális síkra terelődnek át. Ennek egyik módszere a tudati fejlesztés pozitív visszacsatolása, melynek eredményeképp jelentős önbizalom-növekedés tapasztalható a tagoknál. Számszerűleg ez azt jelenti, hogy a 2., 5., 8. és 11. EF paranccsal fejlesztett TU pont után az adott tag +1 támadással és +1 sebzéssel rendelkezik (amelyek összesen maximum +4 támadást és +4 sebzést jelentenek). Az így kapott bónusz az aktuálisan fejlesztendő képesség befejezéséig marad meg, és az Olimpián, csakúgy, mint más, hasonló KT képességek, nem működik.

Megjegyzés: Egyszerű, de nagyon tápos képesség. Sosem kellett volna megengedni, mivel semmiféle szerepjátékos hátere nincs, nem a játék egyik hiányosságát pótolja, egyszerűen azt csinálja, ami sosem volt terveim szerint a KT képesség célja: a KT tagok harci képességeit tápolja. Ami megtörtént, megtörtént, ha a jövőben valaki plusz támadást, és sebzést adó képességet akar kifejleszteni, ezt javasoljuk neki. Egyrészt, mert erősebb képességet nem engedélyezünk, gyengébbet meg ugye minek, másrészt aki szerepjátékos körítést akar, az szerepjátékos képességhez tegye, ne egy támadást vagy védekezést adó képességhez.

VILLÁMRÚNA (124. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 2

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Villámvarázslatokhoz nem szükséges anyagi komponens.

Enciklopédia: Minden mágus régi álma, hogy ne kelljen a varázslás során holmi jelentéktelen komponensekkel bajlódni. De a tiszta mágikus energia kordában tartásához sokszor szükség van olyan tárgyakra, melyek segítenek a varázslat megformálásában és biztonságossá tételében, valamint elvezetik a káros energiákat.

Hosszú kutatás után felfedeztük azt a módszert, mellyel a villám alapú varázslatok esetén megkerülhetjük a komponens használatot. Ez a néhány apró mozdulat, melyet a varázslás során beleszövünk mozdulatainkba, létrehoz egy olyan erőteret, ami hatásosan helyettesíteni tudja az adott varázslathoz szükséges anyagi összetevőket. Bár pontos működése csak elméletileg igazolt, az biztos, hogy az eddig ismert villám varázslatok mindegyikére sikeresen alkalmazható. Ami a későbbiekre illeti – majd elváltik.

Megjegyzés: Az anyagi komponensek használata a varázslatokhoz szerepjátékos, színesítő eszköz, kiváló módszer egy varázslat erejének kiegyensúlyozására, és egy plusz cél a karakternek (gyk. komponensek gyűjtögetése). Ez persze a játéktervezői szempont, a játékosok általában utálják a kismillió komponens gyűjtögetni és nyilvántartani, hogy épp mi fogyott ki. Ezen segít a fenti képesség.

THOR MIKLÓS

☐ Sziasztok Ghalla-kók! Az olvasók öröme ide írnam világunk legjobb mókalelőhelye a sorsátor (Zsebfelmetsző Jack örömeire is). Nos, gyertek ti is ide! Azt az állítást elutasítom, hogy csak a forduló végén érdemes Belépni. Gratulálók minden olvasni tudónak, de főleg azoknak, akik tudják mi fán terem az uborkafa! Kafa, na császok:

Ghostdog (#1430)

SEGÍTSÉG

☐ Hali mindenkinek! Itt Erakhan! Köszönöm a segítségéteket, különösen Vörös Lao (#5802) és Ádám fogadja örök hálámat! Több segítség nem nagyon kell, csak Tharr rúnakövének a koordinátái. Én most a (18, 109)-es mezőn vagyok. Előre is köszönöm! Ja, még valami: ne telefonáljatok, csak levelet írjatok! Köszönöm! **Erachar (#1489)**

SZÖVETSÉGEK. KT-K

☐ Sziasztok! A Halhatatlanok Közös Tudat várja olyan játékosok jelentkezését, akik egyetértéssel célkitűzéseinkkel, és aktívan részt kívánnak venni egy új KT építésében. Célkitűzéseink: A halandóság bélyeóinak lerázása. Chara-din elleni harc, nem csak szavakkal. Tudatunk a Hegylakó című igen jó filmmel nincs összefüggésben. Az erre utaló megjegyzéseket kérjük mellőzni. Bármilyen kérdésre szívesen válaszolunk a következő címen: Sikos Péter, Tapolca, Vajda János utca 93., vagy: brandon@mail.mataw.hu, esetleg telefonon: 87-413-218. Üdvözlettel:

Halhatatlanok (#9166)

☐ Alakváltók! A Változás Gyermekei KT várja mindazokat, akik mentális hatalmukat szeretnék kiteljesíteni, kutatni akarják az Alakváltó Ősök titkait. Céljaink közé tartozik az alakváltó faj régi dicsőségének visszaállítása, a mentális mágia és a PSZI mesterfóliá használatahoz tartozó rég elfeledett módszerek kiemelése a feledés homályából. Közös Tudatunk eltökélt célja, rajta a hajdani Alakváltó metropolisz. A legendák szerint a mentalisták fellegvára egy kis sziklás szigeten áll, ahol a halhatatlan Alakváltók felett nincs hatalom az Isteneknek, ahová a Moa tudósok csodálatos masináik segítségével is csak elvélve és hosszú fáradtságos úton jutottak el tanulni. A legenda szerint az Alakváltók, akik az Ősök Tudását felkutatják, és elsajátítják, könnyedén odajuthatnak, ha elég erősek és kitartóak. Az a hír járja Ghallaszerte, hogy a Szigetről több alakváltó érkezett a kontinens-



re, hogy Dornodon eszeveszett tervéről hírt adjon, és segítsen a pusztulást megakadályozni, ám a vegyes fajtájú népek nem hitték Nekik és bekövetkezett a jelleme háborúja, mely Dornodon felemelkedésével, és egy földrés majdnem teljes pusztulásával járt. Állítólag még a nagy harc előtt a Hírhozók visszatértek, csak néhányuk maradt a kontinensen, hogy az eseményekről hitelesen beszámolhasson a Szigetlakóknak. Alakváltó, ki ezt a hírt olvasod, csatlakozz hozzánk, és keressük együtt tovább a Krónikásokat, akik tudják a Szigetre vezető utat! Jelentkezz nálam (a KT-ba max. 20-főt tudunk felvenni): Draon@freemail.hu

Donna 'd Raon (#2000)

☐ Kiválasztottak vagyunk. Sokszor, sokak mondták már ezt. Így próbálták meg igazolni uralomvágyukat, neveltséges és ostoba erőszakosságukat. Igen, mi kiválasztottak vagyunk, a Legnagyobb Úr választott minket. Nem hatalomra, evilági helytartóinak, nem is legfőbb papjainak. Nem ad nekünk több hatalmat, mint másnak, nem figyel jobban imáinkra, s nem kedvesebb neki a mi kezünkől az áldozat. Nem kaptunk tőle mást, csak feladatot: Azt amit mindenki más is, amikor átvette a szent koponya szimbólumot: „Most pedig menj, és terjeszd a hitet!” A különbség csupán egy szó. Számunkra a mondat így szólt: „Most pedig menj, és terjeszd az új hitet!” HA te is az Ő útját járod, emlékezz! Talán neked is így mondta. Ha igen, keress meg minket!

A Végítélet Várai (#9168)

☐ Üdvözetlem sötét lelkű elf testvéreim! Unod még, hogy a KT-ban mindenki lenéz? Hogy te vagy a fejlesztő csicska? Hogy nincs hangod a KT-ban? Hogy egy nyomorult törpe mondja meg neked mit csinálj? Hogy fehér aurások is körül vesznek, és leköpnék mindig, amikor te üdvözletre emeled kezedet? Hogy nem állhatsz bosszút, mert a KT szabályai nem engedik, vagy mert túl gyenge vagy? Gyere hozzánk! Nálunk megértésre találsz, és vissza is vágysz! Sőt segítünk is neked! Nálunk nem csak TE fejlesztetted a KT-képességeket. Nincsenek törpék. (Ők inkább a trófea nyakláncan vannak jelen.) Nincsenek fehér aurások, csak gonoszok illetve semlegesek. Van szavazati jogod. Akár azonnal egy alvezér is lehetsz, már ha elég agyafúrt vagy! Tetszik?

Akkor keresd fel a Csillógó szemű, obszidián pók jelvényű drow-ka! E-mail: czikycs@freemail.hu Üdv! **Morgan Le Fay (#3123)**, a sötét lelkű és bőré elf

EGYÉB

☐ „Hé haverek! Írgyatok még mulacságos irományokat, mindig csak magamat óvaszam?” Az idézet Kiköpött Ubifej nagyrúrtól származik, és teljesen igazra van. Mellesleg egy ideje ő is eltűnt, nem tudom mit csinál mostanában. Kedves Nosferatu az ŐV-ről! Ha előkerül, akkor bíztass a visszatérésre! A haverek meg erőltették már meg magukat, és nem csak a babérajikon ülve szontyologyanak azon, hogy milyen lerobbant a GN aprók rovata! **Aldric de S'hyler (#3633)**

☐ Az egész azzal kezdődött, hogy totál betelt a motyóm. Tömött zsákkal pedig sétálni is fárasztó, nem hogy menekülni. Szóval mire leráztam a DÖG-öt, kivoltam mint a DÖG. Majdnem megDÖGöltem. Aztán ott álltam lihegve egy hoztós közepén, és szomjas voltam, mint egy DÖ... izé állat. Szétdobáltam a cuccaimat, és mikor megtaláltam a vizesőtöm-lóm, vadul elkezdtem inni azt a két kortyot, ami benne volt. Ez se tartott sokáig, gondoltam, majd letelepedtem egy furcsa alakú kőre, és elkezdtem visszafelé pakolni a szétdobált dolgaimat. Ez egy bonyolult művelet, és nagy koncentrációt igényel, mert lehetőleg a nehezebb tárgyakat kell az alájra rakni, hogy ne nyomják össze a könnyebbeket. Először a szögesbunkót és csontszabályt raktam el, és közben az apróságokat magam mellé tettem a kőre. A villám pedig pont ekkor csapott belém. Nem fájt nagyon, csak egy kicsit megijedtem, mert közben egy női hang is megszólalt: Köszönöm az áldozatodat kedves hívóm! Az, hogy elfogadtam jellemem, és leégetted a kívánt tárgyakat... Ja, közben a kőre tett dolgok elkezdtek füstölni, és mivel az összes vizet megittam, még eloltnam sem tudtam őket. És hiába próbáltam megszakítani a monológot, nem sikerült. Akárhogy is tiltakoztam, a női hang végigmondta a szövegét. Pedig kikérem magannak ezt az eljárást. Csakúgy villámokat dobálni, elégetni más vagyont, és cserébe csak egy vacak virágot ábrázoló medált adni vigasztalásként! És különben is! Hogy jön ez ahhoz, hogy mindenféle oltárokat követeljen?

Aldric (#3633)

☐ Tisztelt mindenki! Ritkán ragadok tollat, hogy az AK-ba írjak, de a Ghalla Newsban kialakult helyzet arra késztetett, hogy e lépést megtegyem. A GN, mint ahogy a nevében is benne van, elvileg egy olyan fórum, ha úgy

teszik havilap, melyből azok a karakterek, akik ezt olvassák, értesülnek a Ghallán és most már az Ősök Városában történekről. Sajnos hiába volt minden felszólítás a játékosok felé, hogy csak általános érvényű írásokat tudják megjelentetni a GN hasábjain. Ezúton szeretnék az újság szerkesztőjéhez is szólni, hiszen részben az ő hibája is, hogy az ilyen egy-egy emberhez karakterhez szóló hirdetések megjelenhetnek. Kedves szerepelni kívánó, magamutogató játékosok: a ti hirdeteitektől lesz a GN egyoldalú és olvashatatlan. Az ilyen jellegű írásokra ott van a telefon, vagy a mentális szám. Neveket nem említek, mert akkor ez az észrevételem is csak pár emberre vonatkozna. Mindenki nézzen magába! Remélem az érintettek olvassák ezen írástomat, és tesznek azért, hogy a jövőben én is (meg szerintem sokan mások is) élvezettel forgassak az Alanori Krónika hasábjait. Címem: 2600 Vác, Széchenyi u. 38. Maradok tisztelettel:

Mároki Róbert

□ Üdv mindenkinek! Lassan két éve, hogy ráléptem a karakterem a félsziget földjére. A kezdetek kezdetén, '99 elején írtam egy levelet Beholderkének, melyben egy KG-s szabálykönyvet kértem. Meg is kaptam, egy TF szabálykönyv is volt benne. Elolvastam mindkettőt, de a TF nem nyerte el a tetszésemet, így a KG világban indítottam egy karaktert. Majd egy idő után egyesültem az adatbázisok, és kaptam egy AK-t. Természetes, hogy a KG-s dolgok érdekelték, de elolvastam a GN-t is. Rájöttem, hogy a TF-en mennyivel több élet van, az aprók elég nagy hatással voltak rám. Beküldtem egy JL-t, és azóta csak a TF-en játszom. Szóval ez alatt a két év alatt sok minden történt. Sok jóbaráttra tettem szert, sok dolgot tanultam. Két év tele kudarcokkal, örömmel, két nagyon jó év. Ezidáig nem változott a viszonyom a TF-hez. Ugyanúgy várom a fordulót mint két éve. Sőt! Az aprók illetve az olimpiai fordulók alapján mérve lehet, hogy csökken a TF népszerűsége. Lehet. De az is lehet, hogy csak lustulunk. Az olimpián kevesebb az induló. Lehet, bocs, biztos. Még egyszer sem indultam az olimpián. Sok ismerősöm van a TF-en, akik kezelt foghat velem. Az igazság meg az aprók terén az, hogy senkinek sincs kedve írni, ha utána kapja a néha nem éppen kultúrál ellenvéleményeket. Persze a lustaság is szerepet játszik. Muffalló Bill meg a Fekete Druidák vitái visszatérő események. Na persze nem csak ők írnak, de most ők jutottak eszembe. Ne legyetek lusták, osszátok meg a gondolataitokat másokkal. Na az hizsem ideje befejezni a levelet, mert már kez-

dek hülyeségeket összehordani. Ne felejtsetek el: ragadjatok tollat és írjatok! Nem igaz, hogy nincs mit megosztani másokkal. Sziasztok!

Nox (#4332)

SÖK VÁROSA KAPCSOLTA, KONTAKT

□ Mutáns fajtársaim! Ellenfeleket keresek köztetek. Nem személyes undor, hanem a tudós klán küldetése miatt. A 3. szinten várom a jelentkezőket. Ha jelentkezél, adj ki egy P 5884 parancsot, PV 1-gyel. Előre is köszi! Mindenkiel megküzdök.

**Thészeusz (#5884),
a harcias tudós**

SZÖVETSÉGEK

□ Minden galetkinek, aki tagja, vagy a szeretne lenni a Fény Apostolainak (#15017), vagy a Fény Ministránsainak (#15078). A szövetségek céljai botránkoztatások, semmibe venni az Ősök törvényeit. És degenerálják társadalmunkat, csak a biztos pusztulást hozzátok ránk és magatokra. Valóban képesek lennétek tulajdon fajtársaitok vérét ontani, tönkre tenni azt, amit őseink hosszú harcok árán megvalósítottak? Tényleg engedelmessétek egy megalomán örülnek, aki önnön gőgijét és önimádatától elvakult? Egy ilyen prédikátor, mint Leanthil, csak a maga javára dolgozik, és nem a tiétekért. Ha vet is valamit a húsofartékból, ti engedelmes láncos ebként pizititek érte? Magasságos ősök, há! elég egy örült eszement hablatyolása, és máris tucat-szám lesznek az alattvalói, szolgálói? Hát ennyi becsületetek maradt, vagy unalmatokom teszitek? Így nem lesztek nagyok soha, mások árnyékában tengődő rabszolgák vagytok csupán. Engedelmes bábjai Leanthilnek. Szomorú látni, hogy ennyi fajtestvérem hitt a hazug szavaknak, mi lesz a jövőnkkel testvérek? Inkább kultúránkat védj, és társadalmunkért munkálkodj, úgy lehetsz megbecsült, elismert! Lépj ki a pusztulás szövetségeiből, még nem késő! Az Ében Légio (#15003) nevében:

Wulan Sannox a Jor (#4618), az Ébenlrod

□ Ében Légio... Emléket őrizük szívünkben, s a hősökét, kik e dicső alakulat tagjai voltak az ősidőkben. Sokat megélt, és sokat szenvedett nép vagyunk. Erdauin 1000 évvel ezelőtt csodás félsziget volt, az egyetlen virágzó hely a tűz éve után. 1000 év fejlődés, háború és eszmék tucajtái után még mindig élünk. Sem zsarnok, sem törvény, sem gonosz eszme le nem győzheti a nép fiait és lányait. Mert erős ez a nemzet, még ha a háború és a szenvedés évszázadai is kellekett, s a nélkülözés és a küzdelem pergőtüzei kellet-

tek, hogy égessek. A galetki faj az első, az egyetlen melynek létezni és fejlődni adatott. Isteneke, kiválasztott önjelölt próféták, dicső zsarnoki vezérek, felsőbb igazság? Nem! Az őseink tettei voltak azok, amik kiemeltek minket, és győztesé tettek. Az ősök bölcsesége az ami ma is vezérel minket, Ébeneket, s fajunk védelmére esküdtünk fel, s hogy fajunk zászlóhordozói legyünk. Az Ében Légio őseink alapították a régmúlt küzdelmes évszázadaiban. Akkor még volt becsület, volt hit, és létezett testvériség. Őseink az első Ében Légioiban hagytak emlékeket, tárgyakat is ránk, ha nem hiszed, kérdezd a régészeket. Vagy csak keresd fel a helyi boltot! Jelszavunk ma is az, ami évszázadokkal ezelőtt: A becsület! Aki népe védelmére felesküdné, az keresse a (#4618)-at, vagy az (#5114)-et! Az Ében Légioból (#15003):

Wulan Sannox a Jor (#4618)

□ Kedves galetkik! Alakul szövetségünkhöz keresek jelentkezőket. Mindegy, hogy hányadik szinten élsz, csak egy dolog fontos: kötelezd el magad céljaink mellett! A legfontosabb, hogy az anyagi és asztrál térben pusztítsd a torzszülötteket. Ha ilyen típusú galetki vagy, akkor lépj közénk! Jelentkezhetsz Dorth, a mérgek uránál, vagy nálam. Dorth (#2974): Németh János, 4183 Kaba, Arany János u. 7. Thészeusz: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 31.

Thészeusz (#5884)

□ Részlet a Klán naplójából: „az Ellenség végső rohamra indult Ghalla utolsó, elszánt elől ellen. Bár tudták, hogy harcuk legjobb esetben is kilátástalan, mégis összeszorított fogakkal a végsőökig kitartottak. Hiszen a Klán harcosai voltak. A Klán nagyhatalmú védelmezője Hófarakas, a természet és az állatvilág nagyhatalmú szelleme felismerte, hogy eljött a vég és utolsó erejével az éteri síkokon fivéréreszed álmból, ahová csak tekintett mindenütt pusztulást, halált és romlást látott. Megfogadta, hogy testvére után ő veszi vállára az évezredek örökséget, azt megőrzi az újó-kornak, és később, egy szebb jövőben újra elülteti azt a jövődö nemzedékekben. Ám az Ellenség vérszomjas vadászai mindenhol jelen voltak, hiába menekült a hegyek legmélyére, ott sem lelt nyugalmat és hamarosan a pusztító ormék csatlósai, gonosz és romlott torzszülöttek csapdába csalták, ahol évszázadokig raboskodott megfosztva szinte minden hatalmától. A rabság éveit azonban véget értek, köszönhető ez néhány mindenre elszánt galetkinek, akik ezután megfogadták,

hogy újjáélesztik a Hófarkas kultuszát, tovább örökítve a hagyományokat és megőrzik az örökségét az Ő akarata szerint, mindezív févere: az Éjfarkas oltalma alatt.”

Vaskezű Ghalur (#4313),
attila@siemeis.net

□ Üdv galetkik! Mindig is voltak, vannak és lesznek első. Az első nemzedék a hegyben, amely elért valamit. Elsők a következő szintre feljutásban, első, akik felfedeznek valamit, első, akik végrehajtanak valami cselekedetet, akik először nyerne olimpiát, vagy akik felfedik melyek az aréna következő szörnye. De a hegy belsejében élnek rajtuk kívül más galetkik is. Ők, ha már nem tartoznak az első közé, nem szeretnének utolsók sem lenni. Az első nemzedék alatti szinteken el a galetkik Feltörekvő Nemzedéke! Akik szintén FEL szeretnének jutni, akik szintén el akarnak érni valamit. Akik tanulnak elődeik hibáiból, akik használják elődeik tudását. Akik képesek felülkerekedni a klánok ostoba és felelőtlen viszálykodásain. Akik összefognak, hogy együtt érjenek el valamit, akik a szétűző galetki társadalomban közösséget alkotnak. Akik elérhetetlen távlatok helyett valós célokat tűznek ki maguk elé. Vagy akik egyszerűen szeretnék csak jól érezni magukat, az Ellenség által fenyegetett, torzszülötök hordái által lakott hegy belsejében is. Ha még ennél is többre vagy kíváncsi a Feltörekvő Nemzedék szövetségéről, vagy máris csatlakoznál, akkor írd! **Daoc Selveth (#8563)**

□ Valaha a Hófarkas védőszárnyai alatt, sokan vallották és vállalták azt a hitet, miszerint az összetartás, a barátság, a bizalom a legnagyobb sötétséget is képes szétoszlátni, segítségükkel a legnehezebb feladat is leküzdhető. A pusztulás eljövetele után sokáig nem akadt senki, aki magáénak vallotta volna ezt a hitet, egészen mostanáig. Néhány galetki megalakította azt a szövetséget, amely felállta az „örökséget” és kész mindent megtenni, hogy mások is megismerjék annak hatalmát, hogy abból ok is részesüljenek. Most Éjfarkas kíséri őket figyelemmel, segítve őket útkon, hogy megtalálják az ösvényt amit végig kell járniuk ahhoz, hogy szembenézhesznek az út végén a borzalommal, mely elpusztította őseiket és amelyet manapság csak úgy hívnak: az Ellenség. Ha Te is egyetértés ezekkel a tanokkal és szeretnél hozzánk csatlakozni, ne habozz, tedd meg bátran. Várunk! Éjfarkas Klán (#15054), ejfarkas@galaxy.siemeis.net

Vaskezű Ghalur (#4313),
attila@siemeis.net

□ Végre, végre egy kis nyugalom! A galetki társadalom megmentője, és az ő csűrheje visszavonult a politikától. Érdekes, egy kis lopás, egy kis tárgyirtás, némi kineport, és máris elmegy a kedvük a társadalom megmentésétől. Persze még így is marad jó pár szövetség, akik ezen bátor és jóvaló galetkik nyomdokában haladnak, de vajon meddig. Ehe-ehe. Gondolom az ok nem az, hogy ők inkább építkeznek, meg zenélnék, hanem az, hogy abban reménykednek, hogy így megússzák a megtorlást. Tévedés! Az Apostolok nem felejtették, így ne is számítsanak könyörületre azok, akik az utunkba álltak, de azok sem, akik elárultak bennünket. És itt ragadnám meg az alkalmat, hogy kihirdessek egy versenyt: legértékesebb varázstárgyamat adom annak, legyen apostol vagy tévelygő, aki ezen apró megjelenése után elsőként tudja hitelt érdemlően bizonyítani, hogy tönkretette egy vagy több tárgyat Dhojakrának, a Protolisk Hercegek oszlopos tagjának. Ez az árulók jussa. Végezetül pedig fogadjuk sok szeretettel és megbecsüléssel legifjabb Apostol-jelöltünket, aki már a lárvaszinten nekiall terjeszteni a hitet. Légy üdvözölve Tom Szájer testvér!

Leanthil (#7945), a próféta

ÜZLET

□ A harmadik szinten keresek mérgező lehetőséget, búzt, tüksécs bört adó tárgyakat. Ja, és éljen a KANKurencia szövetség!

Jenyfer (#9772)

□ Figyelem! Az AK 67-ben leírt tárgyakat már a 3. szinten keresem. Valamint a feleslegessé vált sólyom cuccokat. **Thészeusz (#5884)**

ÜERS

□ **LEANHTILNAK**

*Sötétségben bolyong lelked
Szíved ott reményt nem lelhet,
Halott fényben fürdik arcod
Lelked árán nyersz te barcot.*

*Félelemtől remeg kezéd
Lázban izzik fel a szemed,
Elpusztítod miről biszed
Ellenségként jár körülötted.*

*Megvetés és gyűlölet
Tényleg amnyi életed?
Véres család, fájó sebek
Ettől jobb a közérzeted?*

*Gyermek vagy még, így nem érted
Ősök útján mi a lényeg.
Nap sütötte erdők rétek
Testvér nélkül el nem éred.*

*Figyelj, tanulj, s majd megérted
Lábad hamis útra tévedt!
Addig is fogadd meg szavam:
Híted fájó, sötét cella
Béke jobb, a fénynek útja*

Rauko (#7182), a Fényhozó

ÉGVÉB

□ Ha megnézitek a régi (1-15) Ghalla Newst, sokkal érdekesebbek, olvasmányosabbak voltak a mostaninál. Hova lettek a nagy nevek? Dalamar, aki a hatalom megszállottja volt, Morholt a vérszövő, a nagy verselő, Yaxe a jó, Setét Patkány a tolvaj, Yasmina a szép stb.

Daj-Daj (#2671)

□ Tisztelt galetkításaim! Megint csak abban a kérdésben ragadtam tollat, hogy kinek milyen a stílusa, de most nem az egyének, hanem a tömegek szemszögéből próbálom a dolgokat megvilágítani. (Megjegyzem, a stílus más néven szerepjátéknak is nevezük.) 1. Az a bizonyos tolvaj-katon. Csak néhány tény: a 6-8-as lopással kevesebb kárt lehet okozni, mint a 20-as lopással, és szerintem ezekkel az igazi tolvajokkal kellene foglalkozni. A lopást egy küldetésnek kellene tekinteni legalább olyan elvtelen, mint használni is. 2. Avvocato Terrasini. Amit ő csinál, szintén egyfajta stílus, más kérdés, hogy több visszataszítást kelt. Az egyik első ÖV-s novella, pont egy ilyen galetkiról szolt, tehát bárki megcsinálhatta volna. Szerintem a megoldás nem az, hogy néhányan a 4. szintről rázzák az öklüket. Van megoldás, csak kicsit gondolkodni kellene. 3. Leanthil. Amit ő képvisel, az is egyfajta stílus, még ha mint tudós egy álmod, és egy mutáns részeg állítólagos megtalált ősi feljegyzéseit, csak légvárnak tartok. 4. Dart Mahul. Róla nehéz elfogulatlanul nyilatkoznom, mert van szerencsém a „balátomnak” tudni. Hosszú körmondatokban fogalmaz, amit súlyosbítt a beszédhibájá. Ezek a fő vádask lenne. Nos engem is kivet a víz, amikor először elküldte a majd 20 oldalas chartát, mindezek ellenére tucat ilyen galetkire lenne szükség. Mert van stílusa, igazi szerepjátékos. Elszorom, hogy amikor a találkozó elmondom, hogy a 10. fordulóm óta meg van a mikropoidom, vagy az első forduló óta nem vadászom, erre jön felszálló szemmel a kérdés: Ez mér jó? MI ebben a táp? Magamban csak annyit mondom: „Stílus, egyszerűen csak szerepjáték, és a karakterem többet jelent egy kupac számnál egy darab papíron.” Üdvözlettel:

Proteus magiszter (#8037)