

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Születésnapot ünneplünk ebben a hónapban, a Beholder Kft. 10 éves évfordulóját. Nyáron 10 éves lesz a Túlélők Földje is, ami – bátran mondhatom – példa nélkül áll a magyar levelezős játékok között. Tíz éve létezik, él a TF, máig töretlen népszerűséggel. Ez a kor a külföldi játékok közül is kiemelkedő, és tükrözi mindazt a munkát, ami mi és TI befektettünk. A Túlélők Földje folyamatosan változik, bővül, formálják a lelkes játékosok, és azt hiszem rengeteg örömet okozott már minden kedves játékosunknak ugyanúgy, ahogy nekünk is. Persze nem csak TF fémjelzi a Beholder Kft-t, hiszen bátran állíthatom, hogy a Hatalom Kártyái, az Ősök Városa, vagy a Beholder Fantasy könyvek is széleskörű ismertségnek örvendenek, és közkedveltek a fantasy- és szerepjáték rajongók körében. Búcsúzóul csak egy dolgot kívánok: az eddigiekhez hasonló újabb tíz évet Veletek a Túlélők Földjén!

Jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal a Papírtigris borítóképe, a Boros-Szikszi művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 4. (76.) szám (2002. április) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros Zoltán-Szikszi Gábor

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

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

Lapzárta: márc. 15. **A májusi szám lapzárta:** ápr. 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 szövegek 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 Kósz 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

BIZALOM	2
Shadowrun novella	
KÉRDEZZ-FELELEK	7
HKK kérdések	
HKK ÁRLISTA	8
Teljes ár- és gyakorisági lista	
VERSENYBESZÁMOLÓK	21
Ősök Városa	
KOMBÓK	22
Birtoklás	
XVII. TF- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ	26
Mikor és hol	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
ÚJ VERSENYEK	30
Áprilisban és májusban	
BUKOTT ANGYAL	36
2. rész	
FARKASTÖRVÉNY	43
Őv novella	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	44
A lázadásról	
ŐSÖK VÁROSA	47
Hírek	
GHALLA NEWS	48
A TF hírei	
STATISZTIKA	48
TF-FEJLESZTÉSEK	49
KT-KÉPESSÉGEK	50
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.

BIZALOM



1 Highs feszülten figyelte a bár bejáratát. Fél hét múlt két perccel, és Liznek nem volt szokása késni. A szűk boxokban különféle emberek és metahumánok ücsörögtek, beszélgettek, ittak. Nem volt telt ház, talán ha ötven vendég lehetett. Highs hunyorgva fordult el az egyik vakító, zöld neon fényétől.

Az ajtó kinyílt, és egy fiatal, alacsony, fekete hajú nő lépett be. Highs alig észrevehetően biccentett, Liz pedig elindult felé.

– Hello, Highs! Ezer éve nem láttalak... hogy őszinte legyek, meglepett az üzeneted.

– Üdv, Liz. Ül le, kérlek. – Highs végignézett régi ismerősén. Lizen fekete miniruha, magasszárú csizma és egy – gyaníthatóan páncélozott – bőrdzseki volt. – Tudod, én sem gondoltam volna még két napja, hogy meg foglak keresni.

– Oké, oké, térj a lényegre – mondta Liz, miközben kényelmesen elhelyezkedett a szűk box egyik szabadon maradt székén.

– Nem is tudom, hol kellene kezdeni – tűnődött el Highs. – Talán az lesz a legjobb, ha csak a lényegre szorítkozom. Már nem dolgozom, és nincs RASZ-om sem. Azt hiszem, korai volt az a nyugdíjba vonulás...

– Megint vadászni fogsz? – kérdezte Liz tágra meredt szemmel. – És mit szól ehhez Joan?

Liz az utolsó szót olyan mindent átható gyűlölettel ejtette ki, hogy Highs önkéntelenül beleremegett. Igen, Liznek minden oka megvolt arra, hogy határtalanul gyűlölje Joant. Miatta hagyta ott évekkal ezelőtt. De Joan nincs többé. Ő is elmúlt, mint a „polgári” élet álma.

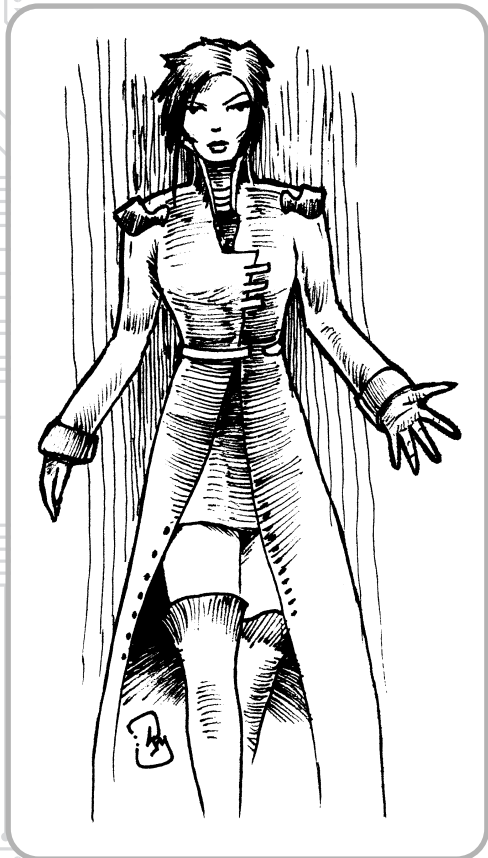
– Joan nincs többé. De ez most nem érdekes. Ami lényeges, az csak annyi, hogy hajlandó vagy-e társulni velem, és talán egy-két régivel. Munka már lenne, nem is akármilyen...

Liz elgondolkodott a hallottakon. Highs láthatóan nem akarta ebben zavarni. Kellemtlen, hosszú csend telepedett közük, majd, mintegy két perccel később Liz megszólalt:

– Rendben. Az üzlettársad leszek. Érted? *Üzlettársad!*

2 Két nappal később, amikor Highs elegáns öltönyében megérkezett az egyik belvárosi étterem elé, már együtt volt a csapat. Liz mellett, aki igencsak jó dekás hírében állt, Highsnek sikerült megszereznie Csendes Rob személyében egy sokat próbált utcai sámánt, valamint Mr. Brettet, a piromániás ex-zsoldost.

Társai kint várták, két másik kocsiban, Highs pedig nyugodt léptekkel indult a bejárat felé. Az étterem a belvárosi színvonalhoz képest is kifejezetten elegánsnak számított. A padlót vastag szőnyegek borították, az asztalok legalább száz évesek voltak, a pincérek szertar-



tásos arckifejezéssel vezették vendéglátójához, az étlapon pedig nem tüntették fel az árakat.

Mr. Johnson ezúttal nő volt. Highset ez nem különösebben foglalkoztatta. Hosszú árnyvadász pályája során megtanulta, hogy Mr. Johnson maga a rejtély, és saját boldogulása érdekében az esetek döntő részében az a legjobb, ha nem firtatja, pontosan ki is a megbízója. Tény, hogy a fennmaradó elenyésző százalékban viszont ezen múlhat az ő és társai élete.

– Jó estét, Mr...

– Holmes.

– Nos, Mr. Holmes, kérem foglaljon helyet, és vételezze szemügre az étlapot.

A következő percekben Highs az étlap mellett végigmérte a megbízóját is, már amennyire ezt feltűnés nélkül tehetta. A nő középkorúnak tűnt, és kifejezetten vonzónak – túlságosan vonzónak. Highs ugyan nem kockáztatta meg, hogy átpillantson az asztrális síkra, de komoly összegben fogadni mert volna, hogy a nő hatalmas, csillogó gyémánt fülbevalói nem csak esztétikai célokat szolgálnak. Mr. Johnson öltözéke Highs szerény becslése szerint is kb. annyiba kerülhetett, mint egy egyszerűbb munkáért járó összeg kétszerese. Akárki is ez a nő, és akárkit is képvisel, a megbízó anyagi lehetőségeivel nem lesz gond.

Miután kiválasztották az ételt, a nő beszélni kezdett.

– Azt hiszem, amíg megérkezik a vacsora, beszélhetnénk egy kicsit a részletekről, amennyiben ez önnek is megfelel, Mr. Holmes.

– Természetesen, Mr. Johnson.

A nő halványan elmosolyodott.

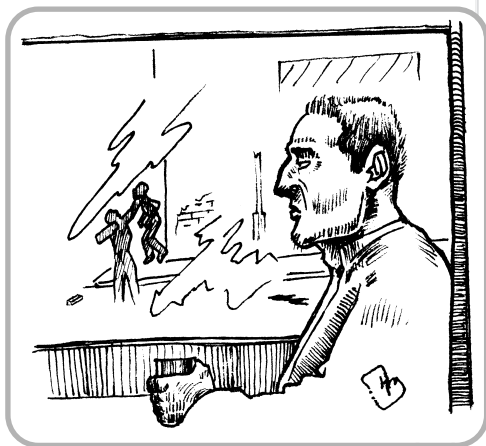
– Hívjon csak Miss Steelnek.

Highs udvariasan mosolygott, miközben magában elismerte, a név illik viselőjére. Pontosan annyi empátiát és nőiességet nézett ki belőle, mint egy darab edzett acélból. Persze, lehetséges, hogy a hálószobájában „empátia” és „nőiség” fenntartó fókuszokat is tárol.

– Röviden ismertetném közös vacsoránk okait. Célgünk puhatolódzó tárgyalásokat végzett egy konkurens cég befolyásos alkalmazottjával, aki hajlandó lenne esetlegesen a továbbiakban nálunk dolgozni. Sajnálatos módon jelenlegi munkahelyét nem hagyhatja el, ezért nekünk kell érte menni. A kellemetlenségek elkerülése végett azonban helyesnek látjuk, ha külső erők biztosítják az úriember megváltását jelenlegi kenyéradóitól.

Highs elmélázott. Lelki szemei előtt megjelent egy mamutcég szuperintitkos bázisa, ahonnan valami alultáplált géniusz kell kimenekíteni, aki ugyan negyed óra alatt képes egy komplett úrrállomást megtervezni, de állandóan hasraesik saját cipőfűzőiben. Mély sóhajjal vette tudomásul az elkövetkezendőket.

– További részletekkel csak akkor tudok szolgálni, ha elvállalja a munkát – fejezte be mondandóját Miss



Steel. Highs várt öt másodpercet, majd kellően nyugodt hangon közölte, hogy elfogadják a megbízást, amennyiben a munka nehézsége és a díjazás megfelelő arányban állnak egymással.

– Biztosíthatom, hogy a díjazásra nem lesz panaszuk – folytatta a nő. – Amennyiben egy héten belül eljuttatják hozzánk a célszemélyt egy darabban, élve, akkor ötven ezer nujelel, plusz az esetleges kiadások fedezésével tudunk hozzájárulni életszínvonaluk emelkedéséhez.

– Rendben, halljuk a részleteket.

– Előbb vacsorázzunk – mosolyodott el Ms. Steel.



Highs és társai egy koszos albréti szobában szorongtak, és Lizt figyelték, amint adatokat varázsolt elő hordozható számítógépéből. Azt az adatchipet, melyet Miss Steeltől kaptak, már mindnyájan kívülről fűjták. Be kell vallani, Highs azért ennél könnyebb visszatérésre számított.

– Tehát akkor összefoglalom még egyszer – kezdett bele mondandójába Liz. – Dr. Knock, a Kibernetica vezető kutatómérnöke hajlandó lenne együttműködni a mi megbízónk cégével, amely – és itt mély levegőt vett – valószínűleg az Ares.

Mr. Brett bal arcán rángatózni kezdett egy apró izom, majd fölmordult:

– Azt akarod mondani, Liz, hogy az Ares nem tudja saját maga megoldani ezt a piti kis ügyet?

– Azt, Brett. Egészen eddig csak sejtettem, de a kutatóprogramjaim, és néhány ismerősöm végül kellő bizonyítékot szerezett ahhoz, hogy biztos legyen benne, a probléma az, hogy a Kibernetica sem az, aminek látszik.

Csöndes Rob, aki nevéhez méltóan eddig csak külső szemlélője volt a társaságnak, halkan megszólalt:

Luigi a legutóbbi munkánál is kísértetiesen hasonló drámai felvezetés után közölte, hogy biztosítási csalás keretében szét kell verni egy Nightsky limuzint, miután minden külön eladható alkatrészt leszereltek róla.

– Komoly cég keresett meg, akik kifejezetten téged akarnak! - lelkesedett Luigi.

Fraser szemöldöke leesett a homlokáról, és azonnal szúrósan összehúzódtak. Valahogy mindig rosszullét kerülgette, ha egy bármekkora cég direkt őt kereste.

– Nesze, itt egy chip, rajta minden, amit tudni kell. Engem meg nem is láttál ma. – Luigi hátra veregette Frasert, majd távozott. A veterán zsoldos lassan elszüröcsölte kávéját, aztán egy erősen átalakított valamikori katonai terepjáróhoz ment, és elhajtott az egyik kertvárosi negyed felé.

Otthon alaposan áttanulmányozta az anyagot. Elkomorodott. Egy árnyvadász csapat csúnya hibát követhetett el. És gyanúsán ismerős volt az egyik név. Végül megvonta a vállát, hiszen volt már ehhez hasonló munkája, és a megbízó a csillagokat is leigérte az égről.



Két nappal később Highs, Csöndes Rob és Liz ugyanabban a lyukban találkozott, mint a múltkor.

– Hol van Mr. Brett?

– Passz – válaszolt Highs kérdésére Liz mély meggyőződéssel.

– Te sem tudod, Rob?

– Nem.

Miközben Highs éppen azon gondolkodott, hogy forró tűzön süsse-e meg Mr. Brettet, vagy nyersen fogyassza el, hirtelen mecsörrent a csuklótelefonja.

– Halló, itt Highs.

– Szeva', cimbi! Azt hiszem, nem tudok részt venni a melóban. Tudom, hogy ez nem hangzik túl jól, de úgy tűnik, vagy két hónapig sehová sem fogok tudni menni.

– Mit hadoválsz itt össze-vissza? – vágott közbe Highs meglehetősen zaklatottan.

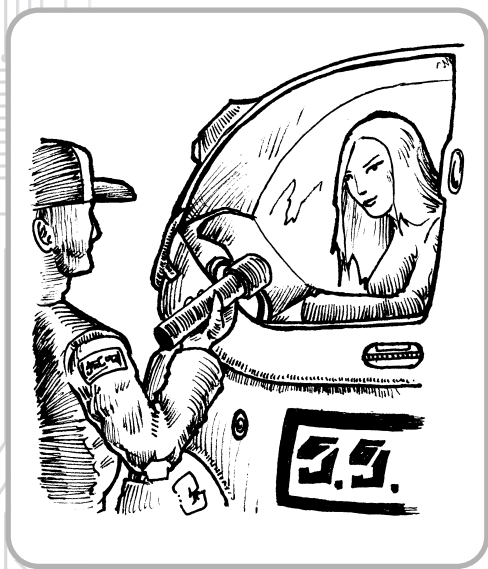
– Figyelj, Highs... Tegnap este elugrottam egy régi haverommal inni, és amikor hazafelé mentem, valami helyi keményfiúk össze-vissza vertek. Még kész szerencse, hogy ott volt a közelben egy volt zsoldostársam, ő húzotta ki a szarból. Eltört mind a két lábam, legalább hat hétig gipszben leszek.

Highs halkán káromkodott. Pont ez hiányzott! Őlte sem volt, honnan fog három napon belül egy megbízható izomfiút szerezni.

– Tudom, min gondolkodsz most, Highs. Ha szabad javasolnom, beszélj Fraserrel.

– Ki az a Fraser?

– Ő segített nekem tegnap este. Régről ismerem, vagy nyolc hónapot húztunk le együtt a sivatagban. Pro-



– Nem hallottam ezelőtt ezt a cégnevet errefelé; márpedig ha egy cég ki tud nevelni egy olyan tudóst, aki kell az Aresnek, az nem tegnap kezdhetne a pályafutását. Szóval, Liz, melyik multicégbé futottunk bele?

– A Seader-Kruppba – válaszolt Liz nagyon halkán.

A szobában csönd lett. Mindenki emésztette a hallottakat. A Seader-Krupp nem tartozott az árnyvadászok kedvenc célpontjai közé.

– Annyi szerencsénk van, hogy a Seader izomerő helyett a titokra épített a Kiberneticával kapcsolatban. Tehát ha gyorsak vagyunk – emelte meg hangját Liz –, akkor, de csak akkor, el tudjuk szöktetni a pasit azelőtt, hogy az öreg féreg valamelyik biztonsági egysége egyáltalában észrevenné, mi történt.

– Egy hetünk van a munkára, uraim – szólalt meg Highs. – Szóval azt ajánlom, ne télenkedjünk. Mindenki szimatoljon, és két nap múlva ugyanitt találkozunk.



Ken Fraser egykedvűen kavargatta reggeli ötödik kávéját. A kocsmá bejárata felől helyi erőfeszések, majd verekedése hallatszott, de Frasert ez láthatóan nem érdekelte különösebben. Végigharcolt pár sivatagi háborút ahhoz, hogy figyelmen kívül hagyassa a helyi bandákat. Luigit várta, a közvetítőjét, mert érdekes ajánlattal kereste meg tegnap éjjel. Öt perccel később beesett a tömzsi olasz, és titokzatos képpel üdvözölte Frasert.

– Ó, kedves Fraser! Hát, most... most itt van életünk nagy lehetősége!

Fraser felvonta szemöldökét. Érdekelte a dolog, bár

fi, megbízható, és tud hallgatni. Ha gondolod, megadom a számát.

– Ok, ha szerinted megbízható, jöhet.

– Tűzbe tenném érte a kezem.

Highs bontotta a vonalat. Miután elmondta a többieknek a fejleményeket, felhívta Ken Frasert, és két órával később már a morózus zsoldossal kiegészülve vetették magukat az összegyűjtött anyagra, hogy valami épkezélab tervet eszeljenek ki. Végül úgy tűnt, sikerült megalósítható elképzeléseket összehozni.



Péntek este volt, valamivel elmúlt már tíz óra, amikor a Kibernetica kutatási telephelyének főbejáratához egy hosszú, szürke furgon gurult. Az ór bizalmatlanul szemlélte a járművet, amelyből egy feletébb csinos hölgy mosolygott ki.

– Helló! Ugye jól gondolom, hogy ez itt a Kibernetica-telephely?

– Igen, asszonyom. Ha szabad érdeklődnöm, mit keres itt?

– No, nem kell olyan utálatosnak lenni! – húzta fel az orrát a szőke parókat viselő Liz. – Csak a tegnapi szállítmányból kimaradt biztonsági kamerákat hoztam.

Liz egy igazolványt vett elő, miszerint ő a Smartbrain Security Services alkalmazottja, és szabályszerű menetelevelt mutatott a szállítmányról. Highs komoly pénzeket fizetett ezekért a papírokért.

Az ór alaposan áttanulmányozta a papírokat, és – mivel tudott róla, hogy ez a cég valóban kevesebb kamerát hozott tegnap, mint azt eredetileg várták – megkérte Litz, hogy nyissa ki a furgon hátsó ajtaját. Liz barátságos mosollyal kiszállt, és elindult a kocsis hátlujja felé, miközben arra gondolt, hogy a Smartbrain embeerei igencsak csodálkozni fognak, ha rájönnek, hogy valaki belepiszkált a rendelési lapok adatbázisába. Tűsarok cipői hangosan kopogtak, fázósan húzta össze magát blézerét.

A kocsis háta mögé érve, amely pont öt centiméterrel esett kívül a biztonsági kamera látóköréből, Liz kulcsot vett elő, és az alsó kulcsnyíláshoz hajolt. A mozdulat hatására fekete miniszoknyója felhúzódott, és feltárultak formás combjai, fekete harisnyatartója és leheletfinom, alig valamit takaró bugyija. Az ór tátott szájjal nézte a szőke hölgy láthatóvá vált bájait.

Nem volt ideje becsukni a száját. Egyetlen erős ütés érte hátulról, amely azonnal a földre küldte. Liz és a furgon hátuljában várakozó Highs gyorsan betuszkolták az autóbó, Fraser pedig, akitől az ütés származott, nyugodt lépésekkel visszaindult az őrbódé felé.

A biztonsági kamera semmi különösöt sem látott. Az ór, amikor visszatért a kocsis hátlujától, ugyanolyan ru-

hát viselt – igaz egy pár centivel magasabb volt, de ez az apróság senkinek sem tűnt fel.

Liz becsukta a furgon hátsó ajtaját, visszatért a bódéhoz, udvariasan biccentett az őrnök, majd beült a volán mögé, és a felnyitott sorompó alatt begördült a telephelyre. A nagy parkolóban már várta őket a telep kutatási vezetője, dr. Knock, és négy biztonsági őr.

Eközben Fraser az őrbódében lázas munkába kezdett. Gyors mozdulatokkal kézi vezérlésre kötötte a központi ajtókat, és nyitott állásban rögzítette a sorompót. Meg kell hagyni, Liz jó munkát végzett, minden áramkört ott talált, ahol azt a megszerzett alaprajz mutatta.

Közben dr. Knock és Liz a furgon hátsó ajtajához mentek, és kinyitották azt. A biztonságiaknak nem volt sok idejük reagálni a dolgokra, mert Highs és Csöndes Rob azonnal akcióba lépett és elbánt velük. Liz belökte a furgonba dr. Knockot, és maga is pisztolyt rántott.

Ekkor megszólaltak a telep biztonsági szirénái. Liz eszevesztett tempóban futott a vezetőülés felé, mellette Highs nyargalt. Minden irányból biztonságiak tüntek fel, és tüzet nyitottak a kocsira. Csöndes Rob már becsapta a hátsó ajtót, és gégemikrofonján jelezte, dr. Knock egy darabban várja a sétakocsikázást. Highs és Liz egyszerre vágódtak be üléseikbe, és a furgon fékevesztett iramban vágatott a kapu felé.

Bár a sziréna megszólalása után az ügyeletes objektumparancsnok első dolga volt a kapuk központi zárása, Fraser aktív közreműködésének hála a kapu és a sorompó sem akadályozta a menekülést. Fraser úgy tett, mint aki vadul tüzel a távolodó autó után, majd futásnak eredt, és úgy ötven méterrel később balra vetődött.



Egy kis fiascoport közepére igyekezett, ahol némi felszerelést rejtett el az akció kezdete előtt. Szakszerű mozdulatokkal állította össze és töltötte be a hozdohazó aknavetőt. Az előre kiszámolt koordinátáknak megfelelően újtára engedte az első, nagy robbanóerejű lövedéket.

Az üldözésre siető biztonságiak furcsa hangot halottak a garázsoknál várakozó terepjárók között. Azután hirtelen vakító fény töltötte be a teret, és fűlsüke-títő robbanás kíséretében két terepjáró a levegőbe emelkedett. Fraser rutinosan töltött és lőtt, egészen addig, amíg hat lövedéket nem juttatott a Kibernetica bázis garázsainak körzetébe. Az ég felé törő lángok, az ordítások, és a sűrű füst meggyőzték arról, a koordináták helyesek voltak. Gyorsan elpakolta fegyverét, és a közelben várakozó, bérelt Eurocarhoz sétált.



A társaság, immár Fraserrel kiegészülve a Redmond Pusztulában ünnepel. Már régóta volt itt Frasernek egy kis menedéke, és ezt ajánlotta fel addig, amíg Highs nem lép kapcsolatba Miss Steellel, dr. Knock átadását megbeszélendő.

Bár a berendezés csak főbb vonalaiban volt használható, a csapat tagjai igen jókedvűek voltak. Fraser beszerzett tíz üveg pezsgőt is, és ez a vétel nem bizonyult haszontalannak.

– Azért ahhoz képest, hogy milyen nehezen indult a dolog, egészen jól kijöttünk belőle – vigyorgott Rob, láthatóan jóval túl a második üveg pezsgőn.

– Persze, ez is csak az én zseniális adatgyűjtésemnek köszönhető – kacagott Liz. – Mi a véleményed, Fraser?

– Sokat segített, az tény. Az alaprajz igazán jól jött.

– Tulajdonképpen, már ha lehet ilyet mondani – tűnődött el Liz –, azért furcsa, hogy egy olyan cég, mint a Seader nem védte sokkal jobban azt a telepet.

– Ugyan, Liz. Már megbeszéltük egy párszor, hogy a Kibernetica esetében arra építettek, hogy senki sem fogja tudni, milyen cég is ez egyáltalában – válaszolt kissé összeakadó nyelvel Rob.

Highs az órájára nézett: még három óra, és kapcsolatba fog lépni Miss Steellel. Addig semmi dolga, minden rendben van, Frasernek hála nem kell a városban rejtőzniük. Highs tervezgetni kezdett, mit is fog csinálni a részével. Azután az jutott az eszébe, hogy Frasert beveszi állandó tagnak. Meg volt elégedve a zsoldossal; tiszta és hatékony munkát végzett.

Fraser dűnnyögött valamit, hogy megnézi, egy darabban van-e még a kocsija, és kilépett a lakásból. Ahogy a lépcsőkön sétált lefelé, Brettre gondolt. Valószínűleg nagyon dühös lehet, mert nem tudott részt venni ebben az akcióban. Fraser tudta, hogy sokkal dü-

hösebb lenne, ha tudná, hogy a verőlegényeket ő bérelte fel. De az ő érdekében tette, bár ezt Brett optimális esetben sohasem fogja megtudni. Gondolatai most Liz körül jártak. Elfintorodott. Valahogy soha nincs szerencséje az Elizabettekkel. Remélte, ez a mostani sokkal kevesebb gondot fog okozni, mint Coleman nevű névrokona, hajdani társa.

Lement a rozzant ház kapualjába, és egy rövid üzenetet küldött el egy telegomszámra. A sarok mögött alakokat látott mozogni, a ház felé közeledtek. Fraser a belső udvarra húzódott, és kibiztosította Savalette Guardianját. Biztos, ami biztos. Várt és figyelt.

Az alakok némán lopakodtak fel a lakásig. Óvatosan nyitották ki az ajtót. Bentről nevetés és zene szűrődött ki.

Azután elszabadult a pokol.



Fraser a lakás romjai között állt. Gondosan megvárta, amíg eltűnnek a lopakodó alakok, és csak pár perccel távozásuk után ment föl.

Alapos munkát végeztek, meg kell hagyni. Rob feje egyetlen hatalmas véres húscsapat volt, Liz blúzán kéttenyérynyi sötétvörös folt, Highs torkát legalább négy golyó ütötte át. Dr. Knock járt a legrosszabbul: gyomorlővéseket kapott, amelyek halálosak, de nagyon lassan végeznek az emberrel. Egyedül ő volt életben a társaság tagjai közül. Fraser bőrkesztyűt húzott, majd felvette Highs Ares Predatorát, és kegyelemben részesítette dr. Knockot. Igyekezett, nem óhajotta bevárni a takarító csapatot.

Már az autójában ült, amikor csuklótelefonjára rövid szöveges üzenet érkezett. A bankja volt az. Fraser még régebben rendelte meg ezt a szolgáltatást, azóta mindig értesítik, ha bankszámláján mozgás van. Felkapcsolta a kocsii utasterének lámpáját, és a kijelzőre pillantott.

“Az ön számlájára ötvezer nujen került jóváírásra. A tranzakció kezdeményezője: Kibernetica Inc.”

Elindult. Ahogy kiért a pusztulából, bekapcsolta a rádiót. A bementő éppen híreket olvasott. Megtudta, hogy tegnap este, valmikor tíz óra után ismeretlen célból megtámadták a Kibernetica kutatótelepét. A négy támadó közül három a helyszínen életét vesztette, egy szökésben van, de nagy erővel keresik. A biztonsági szolgálat nyolc embert vesztett, valamint a tűzpárbaj áldozatává vált dr. Michael Knock is, a telep vezető kutatója. Kikapcsolta a rádiót. A Seader tartotta az ígéretét. Ő is tartani fogja a magáét.

Az átalakított katonai terepjáró eldübörgött a kertváros felé.

Kérdezz... ALOM...felelek!

Hogyan működik pontosan a **Csöpögő csápolat** képessége? Minden csápolat jelzőm ad annyiszor +1/+1-et, ahány csápolatom van játékban?

Sajnos nem. A kártya szövege félreérthető. Minden csápolat csak egyszer kapja meg a pluszokat. Vagyis három csápolatnál mindegyik csápolatom csak egyszer kap +3/+3-at kap, nem pedig háromszor.

Mennyivel lesz drágább az ellenfél varázslata, ha a galetkim két **Léleklázó manccsal** és egy **Kővévaltoztató csáppal** beüt?

Annyival, amennyit a galetki sebzett. A **Léleklázó mancs** által okozott plusz életpontcsökkenést nem a galetki sebezte, így amiatt nem drágít a **Kővévaltoztató csáp**.

Ellophatok-e a **Tolvajok tolvajával** egy **Igazságtévőt**?

Nem. Bár a lapon nem szerepel konkrétan leírva, de ennél a képességnél célpontot kell választani, vagyis nem választhatok olyan lapot, ami nem lehet hatás célpontja.

Kijátszhatom-e a **Visszavágást**, ha nincs lap az asztalon?

Nem. A **Visszavágás** egy célpontot igénylő lap, vagyis nem lehet úgy kijátszani, ha nem tudunk célpontot választani neki.

Mi történik akkor, ha kijátszom egy **Virrasztókat**, de az ellenfélnek van **Bobócmoladja** játékban?

Mivel a **Virrasztók** jelzőt rakna az ellenfél minden lényére, ezért a molad megvédi a lényeket, és csak a moladra fog hatni.

Meghal-e a galetkim, ha van három életpontja, sebeznek bele egyet, majd ráraaknak egy **Átkozott bőrt**?

Az **Átkozott bőrtől** a galetki életpontja nem mehet egy alá, azonban ebben az esetben a bőr lecsökkenti a lény maximális életpontját egyre, az aktuálisat is egyre. Mivel az egy sebzés még mindig ott van a lényemen, ezért amikor maximális életpontja egy lesz, meghal. Ebben az esetben, mivel állandó hatásról van szó, mindegy, hogy a sebzés az **Átkozott bőr** kirakása előtt, vagy után történt.

Kijátszhatok-e hegymélyi lapot abban a körben, amikor a **Hegymélyi mágussal** kerestem? Igen, csak azt a fajta lapot nem játszhatom ki, amit akkor kerestem.

Mi történik akkor, ha a **Manaszívásra Célpontválasztást** játszok ki?

Semmi. A **Célpontválasztás** csak annyit csinál, hogy a varázslat célpontját megváltoztatja, a varázslat egyéb paraméterei nem változnak. Mivel a **Manaszívás** célpont ellenfélre vonatkozik, ezért kétszemélyes játékban még a célpontját sem tudod megváltoztatni.

Hányat gyógyulok egy lap visszavételétől, ha én **Birtoklás**al játszom, az ellenfelem pedig **Hatásvadászattal**?

Egyet, mivel a szabálylapok, az **Ósi rúna** kivételével, nem hatnak más szabálylapra.

Kisemmizhetem-e az **Alaptalan reménnyel** azt a lapot, amit a **Morgan tanítványa** miatt dob az ellenfelem az **Alaptalan remény** kijátszásakor?

Nem. Először létrejön a lap hatása, majd utána jönnek létre azok az egyéb dolgok, amik az asztalon levő lapokból következnek.



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 halál tornya	l	g	10	A közösség ereje	r	g	10
A béke erdeje	s	n	20	A Halálhozó rikkoltása	Mu	g	20	A különlegesség ereje	P	u	4000
A béke mezeje	s	n	10	A halhatatlanok pusztulása	l	r	250	A különlegesség megcsúfolása	Ti	u	5000
A béke szigete	s	g	20	A hallucináció börtöne	P	r	400	A lángok esztéje	d	n	10
A berserker itala	Ti	g	10	A harag manifesztációja	t	n	10	A láthatatlanság köpenye	e	g	10
A Bika ideje	-	r	50	A harc ideje	Ti	g	20	A lehelet itala	To	n	10
A birodalom virágkora	-	r	50	A hármás mágikus ereje	s	n	10	A lélek védelme	e	g	20
A biztonság helytartója	Ti	n	50	A három kívánság gyűrűje	f	u	4000	A lelkek folyója	r	r	200
A boldogság csengettyűje	P	r	200	A hatalom átadása	f	n	10	A levégő sikja	-	n	100
A bolondok aránya	f	g	10	A hatalom átka	c	r	50	A lopás nagymestere	d	n	20
A bosszú lángja	d	r	100	A hatalom korlátozása	t	r	50	A lustaság átka	fd	n	10
A bőség zavara	-	r	200	A hatalom őrlete	f	r	100	A magány fájdalom	s	g	10
A butaság terjedése	t	g	10	A hatalom szava	c	r	600	A mágia csodája	f	r	50
A búvárbajosság rúnája	e	r	150	A Hatalom Szövetsége	b	r	400	A mágia halála	t	g	10
A búvólet perce	f	r	500	A hatalom tornya	f	r	50	A mágia létsíkja	-	r	150
A csodák csarnoka	K	n	200	A hatalom torzulása	H	r	1200	A mágia méltósága	f	n	10
A csodák palotája	elf	n	10	A hatodik nap	-	r	400	A mágia szabadsága	fr	n	10
A Denevér hatalma	f	r	50	A hegy kapuja	Ti	n	10	A mágusok átka	Mu	r	400
A dimenziók háborúja	l	r	250	A Hegy mélye	-	g	10	A megbocsátás apostola	r	r	50
A fák ereje	s	g	10	A hely szelleme	d	r	150	A meglepetés előnye	e	g	10
A falak ereje	t	g	10	A helytartó csábjája	P	r	500	A Mester Büntetése	f	r	250
A fattyak létrehozása	c	r	100	A hírnök szava	t	n	50	A mester jutalma	d	r	100
A fattyak ura	c	r	150	A holtak békéje	Tu	n	50	A moák fénykora	t	r	100
A fattyak visszatérnek	c	r	150	A holtak bosszúja	l	r	200	A moák mesterkedése	td	r	100
A fele királyság	r	u	4000	A holtak hívó szava	l	g	10	A módszerek elesése	e	n	10
A feledés szelleme	c	r	100	A holtak nyugalma	s	n	10	A mutáció eredménye	c	n	10
A felnőtte válás ceremóniája	K	n	10	A holtak szelleme	l	r	300	A mutánsok tombolása	Mu	n	50
A Fenevad üvöltése	Mu	r	200	A horda támadása	c	n	10	A muszika hatalma	e	n	10
A fény ideje	P	g	10	A hősi szellemek kincstára	r	g	10	A nagytanács titélete	b	r	200
A fény ragyogása	K	r	200	A hősök hagyatéka	r	r	50	A norektry mágiája	t	r	150
A fény szentélye	r	g	10	A hősök lakomája	K	g	10	A pénz szentélye	f	n	50
A fény tava	r	r	250	A hűség köteléke	r	g	10	A proféta parancsa	H	r	300
A féreg érintése	To	g	20	A jóság ereje	e	n	10	A pusztítás botja	d	r	50
A férgék védelmezője	d	r	150	A jóság jutalma	e	g	10	A pusztulás fájdalom	c	r	100
A fókusz meglelése	-	u	5000	A jövő alakítása	P	n	50	A pusztulás sírjai	l	n	20
A forrás érintése	K	g	20	A jövő felejtése	c	g	50	A remény virága	e	n	10
A föld oltára	Ti	n	100	A jövő ismerete	e	g	10	A reménytelenség bajnoka	c	r	200
A föld sárkánya	t	r	200	A jövő ura	d	r	200	A rend helyreállítása	K	n	150
A föld síkja	-	n	100	A kalmárok itala	Má	r	500	A repülés szabadsága	P	r	150
A galeitki bartlangja	-	n	50	A káros halványlilla aurája	Mu	r	250	A rettenet katonája	l	r	50
A géniusz manifesztációja	d	r	200	A káros hangjai	c	n	10	A rothadás szentélye	c	n	10
A gépben lakozó szellem	s	g	10	A káros hatalma	c	r	50	A rúttság büntetése	e	n	10
A Gépezet	d	r	200	A káros korlátozása	r	n	10	A sárkány kincse	Má	r	400
A gonosz árulása	r	r	250	A káros szentélye	c	n	10	A sebek befornak	e	n	50
A gonoszság ereje	d	n	20	A káprázat ereje	e	r	400	A sellők csábitása	e	r	50
A gyenge ereje	f	g	50	A kapzsiság átka	f	r	100	A skorpió ereje	s	n	10
A gyenge gyengéje	Tu	r	500	A kaszás érintése	l	n	10	A sokaság ereje	c	n	10
A gyenge pusztulása	d	g	100	A keresés lángja	r	r	50	A sors fintora	t	n	20
A gyógyulás temploma	To	g	10	A kétségbeesés hatalma	f	n	50	A Sötét Föld átka	c	g	20
A győzelem ára	l	r	50	A kincsek hatalma	f	g	10	A sötétiség ideje	Mu	g	10
A győzelem reménye	f	r	50	A kincskeresés itala	Má	n	50	A sötétiség kardja	c	r	50
A háború szentélye	t	n	10	A kockázat ára	r	r	100	A sürgétés rúnája	c	r	100
A halál anygala	l	r	200	A kos csapása	l	r	50	A szabadság ára	-	u	4000
A halál csókja	c	n	50	A kos erend	r	r	50	A szaporaság jutalma	cd	n	50
A halál fia	l	r	400	A Kos rend szerzetese	To	g	10	A szelek ura	e	r	200
A halál hírnöke	l	n	20	A kör bezárul	f	r	150	A szerellem Tornyja	e	r	300
A halál maszkja	l	g	10	A kövek ereje	Tu	r	200	A szerencse fia	c	r	50
A halál sekrestyéje	H	n	50	A kövek hatalma	t	r	50	A szerencse hírnöke	f	n	30
A halál szele	H	r	300	A középszer pusztulása	r	r	200	A szerencse pillanata	f	g	10

A szeretet ünnepe	P	n	50	Alagút	t	n	10	Arhomat varangy	Mu	g	10
A sziklák atyja	t	r	50	Alakváltás	e	n	10	Aritma	s	n	10
A szirének éneke	e	r	200	Alakváltó	s	g	10	Arkangyal	r	r	250
A szirének hatalma	e	r	50	Alanor	r	u	3000	Armageddon	c	r	250
A szkarabeuszok átka	Má	r	600	Alanori csatamén	r	n	50	Arnilla	d	r	50
A szőjerek tobzódása	s	g	10	Alanori Csatorna	r	r	50	Árnyékharcos	Ti	r	250
A szőjerek tombolása	s	g	10	Alanori egyetem	r	n	20	Árnyékhold	c	r	50
A takarékság szíjmalma	c	g	10	Alanori futár	r	u	100	Árnyékrajta	c	g	10
A tanács döntése	f	n	10	Alanori könyvtár	r	r	50	Árnyéksarkány	l	r	200
A tanítvány lázadása	f	r	200	Alanori Krónika	r	r	50	Árnyéktésztország	f	n	10
A tavasz illata	Tu	n	10	Alaptalan remény	H	g	30	Árnyékút	c	r	200
A teljesség tornya	t	r	50	Alattomos fekete csáp	l	r	200	Árnyékvilág	l	g	10
A tengerek ura	eis	r	100	Alattomos manó	d	g	20	Árnyamánó	d	g	10
A teremtes zenekara	s	r	50	Alattomos módszerek	c	r	100	Árnyrém	l	g	10
A Teremtő szava	c	n	10	Alba regina	P	n	100	Arnthon	t	r	50
A természet haragja	s	g	10	Álcázás	e	n	10	Ártatlan Ártalom	l	r	100
A természet megcsúfolása	l	n	10	Álcázás szakértelem	-	n	50	Árulás	d	g	10
A természet papja	s	n	10	Álcázómester	To	g	10	Áruló Yathmog	c	r	150
A természet rendje	s	g	20	Áldomás	r	g	10	Árvíz	d	s	400
A Tisztaság Kapuja	r	n	100	Áldott okoron	r	r	400	Asylum	f	r	150
A tisztaság tornya	r	r	50	Áldozási ceremónia	To	r	200	Asztrálféreg	P	g	10
A tisztesség manifesztációja	r	u	4000	Áldozat	l	n	10	Asztrális hullám	Mu	r	600
A titánok szele	Ti	g	10	Áldozat a holnapért	r	r	50	Asztrális kapocs	f	g	10
A tömeg hívó szava	d	r	50	Áldozathozatal	c	g	10	Asztrális polip	H	g	20
A trükkök kizárása	t	n	10	Áldozati bárány	l	g	10	Atcsoporposztítás	r	r	50
A tudás hatalma	d	g	20	Áldozati máglya	ld	g	10	Átíthatatlan kód	s	r	100
A türelem hírnöke	Tu	n	30	Áldozókés	c	g	10	Átkos kötődés	l	n	50
A türelem rózsája	r	r	200	Áldozómester	l	g	10	Átkozott bór	Mu	g	10
A tűz oltára	To	n	100	Alex Vampirsson	l	n	100	Átkozott kincs	f	r	50
A tűz síkja	-	n	100	Álias Kurd	Ti	r	200	Átkozott mágia	t	r	50
A tűz ura	d	r	200	Alkalmazkodás	e	g	10	Átok	c	g	20
A vadak megfékezése	rs	r	50	Alkalmazkodás	P	n	10	Átokféreg	l	g	10
A vadak ura	s	r	100	Alkímia	f	g	10	Átokkő	l	n	10
A változások kora	P	r	150	Alkímiazó üst	f	n	50	Átokmanó	Mu	n	50
A vámpír csókja	l	r	150	Állati félelem	f	g	10	Átokmurgattyú	c	g	20
A vámpírok éjszakája	l	n	10	Álmodozás	e	r	50	Átokpulzans	Mu	r	200
A védelem itala	P	g	20	Álmosító manó	e	r	50	Átoksúlyom	Mu	r	400
A végső áldozat	s	n	10	Álomfalo	c	r	50	Átokszóras	-	n	50
A vér szintje	H	n	50	Álomörzök	e/r	r	100	Átruházás	t	g	10
A vereség híre	c	r	50	Álompor	e	n	20	Átteleptés	t	r	50
A világ újrafelosztása	f	r	50	Álomsarkány	e	r	200	Áttérítés	-	g	10
A víz síkja	-	n	100	Álomtűnder	e	r	50	Atvy Morodur	Tu	n	20
A xirnox lehelete	H	g	20	Álomvilág	-	n	100	Augur köpenye	r	g	20
A zangrozi módszer	f	g	10	Álomvirág	e	g	20	Augur varázskönyve	r	r	150
Abarrun segítségé	f	g	20	Alpei téhen	s	g	10	Auralaó	s	n	20
Abszolút pusztítás	l	r	250	Általános randomizáció	f	r	50	Auralatás	f	g	10
Acél Öklök	r	r	100	Altatódal	e	r	50	Aurapollátor	c	n	10
Acéldarázs	s	r	100	Ametisztmedál	s	g	10	Autentikus vámpír	l	r	800
Acélgólem	Má	n	100	Amniosz-fa	f	n	10	Avengir	r	r	100
Acékolosszus	f	r	1000	Ámokfutó	d	n	10	Avengir kívánsága	r	n	20
Acélből	t	g	10	Amyrro	Ti	r	250	Avilliss	P	n	50
Achát gólem	c	u	3500	Animált ősföld	t	r	100	Az agy kifacsarása	c	r	200
Adamantitgólem	c	r	50	Annak	s	n	10	Az áldozat szintje	Mu	n	50
Adózsedő	f	n	10	Annihiláció	Má	n	50	Az alkotó öröme	K	r	500
Aeratikus hasnyák	l	r	50	Antimágikus ballaszt	s	n	50	Az álmok hatalma	e	r	50
Afgori hatalma	-	r	500	Antimágikus ballaszt	Ti	n	50	Az álmok oltára	P	n	100
Afgori, szimill törzsfő	b	n	50	Antimágikus goblin	t	g	10	Az alvó oroszlán	f	n	10
Agglomerátor	f	g	10	Antimágikus őrtonny	Mu	r	400	Az alvó szörny	c	r	50
Agresszivitás	d	g	10	Anyagi robbanás	l	r	600	Az angyalok háborúja	d	r	50
Agyagelementál	Ti	g	10	Anyamotyogó	l	r	600	Az ártatlanság kora	s	r	50
Agyaggalamb	t	g	10	Apokaliptisz	l	u	5000	Az átalakulás bőre	p	u	3500
Agyaggólem	f	r	100	Aquan	s	g	10	Az átalakulás kora	-	r	50
Agyalapi Aladár	Má	n	50	Aradás	s	n	10	Az egyszerűség hatalma	Ti	n	50
Agybénítás	f	g	100	Arany délelőtt	f	n	50	Az éhínség parányi gyöngye	H	n	50
Agyburok	e	g	20	Arany papi karkötő	-	n	10	Az elemek ura	r	u	4000
Agydaráló	c	r	200	Aranybánya	f	r	150	Az élet egyensúlya	s	r	50
Agyhalál	Mu	r	600	Aranycsináló csáp	Má	g	30	Az élet ereje	s	r	50
Agyletapogatás	e	n	10	Aranyeső	f	g	50	Az élet és halál kupája	s	r	50
Agyroppantás	d	g	10	Aranyfecske	e	g	20	Az élet fája	Tu	r	200
Agytaposás	t	r	100	Aranygriff	r	r	150	Az élet ize	l	g	10
Agyvihar	Má	r	200	Aranyló ugarháj	r	g	10	Az élet könyve	r	r	50
Agyzabáló	e	n	20	Aranylánc	K	r	600	Az élet körforgása	s	r	200
Agyzavarás	e	r	50	Aranyosényű pegazus	r	n	50	Az élet szava	s	n	10
Ahriman	b	r	150	Aranytojást tojó tyúk	c	r	50	Az élet tornya	r	g	10
Aktivitás	r	g	10	Aratás után	r	n	10	Az élet vize	s	r	50
Alacsony morál	c	g	10	Arató csattanat	t	g	10	Az ellenállás megtörése	Má	g	10
				Arc	c	r	50				

Az ellenfél balszerencséje	c	u	3000	Béklyó	t	r	50	Chara-din álma	c	g	10
Az elme fölénye	e	n	50	Belladonna	e	n	20	Chara-din döbbenete	c	u	3000
Az elme nyitása	P	n	50	Bérmágia	t	r	50	Chara-din fattya	c	g	10
Az enyészet hídjá	c	r	50	Bérmunka	f	r	150	Chara-din fénykora	c	g	10
Az erdő bosszúja	s	g	20	Bern, a szutyok	Mu	r	200	Chara-din helytartója	c	g	10
Az erdő lelke	s	g	10	Bertold, a harcias	t	r	50	Chara-din kaoszlovagja	c	r	150
Az eretnekek bosszúja	-	g	10	Besúgás	c	r	500	Chara-din küldetése	c	r	50
Az erő felosztása	Ti	g	30	Betakarítás	s	n	50	Chara-din lesújt	c	g	20
Az erő ökle	t	g	10	Betelgeuse	To	n	100	Chara-din macskája	c	g	10
Az erős gyengéje	t	g	50	Betonfal	t	r	50	Chara-din monolitja	c	n	10
Az esszencia elnyelése	c	r	200	Bibirscök-óriás	t	r	150	Chara-din olátára	c	g	10
Az idő hercege	c	r	100	Bíborgörény	s	n	10	Chara-din papja	c	g	10
Az idő kereke	e	r	2500	Bikacsók	d	r	50	Chara-din talizmánja	c	r	50
Az időrabló érintése	e	g	20	Bikaviadal	-	r	200	Chara-din temploma	c	r	50
Az igazság pillanata	r	n	20	Birtoklás	-*	r	250	Chloe	Mu	r	200
Az igazság próbája	r	g	20	Bjölteodrok	Tu	r	400	Connor Wartause	t	r	100
Az információ hatalma	c	n	10	Blith	Má	n	50	Csábítás	e	r	700
Az isbai szent bak	r	r	50	Bogyó gránát	d	g	10	Csábmosoly	e	g	10
Az istenek hírnöke	-	n	100	Bohócmolad	K	n	50	Csákányos Blendor	t	n	10
Az istenek könnye	r	g	10	Bolhakutya	e	g	10	Csala-csinja Csilla	e	n	10
Az istenek küldötte	K	n	50	Bombagoly	s	g	10	Csapdaészlelés	-	g	10
Az istenek sóhaja	r	g	10	Borax király	r	r	50	Csapdakészítés	-	g	10
Az iszonyat torya	l	r	200	Borrtn	P	n	30	Csapmester	Mu	g	10
Az ongóliantok dühe	t	g	10	Borun, a bérgyilkos	To	r	300	Csápos mélységi motyogó	l	n	100
Az orgorók átka	s	r	50	Borúra derű	e	g	10	Csatamágus	t	n	20
Az orgorók hatalma	s	r	50	Borzalmak szakadéka	c	r	50	Cselvetés	f	g	50
Az óriások dühe	t	r	100	Borzalmas farkaudar	d	r	300	Csere	f	g	10
Az óriások fájdalma	t	r	100	Bo-skorpió	s	n	10	Cserebogár	P	r	150
Az orkok öreganyja	d	r	400	Bosszú	t	n	100	Csillagbajnok	e	r	50
Az örök élet forrása	r	g	10	Bosszúálló	t	r	150	Csillaghullás	l	n	10
Az örület fanatistái	c	r	150	Boszorkánylány	s	r	200	Csipkerózsika álma	e	r	50
Az örület temploma	d	r	50	Boszorkánymester	To	n	50	Csoda	g	g	10
Az ósmágus kívánsága	Má	r	300	Bölcs szimill	K	n	50	Csodabogár	r	g	40
Az ósök bilincse	f	n	100	Bölcs tanító	r	g	10	Csodadoktor	c	g	10
Az ósök csarnoka	Má	n	20	Bölcsök köve	-	g	10	Csodaszarvas	s	g	10
Az ósök könyve	Tu	r	300	Bölcsesség	-	r	100	Csókurgia	e	r	50
Az ósök szelleme	H	g	10	Bölcsópólip	s	r	100	Csónak	s	n	20
Az ósök tudása	Tu	n	50	Brakkara	d	n	10	Csontfal	H	n	50
Az ószinteség bajnoka	r	r	100	Bronzspáncél	t	n	10	Csongtőlem	H	n	50
Az univerzum kifordítása	c	r	50	Bronzsisak	t	g	10	Csonthalom	H	n	50
Az univerzum tengelye	l	r	50	Bronzsörényű pegazus	f	n	50	Csontkés	-	g	10
Az utolsó csók	e	n	10	Brutális mancs	Ti	n	50	Csontlepké	l	r	50
Az utolsó szó	l	r	50	Brutális szimill	Ti	n	50	Csontpálca	l	g	10
Azbesztagyú Artkisz	f	n	10	Brutalitás	t	n	10	Csontszurony	t	g	20
Azonnali bübáj	l	g	20	Bufa hírnöke	b	r	150	Csontváz	l	g	20
Azonnali gyógyítás	s	g	10	Bufa lovagnője	b	r	150	Csontváz harcoss	l	n	50
Azt mondtam, nem	e	u	4000	Bufa nevetése	b	u	3000	Csontváz lord	l	r	150
Baar-ork	d	g	10	Bumeráng	r	g	10	Csordaszellem	c	r	100
Baghar	c	r	50	Bundás csirmáz	t	r	50	Csótánykirálynő	H	n	20
Baghar fétise	c	r	100	Bunthar	r	r	400	Csőkönyös őszvér	s	g	10
Baghar kívánsága	c	r	400	Burástya királynő	e	r	100	Csőpógó csápolat	H	r	400
Bahn szolgálja	f	r	300	Burástya kölyök	e	g	10	Csupacsap csillag	Tu	r	250
Bájtal	e	r	50	Burástya özönlés	e	n	10	Csupasz izom	t	g	20
Bajnoki aréna	K	n	50	Burástyatójás	e	g	10	Csuszpit	d	r	100
Bajnokok csatája	t	r	50	Burjánzó toragfatty	c	g	300	Daergaoth lord	Mu	g	20
Bajnokság	t	r	50	Bűbájlidérc	c	n	20	Dagály	s	r	50
Bájlolás	P	r	800	Bűbájlópás	e	r	500	Dálámár	-	n	10
Bakkura	t	n	10	Bűbájmásolás	e	r	400	Darászfelhő	f	g	10
Bakugrás	t	r	50	Bűbájdoldás	l	g	10	Darkseid	r	n	10
Baljós jelek	d	r	150	Bűbajos féreg	e	r	500	Daronel	f	r	50
Balszerencsés quwarg	d	g	50	Bűbájszemesítés	e	g	20	Degradálás	Ti	g	10
Baltazár, a behemót	K	n	50	Bűbájdélelem	e	g	20	Degradátor	c	g	10
Bandita	d	g	10	Bűdös zokni	t	r	50	Dehidrator	c	n	20
Banyapók	c	r	200	Bűntetés	d	n	10	Déja vu	s	u	7000
Bányarém	t	g	10	Bűntető	K	r	400	Déli napsütés	r	n	10
Bányászat szakértelem	-	g	10	Bűntető féreg	t	n	50	Délibáb	t	n	20
Bármágus	f	g	20	Bűntető iszonyat	l	r	100	Démontetű	c	g	10
Batkamanó	r	g	20	Bűntető praglonc	t	r	50	Denerissa	e	r	300
Bátor manó	t	r	50	Bűvölés	e	g	10	Denerissa éneke	P	n	50
Bátorság	t	g	10	Bűvös erdő	-	r	300	Denevér szimbólum	d	r	50
Bátogat golombár	s	n	50	Bűvös hajnal	e	n	50	Dermesztés	H	r	300
Bazallementál	t	n	20	Bűvös lant	e	r	50	Destabilizátor	-	n	150
Bean-siche	l	r	50	Bűzös fej	Mu	n	10	Destruktív fúzió	d	n	10
Becsületes küzdelem	t	r	50	B'Waetan	c	r	200	Detonáló amulett	To	r	300
Beholder mágus	Má	u	4000	Caramella	e	n	10	Deus ex machina	e	r	50
Békítés	r	g	10	Célpontválasztás	Má	r	300	Dezintegrátor	f	r	400

Dhojaktra	Mu	r	250	Elektromos angolna	f	g	10	Energiaspirál	r	r	200	
Diana	e	r	50	Elektromos kéz	Má	g	10	Energiaszellem	e	n	10	
Diana tánca	e	r	50	Elektromos pajzs	f	n	10	Energiatűske	f	g	10	
Dimenziórés	c	g	10	Elektromos rája	f	r	50	Energizáció	Má	r	800	
Direkt kontaktus	e	r	300	Élelmiszerraktár	H	n	20	Enor a ravasz	To	g	10	
Diuretikus kráken	e	r	200	Elementál fatty	Má	g	10	Ent kertész	s	g	10	
Dizruptor	d	r	200	Elemi Argon	Má	r	300	Építész	t	g	10	
Dombi yeTi	t	r	150	Elemi földcsapás	t	n	10	Építkezés	t	g	10	
Don Caloni	t	r	400	Elemi rin	r	r	200	Epokifféreg	e	g	10	
Doorwalk	l	r	200	Elemi védelem	r	r	250	Épület teremtése	f	g	10	
Doppleganger	e	r	50	Elemi vízcsapás	s	g	10	Erdei manó	s	g	10	
Dor	Ti	r	300	Elenios csábítása	e	n	10	Erdei tündér	e	n	20	
Dornodon hava	d	g	10	Elenios küldetése	e	r	50	Érdekszövetséges	To	n	20	
Dornodon küldetése	d	r	50	Elenios lovagnője	e	r	100	Érínhetetlenség	s	n	10	
Dornodon lovagnője	d	r	100	Elenios oltára	e	g	10	Éród	t	n	10	
Dornodon oltára	d	g	10	Elenios papnője	e	g	10	Erőgyensúly	s	r	50	
Dornodon papja	d	g	10	Elenios szentélye	e	n	10	Erőfitogtatás	Ti	r	30	
Dornodon szentélye	d	r	50	Elenios temploma	e	r	50	Erőgyűjtés	r	r	50	
Dornodon temploma	d	r	50	Életenergia	-	r	200	Erőpajzs	f	g	10	
Dornodon visszavág	d	n	100	Életesszencia	r	n	10	Erőpróba	Ti	r	250	
Dorony-duda	f	n	10	Életfolyam	r	r	300	Erszényes elkarog	e	r	250	
Dort Amessix	t	r	200	Életgyár	K	n	20	Ervód	s	r	50	
Dögkeselyű	d	g	10	Életkristály	K	g	10	Érző szívű dromedár	r	g	10	
Döglég	l	g	10	Életöszön	s	n	10	Esélylős	Ti	g	10	
Dögvész	c	r	50	Életpajzs	s	g	10	Esélytelenség	c	g	10	
Drakolder citadella	-	n	100	Életszívás	d	g	10	Esszenciakristály	e	r	300	
Drakolder érdemrend	f	g	10	Életszívó kard	l	r	50	Estariol	c	r	50	
Drakolder mágus	f	r	150	Eleven rettenet	Mu	r	300	Északai druidai	s	n	20	
Drakolder poronty	f	r	400	Elévülés	c	n	10	Északi tűzsárkány	d	r	500	
Drakolder testőr	f	r	300	Elf	e	g	10	Éteri fény	r	n	10	
Drakolder varázslat	f	n	100	Elf bárd	f	g	10	Étkesési homár	s	r	50	
Drakolich	l	r	400	Elf mesterharcos	f	r	50	Evaporőr	f	n	50	
Drasmólyom	s	g	10	Eliana	r	r	400	Evolúció	s	n	10	
Drönkeselyű	c	g	10	Elimináció	d	g	10	Exhumálás	H	n	30	
Drótháló	c	g	10	Elit gárdista	t	r	50	Ezeréletű	e	r	50	
Drótszór	f	g	10	Eliit palotaőr	f	r	400	Ezotérikus mardel	e	r	50	
Drótszórú pincsi	r	n	10	Ellenvarázslat	f	g	100	Ezüstsereg	r	g	20	
Drud	d	r	50	Elmanakh	To	r	200	Ezzüstmágusok tornya	f	r	50	
Druida	s	g	20	Elmféreg	f	r	50	Fabontó szőjer	s	n	10	
Duer-ork	d	g	10	Elmemorzsolás	P	r	300	Fagyimester	H	n	20	
Dupla szintlépés	-	g	20	Elmepajzs	-	r	150	Fair play	r	r	50	
Dupla vagy semmi	c	n	10	Elmulás	Tu	g	10	Fairlight állovagja	f	r	200	
Duplacsavar	Má	g	20	Élő fal	s	n	10	Fairlight bankár	f	g	10	
Duplikátum	d	r	300	Élő útvesztő	s	r	50	Fairlight bankja	f	n	10	
Dühkítőrés	t	g	10	Élőáldozat	l	r	150	Fairlight cselszövese	f	n	10	
Dzsungel	s	n	100	Élőhalott-pusztítás	r	g	10	Fairlight játékfa	f	r	50	
Ebédészünet	l	n	50	Élőholt gárdista	l	r	200	Fairlight küldetése	f	r	50	
Ében hadúr	c	r	200	Élőholt mágus	l	r	700	Fairlight oltára	f	g	10	
Ében halálhajcsár	c	r	100	Élőholt mirg	l	g	10	Fairlight papja	f	g	10	
Ében harcoss	c	g	10	Élőholt quwarg	l	n	300	Fairlight pusztító masinája	f	r	50	
Ében jáász	Mu	g	30	Élőholt rituálé	l	r	150	Fairlight temploma	f	r	50	
Ében munkafelügyelő	c	g	10	Élőholt sullár	l	n	10	Fairlight trükkje	f	g	20	
Ében thargodan	c	r	300	Előnyös üzlet	r	r	400	Fairlight vihara	f	n	10	
Ében vitéz	c	g	20	Élősködő	f	n	10	Fairlight villámai	f	n	20	
Éber vadászkutya	r	g	10	Élőváros	f	r	100	Fáklya	r	n	10	
Éberség	r	n	50	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	Éltető tettvagy	r	g	10	Fanatikus Wart	K	g	20	
Egokinzás	P	g	30	Elveszett tudás	Tu	g	10	Fantalus	r	n	10	
Egyenlő esélyek	f	g	10	Elzárás	e	g	20	Fantom	e	g	10	
Egyszerűsítés	s	n	20	Ember kalandozó	-	g	50	Fantomsárkányok	c	r	1000	
Együttézés	r	n	10	Emberevő	t	n	50	Fáradtság	e	f	n	20
Éhínség	l	r	50	Emléktolvaj	c	g	20	Farkastestvérek	Tu	n	50	
Ehknagorhu	e	r	150	Enciklopedia Fantasia	-	u	4000	Fatónk	s	g	10	
Éjféli pusztítás	l	n	10	Éneklő Szarvas	e	n	50	Fátyol	e	n	10	
Éjkornis	c	r	100	Energia csapolás	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 teremtése	c	g	20	
Éjmágus tükre	c	n	10	Energiaital	e	r	200	Fealefel Throm	f	r	400	
Éjsárkány	c	r	500	Energiakitörés	f	g	10	Fedett verem	s	n	10	
Ekharion	t	n	50	Energia koncentráció	c	r	200	Fegyver szakértelem	-	g	50	
Ekharion bébi	t	r	50	Energia pajzs	Má	g	10	Fegyverbolt	t	n	10	
El DonGo	-	r	50	Energiasúlyom	Má	n	50	Fegyverkovács	t	g	10	

Fegyvermester	t	r	400	Függőhíd	s/e	g	10	Gruangdag testőre	t	g	10
Fegyveránítás	t	n	10	Fúráktár	Tu	n	20	Gruangdag vára	t	g	10
Fegyverszünet	s	n	50	Fürdő	s	g	10	Gubbó	K	g	10
Fehér gyógyító ital	Má	g	10	Fürgülés	t	n	10	Gulog császár	f	r	400
Fehér Tigris	K	r	700	Fürkésző	Mu	r	300	Gwendolen	e	r	50
Fejvadász	t	r	150	Fűszer	f	g	20	Gyakás	d	n	100
Fejvadász klán	c	n	10	Fylo	b	r	200	Gyászbeszéd	r	g	10
Fekete griff	c	r	100	Gaddar	Ti	r	250	Gyászszertartás	l	g	10
Fekete gyík	Ti	g	10	Galetki bárd	b	r	250	Gyáva féreg	d	r	100
Fekete hólyag	Ti	n	20	Galetki hadvezér	Mu	r	200	Gyávaóság	c	g	10
Fekete kakas	l	r	250	Galetki helytartó	P	n	50	Gyémántsárkány	r	r	250
Fekete kehely	d	r	50	Galetki kém	Má	n	50	Gyenge méreg	s	g	10
Fekete lovag	To	n	20	Galetki lárvá	-*	g	30	Gyengeség	l	r	200
Fekete lyuk	-	n	100	Galetki szájhős	To	g	20	Gyengítő lehelet	l	g	40
Fekete ólász	Ti	g	10	Galetki varázskő	Má	g	10	Gyermekáldás	s	n	20
Fekete özvegy	s	r	50	Gandor	d	r	100	Gyevi bíró	b	r	200
Fekete Péter	l	u	3000	Gargol	P	r	250	Gyikember	s	g	10
Fekete sereg	t	r	50	Garokk	t	g	10	Gyilkos erőd	l	r	150
Felderítés	-	r	250	Garokk	Má	n	20	Gyilkos fegyver	-	g	10
Fejtés	e	g	10	Gátvakond	t	n	10	Gyilkos ij	e	r	50
Félelemjáró	l	g	10	Gázutárbina	Mu	n	30	Gyilkos karmok	Ti	r	250
Félnék Yathmog	Mu	r	400	Gebarrán, az utazó	e	r	50	Gyilkos manó	l	g	20
Felfrissülés	r	g	50	Gemina amulettej	s	g	10	Gyilkos méreg	s	r	300
Felkészülés	-	r	200	Gemina balzsama	s	g	10	Gyilkos mókus	s	g	10
Felsőbrendűség	c	n	10	Gemina porcelánkutyája	s	r	200	Gyilkos puffancs	Tu	n	20
Feltámasztás	r	g	10	GGÓT	Ti	n	100	Gyilkos sallank	t	g	10
Feltételes gyógyítás	r	n	20	Gigantikus növekedés	t	g	20	Gyilkos sólyom	c	g	20
Fémbontó szójer	f	r	50	Gigaököl	t	g	10	Gyilkos szellem	Mu	n	20
Fenix	K	r	250	Gitonga	s	g	20	Gyilkos szimill	To	n	50
Fényelementál	r	r	200	Gladiátor	K	r	400	Gyógyítás	-	g	10
Fényfőnix	K	r	400	Gladiátorvért	l	n	10	Gyógyító érintés	Tu	g	10
Fénysárkány	r	r	200	Glória	-	g	50	Gyógyító hadtest	s	r	150
Fénytestvér	K	n	10	Gnóm	f	g	10	Gyógyító mance	K	g	20
Fényűr	r	r	250	Gnóm katapultállomás	f	r	50	Gyógyító sámán	Tu	g	10
Féregszint	-	n	30	Gnóm kutatóállomás	f	r	50	Gyógyító szellő	K	g	10
Ferge, a hős	r	r	200	Gnóm mágus	f	g	10	Gyógykenőcs	r	g	10
Ferratáció	r	g	10	Gnóm szolgáló	s	r	100	Gyögmogyó	s	g	10
Fertőzés	c	r	50	Gnómlak	f	r	100	Gyógysugár	r	n	10
Ferwagor kincse	t	r	150	Gnorathi vérfarkas	l	r	100	Gyors reflex	d	r	200
Ferwagor, elementál lord	t	r	150	Goblin	Ti	g	30	Gyorsaságpróba	H	r	300
Feudális örökség	t	r	50	Goblin horda	Ti	n	50	Gyöngymangó bokor	s	g	10
Fezmin gépezete	P	r	600	Goblin katona	Ti	g	50	Gyötő féreg	d	r	500
Flavius	r	r	50	Goblin kürt	Ti	n	50	Haarding-féreg	l	g	20
Fóbia	f	n	10	Goblin mágus	Ti	n	50	Haarkon	l	r	300
Fogadó	f	r	200	Goblin orgyilkos	Ti	g	50	Haarkon darazsai	l	n	50
Fogolycsere	e	n	20	Goblin ügyeskedő	Ti	r	600	Haarkon dűhe	l	r	300
Fókuszpenge	t	g	30	Goblin várúr	Ti	n	50	Haarkon kegyence	H	r	200
Folyó	s	n	100	Goblin vezér	Ti	r	500	Haarkon öregkora	l	r	150
Fordulat	f	g	10	Goldugar	r	g	10	Haarkon szolgálja	c	r	100
Forrósítás	To	r	300	Gólemformázás	-	n	30	Háborgó tenger	s	g	10
Fortyogó motyogó	l	n	100	Gólemgyurmázás	t	r	100	Hadiadó	s	r	50
Földanya	s	r	300	Gonosz szimill	H	n	50	Hadisarc	d	n	10
Földanya amulettej	s	r	250	Gontrak alkuja	fc	g	10	Hadiszerencse	f	g	10
Földanya csókja	s	g	10	Gontrak gyűrűje	fe	n	10	Hadiszákmány	t	n	20
Földanya erdeje	s	r	50	Gonyolék	t	g	10	Hadroszaurusz	s	r	150
Földanya gyümölcssei	s	r	300	Gorhmad féreg	s	n	50	Hadüzenet	t	n	10
Földanya kegyeltje	s	r	100	Gormaffi gormaff	e	r	150	Hadvezér	t	g	10
Földanya közbeszól	s	g	10	Gorombilla	r	g	10	Hájás Worpel	Mu	n	50
Földanya ligete	s	g	10	Gothmog	f	r	400	Hajítógép	Ti	r	500
Földanya óvó keze	s	g	10	Göcsörtös bunkó	s	r	50	Hajnali Harmat	r	r	100
Földanya paradicsoma	-	n	100	Gömböc	c	r	150	Hajtóvadászat	Ti	g	20
Földelementál	Ti	n	50	Gömbvilám	r	r	800	Hála	e	n	10
Földhányás	t	r	100	Görényteknőc	To	g	10	Halálaura	H	r	300
Földharc	-	g	50	Grákö denevér	l	n	10	Halálbáró	l	g	10
Földindulás	t	g	10	Gránátsapda	c	g	20	Halálcsapda	l	n	10
Földmozgás	t	r	100	GranDarr	Má	r	250	Halálielementál	l	r	300
Földöntúli ragyogás	e	n	10	Gránit őrszobor	t	r	100	Halálhozó	Mu	g	20
Földrengés	t	n	10	Gránitbőr	Tu	r	300	Haláljáró	H	g	20
Förtelemféreg	c	g	10	Grath Morphus	l	r	50	Halálkapu	l	g	20
Fregnikus plazma	c	g	10	Griff-fióka	e	g	10	Halállista	Má	r	300
Frinadali, az akadémikus	Má	n	100	Griffőnix	r	r	250	Halálmadár	l	g	10
Fullánk	d	r	50	Griftojás	r	n	10	Halálmester	H	r	300
Fúria	e	n	10	Grimor	Tu	n	100	Halálóriás	l	r	200
Furulya	s	g	20	Grok-képződmény	s	n	10	Halálós káprázat	Má	r	400
Futóhomok	s	n	20	Gruangdag	t	r	400	Halálós kór	c	r	50
Fúzió	d	g	10	Gruangdag amulettej	t	n	10	Halálós sugárzás	l	r	50

Halálós szerelem	P	r	200	Hős	r	r	200	Jégszóva	l	g	10
Halálosztó Káin	d/c	u	3500	Hősi halál	d	n	10	Jégeleméntál	l	r	150
Halálparancs	H	n	50	Hősies küzdelem	d	g	10	Jeges szellő	H	n	50
Halálpenge	d	g	10	Hősiesség	r	g	10	Jégmeáduza-fej	Má	g	10
Halálsikoly	l	g	10	Hőskorszak	r	g	10	Jégszív	l/c	g	10
Halálsugár	l	n	10	Hősök ideje	r	g	20	Jégtroll	l	n	20
Haláltánc	t	g	10	Huddens mester	r	r	150	Jellempróba	-	g	10
Haláltáncos	Ti	n	30	Huhogás	e	g	20	Jelleműkőr	f	r	50
Haláosztó pocok	c	r	100	Hullámeleméntál	s	g	10	Jerikó	-	r	200
Halhatatlan klántag	H	g	10	Hullazabáló	l	g	20	Johhtukul	Tu	g	10
Halhatatlan klánvezér	H	r	250	Hurleon	f	n	10	Jóságos manó	r	g	20
Halhatatlanság	d	r	100	Hüsevő magzsim	s	g	10	Jovialis mikroszockó	c	g	10
Halvány reménységű	r	g	10	Hübérszövetség	r	n	10	Jövőlátó	P	n	20
Halvaszületett	l	n	20	Hűség	K	n	10	Jutalom	r	n	10
Hamis arany	Mu	g	10	Hűtlen szolgál	f	g	10	Ka-Boom	H	r	250
Hamis istenek	c	g	20	Hydron	To	r	300	Kacagó szépia	c	g	10
Hamis vacsora	Ti	g	20	Ichinedar	Ti	r	300	Kaffogó hebrencs	t	n	10
Hamupók	s	g	10	Idegen tollak	s	g	10	Kaktuszűske	-	g	10
Hangrobbanás	e	n	50	Idegroncsolás	f	g	10	Kalandozók városa	-	n	100
Haragvó istenek	c	r	100	Idézés	-	g	20	Kamazunga Lopotomos	Ti	n	50
Harci mágus	f	r	50	Idézőrúna	Má	n	50	Kamdemu	P	g	20
Harci mutáns	Mu	r	200	Időcsere	f	u	3500	Kaméleon	e	g	10
Harci sámán	Ti	g	20	Időgyorsító	e	r	50	Kamionoszaurusz	s	r	150
Harci szekér	t	n	10	Időhurok	e	r	100	Kancsalság	Má	n	20
Harci törpe	Ti	n	20	Időkapu	P	r	300	Kandeláber	d/r	n	10
Harcias manó	t	g	20	Időkiesés	e	r	150	Káosz szimbólum	c	n	10
Harcművészet	-	n	10	Időrabló	P	r	300	Káosz bajnok	c	r	50
Hármas büntető osztag	c	g	20	Időtorzulás	e	r	100	Káosz csapás	c	r	100
Hármas idézés	s	u	3500	Időugrás	f	g	10	Káoszfelügyelő	c	n	10
Három a galeiki igazság	-	u	4000	Időutazás	e	r	150	Káoszgoblin	Ti	r	600
Harq al-Ada	d	r	50	Időzített gomba	c	r	50	Káoszhorda	d	r	50
Harsona	f	g	10	Ifjabd Lord Kovács	t	r	50	Káoszkglyó	c	r	200
Hártyás lemúr	Tu	g	10	Igazságtevő	r	r	100	Káosz mágus	Mu	n	20
Hártyás szárnyak	Ti	g	10	Igor	l	n	10	Káosz mester	c	g	20
Hatásnövelő fuffang	f	n	10	Ijász mester	f	r	100	Káoszpiramis	Mu	n	20
Hatásvadász	+	r	250	Ikerfivérek	t	r	50	Káosz plazma	l	u	3500
Hazahívás	l	g	10	Ikerharcos	t	n	10	Káosz teknőc	c	r	50
Hebrencs csapat	r	g	50	Ikrák	s	n	20	Káosztornádó	c	r	100
Hegyi góliát	t	r	300	Illúzió	e	r	300	Kaotikus csata	c	r	50
Hegyi rák	t	g	10	Illúzió fétis	c	n	100	Kapcsolat a földdel	t	n	20
Hegymélyi mágus	Má	n	50	Illúziócsap	P	r	500	Kaporszakáll	r	r	100
Hegymélyi mamut	Tu	g	10	Illúziópalota	e	r	200	Kaptár	s	r	100
Hegyomlás	t	n	10	Illúziósárkány	e	r	1000	Kapu	t	r	100
Helvir	d	r	150	Imádkozás	-	g	10	Kapzsi manó	f	g	20
Helyan	Mu	n	20	Influenza	f	r	100	Kapzsiság	c	r	150
Helytartói jogar	r	g	10	Instabil szingularitás	f	r	100	Karacs	b*	r	300
Hendiala	e	r	300	Intelligencia	s	n	10	Kardfogú fülemüle	e	r	100
Hendiala láncai	l	g	10	Intelligenciapróba	Má	n	50	Kardszárnyú pocok	e	r	100
Hendiala mosolya	e	n	10	Invázió	d	r	50	Kárhozat	l	r	50
Heraldika	-	n	10	Inváziós éjszaka	c	r	50	Karmazsin huhogó	s	r	200
Hét csapás	d	u	3000	Inváziós emlékérem	t	g	10	Karmos tankány	r	n	50
Heuréka	f	n	50	Irysovadás	H	g	10	Karócsapda	t	n	10
Hiábavaló áldozat	f	r	50	Iránythatatlanság	Mu	g	10	Kárpótás	s	g	20
Hibernáció	d	n	10	Ispotály	r	g	20	Kaszabolósáska	f	n	20
Híd	r	r	50	Istálló	r	g	10	Kaszárnya	t	g	10
Hideg tűz	To	n	50	Isteni érzés	K	r	300	Kaszinó	f	r	50
Hidegvér	l	r	50	Isteni harag	K	r	300	Kasztrolanárís stigma	f	r	100
Hidra	l	r	100	Isteni kapcsolat	r	n	10	Kasztrolanárís uralom	f	r	100
Higany Hugó	f	n	20	Isteni közbeavatkozás	r	u	4000	Katakliзма	l	r	100
Hihető illúzió	Má	r	500	Isteni segítség	r	r	50	Katalina lombikja	f	g	10
Hínárevő piranha	s	n	30	Isteni szeszély	e	n	50	Katapuit	l	r	300
Hirtelen halál	d	n	10	Isteni színijáték	-	g	10	Katona klánvezér	K	r	200
Hobgoblin	Ti	g	50	Isteni szövetség	-	r	100	Katonai gyakorlópálya	Ti	g	20
Hódolat Raiának	r	g	20	Isteni visszahívás	-	r	50	Katonai tanácsadó	t	g	10
Hoellauwaupula	Tu	n	10	Izapgölem	s	r	50	Kátránygödör	H	r	200
Hófehérke	e	n	10	Izonyat	l	r	200	Kavadu	r	g	10
Hóhérbimbó	l	g	10	Izonyatos csáp	Mu	g	10	Kavaduizsák	r	n	10
Holtak energiája	l	g	10	Izonyatos goblin	Ti	r	600	Kazimir	K	n	50
Homokféreg	f	r	100	Izsp elementál	e	g	10	Kazmárgyökér	d	n	10
Homokóra	e	r	100	Itélet	r	n	10	Kedvenc	Tu	r	400
Homokvárny	r	g	10	Ithril	l	r	200	Kegyvesztés	K	n	50
Hordaparancsnok	t	r	100	Izompuffasztás	c	g	10	Kék testvér	P	g	20
Hordázás	-	n	100	Jádesárkány	e	r	200	Kék-vörös atya	Mu	n	50
Hordóagyú mameluk	t	n	20	Jaj a legyőzötteknek	t	r	200	Kék-vörös idol	Mu	n	50
Hosszú ij	e	r	50	Járvány	s	r	200	Keltetőfészek	To	n	20
Hóvíhar	s	n	10	Jégszapás	l	g	10	Kérmhálózat	f	g	10

Kenbug	K	n	50	Kovácsműhely	d	r	50	Lárva	d	g	10
Kentaurusz	t	r	50	Kóagy	t	g	10	Lárvaszint	-	g	20
Képzéletharcos	e	u	2500	Kód	l	r	200	Lassítás	l	g	10
Kerecsensólyom	r	n	50	Ködcsilag	l	g	10	Láthatatlan sereg	e	r	200
Kérges bőr	Tu	g	10	Ködkapu	l	n	10	Láthatatlanság	e	n	10
Két kard szimbólum	t	r	50	Ködlovas	l	r	300	Láthatatlanság látása	e	g	10
Kétágú villám	f	g	20	Ködmangó	l	g	50	Látomás	e	g	10
Kétféjű troll	d	r	50	Kőevő	t	g	10	Lávafolyam	d	n	10
Ketrec	t	n	10	Kőféjű Beldor	t	n	20	Lávaköpet	To	r	300
Kettős erőbedobás	-	r	200	Kőkorszaki	Tu	n	20	Lavinia Lobara	e	n	10
Kettőslátás	e	r	50	Kőkorszaki szakí	s	r	100	Lázadás	t	r	50
Knalea Wa Humped	Má	r	200	Kőomlás	Ti	r	300	Lázadó	To	g	20
Khór	d	r	200	Kőríás	t	n	100	Leah átka	l	g	10
Kholdenikus csapás	f	r	50	Kőpködő bruhatag	d	g	10	Leah bosszúja	l	n	20
Khór földje	-	n	100	Kőpöcső	l	g	30	Leah csontmarka	l	n	20
Khór zsoldosai	d	g	20	Kőpönyegforgató	d	n	10	Leah fópajpa	l	r	300
Kicsi a rakás	Ti	r	400	Kőszáli disznó	s	g	10	Leah halállovagja	l	r	200
Kicsinyítő lencse	f	r	100	Kőszem	Tu	n	20	Leah hatalma	l	r	300
Kiégett föld	d	r	50	Kőszemű szilmill	Tu	g	50	Leah kegye	l	r	50
Kiegyenlítés	l	r	50	Kőtípró	t	n	20	Leah küldetése	l	r	50
Kiélezett küzdelem	Má	n	30	Kőtroll	Ti	n	50	Leah megcsúfolása	e	g	10
Kigyópók	Mu	g	30	Kőváltóztatás	s	n	10	Leah oltára	l	g	10
Kiképzőtiszt	Ti	g	20	Kőváltóztató csáp	Tu	n	30	Leah szolgája	l	g	10
Kilthor	To	n	30	Kőváltóztató páica	s	n	20	Leah temploma	l	r	50
Kincseskamra	f	n	10	KÖVGEO	t	n	10	Leanthil	H	n	30
Kincskereső	f	n	20	Közös mancs	Ti	g	20	Lebegő gomba	c	g	10
Kincskereső	-	g	10	Közös Tudat	-	r	100	Lebegő iszonyat	Mu	g	20
Kineport	To	g	20	Kpüttyintó csalán	s	g	10	Lebegő kastély	t	r	200
Kínzókamra	l	n	20	Krákogó Sütőtök	d	r	50	Lefegyverzés	f	g	10
Király szilmill	P	n	50	Krakolich	H	r	200	Légelementál	e	n	20
Királygyík	r	g	10	Kreáció	s	g	10	Legendás Buntokapi	P	n	50
Királyi adó	r	n	10	Kreatin	H	n	30	Léghajó	f	r	150
Királyi arcképcsarnok	r	n	10	Kri Wu She	r	r	100	Légharc	-	r	150
Királyi fegyvernök	r	n	10	Kríkus tömeg	Mu	r	400	Légitörzár	s	g	20
Királyi főszakács	r	r	50	Kripta	r	r	250	Légikézbő kívánság	f	g	10
Királyi halastó	s	n	20	Kristályfolyadék	e	n	150	Leheletmágia	To	n	20
Királyi korona	r	r	50	Kristálygömb	e	g	10	Lehetőség	r	n	10
Királyi légios	r	n	20	Kristályhegy	f	r	300	Lélekcsapda	P	r	300
Királyi nagytanács	r	r	50	Kristálypraglonc	t/c	r	100	Lélekelementál	H	r	200
Királyi tanácsnok	-	g	10	Kristálytündér	r	g	10	Lélekenergia kinyerése	d	r	150
Királyi testőr	r	g	10	Kronobogár	e	n	100	Léleklarang	c	r	200
Királyi vadaspark	r	n	10	Krono-csap	P	r	300	Lélekrabló	P	g	10
Kis Vagabund	e	r	100	Kronoelementál	e	r	200	Lélekszellem	H	r	200
Kis vaspajzs	f	n	10	Kronokukac	e	r	100	Lélekszívás	c	g	10
Kiseb gyógyító szentély	s	r	100	Kronopók	e	r	400	Lélekszívó csáp	P	r	300
Kiseb kívánság	f	n	20	Kronoszóma	e	g	10	Lélektáncos	l	r	100
Kiseb quwarg istenség	d	r	500	Kronotapír	e	r	250	Lélektisztítás	r	g	20
Kiseb Zan	d	r	300	Kru-bia	d	r	150	Lélekuzó mancs	H	g	10
Kisérteties bajnok	l	n	20	Krugrog mama terítője	Tu	n	20	Lelek börtöne	P	r	400
Kisértetkölők	e	n	10	Ktokzatos toronyszoba	-	n	10	Leiki kötődés	e	r	150
Kitartó ló	l	g	10	Kumulatív szimmetria	f	r	50	Lemondás a hatalomról	c	n	10
Klüzetelés	r	g	20	Kuruzslás	d	g	10	Levatan	Tu	r	200
Kiváltság	c	n	10	Kutatólaboratórium	P	n	20	Levi	H	n	30
Kiváncsiság	f	n	10	Különtség	To	n	20	Liathan	H	g	10
Kleptománia	P	r	300	Különös méreg	s	n	10	Lidérc	l	n	20
Kloin Drungas	c	n	10	Kürt	f	g	50	Lidérckirály	l	r	200
Klónozás	f	r	100	Kürtszó	t	g	20	Lidérc láng	H	n	100
Klönteknőc	f	r	200	Kvazár kard	r	r	50	Lidércúr	l	n	100
Kneopatikus molluszk	c	g	10	Kvazár páncél	r	r	50	Lidércvipera	H	r	300
Kobaltpatkány	Mu	g	20	Kvazárbehémót	c	r	200	Likantrópia	l	n	10
Kobra	s	g	10	Kvazárgölem	Má	r	300	Lila brekk	f	g	10
Kobudera	r	g	10	Kvazársárkány	c	r	200	Linkor Csumovszkij	d/c	r	50
Kolostor	t	r	50	Kvazársziklák Népe	l	n	30	Lipkin	K	r	300
Koncentrált energia	r	g	50	Kyra	d	r	100	Liumbe	s	g	10
Koncentrált támadás	c	r	150	Lábadozás	s	r	200	Lohd Haven hiktólása	Tu	r	1000
Kontaktus őseiddel	P	g	20	Lady Olivia	e	r	150	Lohd Haven sáhkánya	To	r	500
Kontármunka	d	n	20	Lady Olivia macskája	e	r	50	Loidin Haptitus	c	r	50
Kontinuum-tágító	d	r	100	Lady Olivia torma	e	n	20	Lopás szakértelem	-	n	10
Kopaszítás	Ti	g	10	Lady Olivia trükkje	e	g	20	Loprak	P	g	30
Kopernik	-	n	10	Lady Terilien	s	r	600	Lord Fezmin	l	r	250
Koponya szimbólum	l	r	50	Lajhár lord	s	r	50	Lord Goffry	H	g	10
Korgó Szikra	-	r	200	Láncvillám	Má	r	1200	Lord Koffy	t	r	50
Korlátlan mágikus faktor	d	u	3500	Lángoló vér	d	g	20	Lord Kovács József	t	r	100
Korlátozás	-	r	50	Lángtenger	To	r	300	Lordok háza	K	n	20
Korrupció	c	n	10	Lant	e	r	200	Lovasroham	K	n	50
Kovácsééh	t	n	150	Láplidérc	l	g	10	Lóvrt	t	g	10

Lőfegyver szakértelem	-	r	50	Márvány lady	P	r	250	Molekulaátrendezés	f	r	50
Lőtávolság	r	r	50	Márványtorony	e	r	50	Móleon	c	g	10
Lusta Gurbag	t	n	10	Massza	c	r	100	Molgan	l	r	250
Lymona	b	r	200	Matiel	To	r	200	Molliár dob	e	g	30
Madárjlesztő	f	g	10	Meddőség	d	r	200	Molzol Nártán	Ti	r	200
Magas morál	To	g	10	Meditáció	e	r	200	Monozoid	Ti	r	500
Magger	c	r	100	Megbékélés	Tu	n	50	Monukstrumatik Abarrun	r	r	50
Mágia-apály	t	r	150	Megrontás	l	r	50	Morbid	r	u	3500
Mágiadagály	f	r	50	Megsemmisítő	d	n	10	Mordar védőköre	Má	r	300
Mágiafaló	l	n	20	Megszakítás	Má	r	1500	Mordar, a nekromanta	l	r	100
Mágiafaló	H	n	20	Megtetesülés	-	r	500	Morfinder telep	-	g	10
Mágiafaló csáp	Má	n	20	Megtévesztés	c	n	10	Morgan	l	r	300
Mágiaimmunitás	f	r	100	Megtisztult leány	r	n	50	Morgan átka	l	r	500
Mágiapróbatá	To	n	30	Megújulás	d	r	50	Morgan átkozott ajándéka	l	r	400
Mágiatörés	r	g	50	Megvadult kecskebak	s	r	50	Morgan aurája	H	r	300
Mágiavihar	f	r	50	Megvesztetetés	f	r	100	Morgan familiárisa	l	n	10
Mágikus abroncs	e	g	10	Melák, az óriás	-	n	100	Morgan gyermeke	l	r	200
Mágikus adottság	f	n	10	Melkon	s	r	300	Morgan itélete	l	r	250
Mágikus beültetés	c	n	10	Méltó szintlépés	-	r	50	Morgan kereké	l	r	300
Mágikus bőr	To	g	10	Mély gyász	H	r	500	Morgan kisujja	l	g	10
Mágikus ének	e	g	10	Mélység fáttya	s	r	500	Morgan könyve	l	r	200
Mágikus erőd	r	r	50	Mélységi ént	Má	g	20	Morgan kristálya	l	r	300
Mágikus fegyverzet	t	n	50	Mélységi grittang	l	n	10	Morgan mocsara	l	r	100
Mágikus gyorsítás	f	n	20	Mélységi zombi	l	r	150	Morgan páciája	l	n	50
Mágikus karom	K	g	10	Mélytengeri kalauz	s	r	50	Morgan sipkája	l	n	20
Mágikus kísülés	c	n	50	Mennybéli itélőszék	r	r	250	Morgan szelleme	l	g	50
Mágikus koponya	l	r	50	Mennydörgő Kénsav	d	n	10	Morgan születése	l	r	250
Mágikus páncélzat	r	n	50	Mentális csapás	e	g	20	Morgan tanítványa	-	n	100
Mágikus pulzans	t	r	150	Mentális robbanás	f	r	1000	Morgan titka	l	n	20
Mágikus regenerálódás	s	g	10	Mentális vámpír	H	n	50	Morpellanik daruja	f	g	10
Mágikus támadás	t	g	10	Mentát	P	n	100	Morran McMorran	t	r	50
Mágikus tolvaj	d	n	10	Mentesség	l	r	50	Morzdomigron	Má	r	400
Mágikus tűkór	e	r	50	Mentőangyal	r	r	50	Mosolygó rettenet	d	g	20
Mágikus újjászületés	r	n	10	Méreg átadása	s	g	10	Most már elég	f	r	200
Mágikus védelem	f	n	10	Méregementál	Tu	r	250	Most vagy soha	H	r	300
Magmaelementál	d	r	150	Méreg-erősítés	s	n	10	Mosztrája	c	g	10
Magnetikus praglonc	t	r	200	Méregfelelem	Tu	r	250	Mösze tornádó	t	r	100
Magnetó	Mu	r	250	Méregfelhő	d	g	10	Mösze uralkodó	l	g	10
Mágus klántag	Má	g	20	Méregfereg	c	g	10	Muezli aranykeze	To	n	50
Mágus klánvezér	Má	r	200	Méreghasználat	s	n	10	MuGrak-képződmény	s	g	10
Mágusiskola, 1. szint	f	g	10	Méreghólyag	s	r	50	Muhartalpú mameluk	t	n	50
Mágusiskola, 2. szint	f	n	10	Méregimmunitás	s	r	50	Múlo szintlépés	-	r	100
Mágusiskola, 3. szint	f	r	50	Méregkeverés	-	g	10	Múltidéző	r	n	100
Mágustanonc	Má	g	10	Méregsemlegesítés	r	n	20	Múmia	l	n	50
Mahomi gölem	f	u	3500	Méregzsák	d	g	10	Mutáns	e	g	10
Maigner Lopotomos	c	n	100	Mérenylet	f	g	10	Mutáns csontváz	l	g	20
Majd legközelebb	b	r	1500	Mérges csipés	s	g	10	Mutáns klántag	Mu	g	10
Mákrózsa	e	r	50	Mérges galóca	s	r	50	Mutáns mágiafaló	H	g	30
Mákrózsa főzet	e	r	50	Mérges nyukmár	s	g	10	Mutáns pök	s	r	250
Malvina Lobara	r	r	50	Mérges pök	s	g	10	Mutáns regeneráció	c	r	100
Manaáramlás	-	r	150	Mérges szimill	Tu	n	50	Nagy mágnesez bigyó	t	r	100
Manacsapda	r	g	100	Mérgezés	s	g	10	Nagyobb halálvarázs	l	u	4000
Manaégés	f	n	50	Mérgezett dobótőr	s	g	20	Nagyobb idézés	r	g	10
Manaelementál	f	r	50	Mérgezett vizek	l	g	10	Nagyobb kívánság	r	u	4000
Manafereg	d	n	10	Mérgező zóna	s	n	10	Nagyobb kreáció	s	g	10
Manafókuszálás	Má	r	300	Mérleg	r	r	50	Nagyobb tűzfereg	To	g	10
Manaforrás	-	r	200	Mestermágus	f	r	400	Nagyobb vércápa	c	r	100
Managenerátor	f	n	10	Mestertolvaj	d	r	200	Nanda	c	n	20
Manapoid	Má	r	300	Mestervarázsló	f	r	100	Nap szimbólum	r	n	10
Manarobbanás	e	r	150	Metakaoz	Mu	r	700	Napfókusz	r	g	20
Manaszívás	To	r	500	Meteorhullás	Ti	r	300	Napgyermek	K	n	20
Manavákum	t	r	50	Mikropoid	K	g	10	Napkirály	r	r	300
Mandhal di Mehr	s	r	50	Miksziszi hűsgölem	l	r	150	Napkirály ajándéka	r	r	300
Manđulanektár	r	s	250	Mingökörte	s	g	10	Napkirály dala	K	r	300
Mánia	f	n	100	Minoszkúp	l	g	10	Napkitörés	r	r	400
Manifesztátor	e	r	50	Mirg	e	g	10	Naplovag	K	g	20
Manna	r	g	10	Mirtuszkoszorú	e	r	150	Napszellem	K	g	20
Manóisten közbeszól	P	n	20	Misszionárius	K	g	20	Natali kő	-	r	100
Manók földje	-	n	100	Misztikus kísülés	c	r	200	Nedonkutyta	Ti	g	10
Manók tánca	-	n	20	Misztikus sötétségkő	H	r	200	Negáció	f	r	100
Manókirálynő	b	r	300	Mnebolath	c	n	50	Negatív energia	d	r	300
Manitkór	d	r	50	Moa ékszer	t	r	50	Negatív kisugárzás	c	g	10
Mantrion	d	r	250	Mocsári fereg	f	n	50	Negatív létsík	-	n	100
Martian	c	r	50	Mohóság	To	g	10	Negatív robbanás	l	r	300
Martian varázslata	c	g	10	Mókamester	e	g	10	Nehéz harci kesztyű	t	n	10
Márvány drakón	K	r	300	Molad szellem	c	g	10	Nehéz szülés	Má	r	200

Nekrofún	s	n	10	Óriásféreg	d	r	500	Óshangya fanatista	s	g	50	
Nekrofún trón	To	n	20	Óriáskolibri	e	r	100	Óshangya harcos	s	g	50	
Nekrofúnmedál	d	n	10	Óriásmassza	Mu	r	200	Óshangya here	s	g	50	
Nekromancia	H	n	20	Óriásnövés	t	g	10	Óshangya királynő	s	r	500	
Nekromanta lord	l	r	200	Óriások földje	-	n	100	Óshangya lélekbúvár	s	n	50	
Nekropoid	H	g	10	Óriásölő	s	r	100	Óshangya ostromgép	s	n	50	
Nem várt segítség	r	n	10	Óriáspók	s	r	150	Óshangya sámán	s	r	500	
Neurális tortúra	e	g	10	Óriásárkány	To	u	7000	Óshangya szabotőr	s	n	50	
Niagren	t	r	50	Órjóngó szilmill	H	g	30	Óshangya testőr	s	n	50	
Niagren pálcája	t	r	50	Órk akrobata	d	r	100	Óshonos óriás	t	r	150	
Nimgilarió csele	P	n	200	Órk barakk	d	n	50	Ósi csatamező	l	n	50	
Nixorathi védőóramlett	t	r	200	Órk csontkovács	d	r	100	Ósi dal	-	g	20	
Nohnetár	Tu	g	10	Órk falu	d	n	100	Ósi ellenét	f	r	50	
Nómenkatúra	l	r	100	Órk hárci szellem	d	n	100	Ósi gyögmód	K	g	10	
Nomis Leinád	b	u	3500	Órk inkvizitor	d	n	100	Ósi hívás	-	n	50	
Nord	d	r	150	Órk katapult	d	r	100	Ósi kolostor	r	r	150	
Norpadolópika	c	r	150	Órk korbács	d	r	200	Ósi láthatatlanság	e	r	50	
Notermanthi	c	r	200	Órk kórház	d	n	50	Ósi manifesztáció	s	u	4000	
Notermanthi bébi	c	r	100	Órk kölyök	d	g	20	Ósi ritus	c	r	50	
Notermanthi bölcsesség	c	g	10	Órk kunyhó	d	g	100	Ósi rúna	-	r	200	
Noth szertelen	c	g	10	Órk langvető	d	g	20	Ósi szertartás	Mu	r	300	
Növekvő karom	To	g	10	Órk sámán	d	r	150	Ósi szilmill	Má	n	50	
Növekvő pófteg	Mu	g	20	Órk zászlós	d	g	100	Ósi templom	K	g	10	
Növesztő főzet	s	g	10	Órkhan Thai	c	r	300	Óskász	fl	u	3500	
Nukleáris csatacickány	t	r	50	Órmánygöte	t	g	10	Óskő	To	g	10	
Numenati laboratóriuma	d	r	50	Órmányos sirály	K	n	20	Ósöreg góliát	Má	r	300	
Nyamnyila Nyara	Má	n	50	Oroszlánüvöltés	r	r	100	Ósquake	d	r	300	
Nyilcsapda	t	r	500	Orfricskázás	Tu	r	600	Óströll agyaló	l	n	50	
Nyirbálás	Tu	n	50	Ortevor	l	r	50	Ósvortex	Má	r	250	
Nyitott tenyér	r	r	150	Ortevor bányái	l	r	50	Ószférhetetlenség	e	r	50	
Nyomkövetés	-	g	10	Orthodox	Tu	n	50	Ósztefogás	d	g	10	
Nyuhaj karbin	e	g	10	Orzag	f	r	150	Pajzsfal	K	r	150	
Nyüzsgő férgék	-	n	50	Orzag bilincse	f	r	3500	Palotaőr	t	g	10	
Obsziánsörényű pegazus	l	n	50	Orzag managömbje	f	r	250	Páncélos lovag	r	g	50	
Okulúpai	c	r	400	Osgari vadász	Tu	n	20	Páncélos torgal	t	r	400	
Okulúpai ajándéka	Mu	n	20	Ósmotyogó császár	l	r	700	Pánik	l	n	20	
Okulúpai átka	c	r	50	Óstrom	d	r	50	Párbaj	t	n	50	
Okulúpai lovagja	c	g	20	Óstromtorony	t	g	20	Parhalakka	b	r	150	
Okulúpai robbanó gömbje	c	r	200	Quitmlen	c	r	300	Parittya	t	g	20	
Okulúpai sóhaja	c	g	20	Quitmlen alkuja	c	g	10	Páros gyógyulás	P	r	400	
Olimpiai játékok	r	r	50	Quitmlen átka	c	n	50	Partravetett medúza	s	g	10	
Olimpiai stadion	r	r	50	Owooti alligátor	s	r	800	Passziválás	l	g	10	
Oltár eltörése	d	g	20	Ozoai	b	r	150	Patakvér	d	r	50	
Olvastókemence	t	n	20	ő a kegyencem	c	g	10	Patkány René	d	g	10	
Ommó	r	n	50	Öklelő kos	t	r	50	Pattanóböde	t	r	100	
Ommó naplója	r	n	50	Öldöklés	fl	c	n	10	Pelegrin	e	r	50
Ongóliant	t	r	1200	Önfeláldozás	c	r	50	Pestis	c	g	10	
Ongóliant bébi	t	r	150	Öngyilkos düh	t	r	50	Phua-kúp	d	n	10	
Ongóliant diszkoszvetés	t	r	400	Öngyilkos kommandó	t	r	200	Pikkelyes bőr	Ti	g	10	
Ongóliant hadúr	t	u	3000	Öngyulladás	d	n	10	Pikkelyes thorgat	r	n	20	
Ongóliant lady	t	r	300	Önmérgezés	l	n	10	Pillanatnyi elmezavar	c	r	150	
Ongóliant roham	t	r	50	Ördögi Kőr	ld	n	20	Pírit gólem	Má	r	300	
Ongóliant tombolás	t	g	10	Ördögi mentor	l	r	250	Piromenyét	f	r	50	
Onixpiramis	d	r	100	Ördöglatat	d	n	10	Piroslámpás ház	e	n	10	
Opati polip	s	g	20	Ördögűző	r	s	10	Planetáris manifesztáció	-	r	50	
Optiri agyisíak	e	n	10	Ördögűző pálcá	K	r	500	Planetáris ördémon	c	n	100	
Orbitális mackósajt	e	r	100	Öreg varázsló	r	r	150	Pneumatikus amóba	f	r	100	
Ordítás	-	r	50	Öreglítő csáp	H	g	10	Pogányirtás	r	g	20	
Orgling bányász	Mu	g	20	Órjárat	r	n	10	Pogányság	-	g	10	
Orgling disznó	Mu	n	50	Örök fagy	lc	n	10	Pökkirálynő	s	r	150	
Orgling kölyök	Mu	g	20	Örök kábulat	e	g	10	Pokoli erő	To	r	150	
Orgling kutya	Mu	g	20	Örök pihenés	K	r	400	Pokoli fájdalom	d	r	300	
Orgling sámán	Mu	r	400	Öröktűz	d	r	400	Pokolkő	d	r	50	
Orgling szolga	Mu	g	20	Órült Enkala, az animátor	-	r	100	Pókvadász	e	g	10	
Orgling törzsfőnök	Mu	r	400	Órült Trax	d	l	50	Pol'-de formosha	Má	n	100	
Orgoró	s	n	20	Órült varázsló	f	n	50	Polong	l	r	50	
Orgyilkos	d	r	50	Órvény	s	g	10	Pondi, az ósmágus	f	r	100	
Orgyilkos tör	d	g	10	Órzó lord	-	r	200	Pooyan	d	n	10	
Óriás csontváz	l	n	50	Órzó szilmill	K	g	50	Por és homok	Ti	r	400	
Óriás denevér	l	g	50	Ósbika	Mu	g	20	Pordémon	c	g	10	
Óriás griff	r	r	400	Ósdentor	c	r	100	Porfelhő	r	g	10	
Óriás hattű	s	g	10	Óselementál	Tu	g	20	Porp Ylit Ron	H	n	30	
Óriás patkány	l	g	20	Ósgölem	Ti	r	300	Poszogó mószerk	t	n	20	
Óriás pófteg	c	r	150	Óshangya	s	g	50	Poszitiv diszkrimináció	t	n	10	
Óriás skorpió	s	r	100	Óshangya boly	s	n	50	Poszitiv létsík	-	n	100	
Óriásérő	t	g	10	Óshangya császár	s	r	600	Pófógó Kregon	l	r	50	

Próbamester	Má	n	50	Recirkulációs prizma	r	r	100	Savelementál	H	n	50
Proteinfecske	e	n	10	Redyque	s	r	50	Savgölem	l	r	150
Protolisk lárvá	-*	g	20	Regeneráció	s	r	50	Savhurrikán	d	r	250
Pszí fúzió	P	r	300	Regeneráló gyűrű	r	n	10	Savlehellet	l	n	10
Pszí kő	e	r	50	Régész	Tu	g	20	Savmágia	l	n	20
Pszí őselementál	e	r	150	Régészet	-*	n	50	Sebkötözés	-	g	10
Pszí szakértelem	-	n	10	Reinkarnáció	s	n	10	Segítő kéz	e	n	10
Pszí-acéltorony	l	u	3500	Rejtő bőr	P	g	10	Segítsd a gyengéket	e	n	30
Pszichikai csapás	Mu	r	400	Rejtő köpeny	e	n	20	Sellő	e	g	20
Pszí-elementál	e	r	150	Rejtőzködés	-	g	10	Setét Patkány	l	r	150
Pszí-elementál lord	e	r	400	Rejtőző manó	s	g	30	Sheran békelovagja	s	r	100
Pszí-ernyő	e	n	50	Rekreáció	r	n	20	Sheran könnyei	s	n	10
Pszionista klánvezér	P	r	200	Rémálom	c	r	50	Sheran küldetése	s	r	50
Pszí-regeneráció	e	r	200	Ren	Má	r	300	Sheran lázadása	s	r	50
Pszí-sólyom	P	g	30	Rendellenes magnetizmus	l	n	10	Sheran megalázása	l	n	10
Puha ütés	f	g	10	Repülés	e	g	10	Sheran oltár	s	g	10
Puhányszint	-	g	10	Repülő erő	e/s	r	200	Sheran papnője	s	g	10
Púpos burástya	e	n	10	Restauráció	e	g	10	Sheran szentélye	s	g	10
Purifikátor	r	r	50	Rettegés	c	g	10	Sheran temploma	s	r	50
Purifikátor császár	r	r	400	Revitalizáció	s	r	50	Sheran trükkje	s	g	10
Pusztító végzet	d	n	10	Riadó	t	n	10	Sheran védőosárcsínyája	s	r	500
Pusztuljanak a hitetlenek	To	n	20	Riknatikus rőfögés	d	g	10	Shuan Darr	Tu	r	300
Püspöki talár	-	r	50	Riomarolliondi	f	r	150	Sighter	f	n	200
Pyrk vipera	P	r	300	Riposzt	t	g	10	Sihaya	e	n	10
Qniklix	d	r	400	Ritus	f	r	50	Síkok Vándora	r	r	50
Quearg ikerboly	d	n	50	Ritus kacagása	f	n	20	Silistra	s	n	10
Quwarg	d	g	20	Robbanó rúna	To	r	150	Siol von Uman báró	l	r	50
Quwarg anyakirálynő	d	r	400	Robbanó üstökös	r	g	10	Siormhad bilincse	Ti	r	300
Quwarg behemót	d	r	300	Robbantás	d	g	50	Sir Lonil Zomar	-	r	500
Quwarg boly	d	n	50	Roguena	f	g	10	Sir Magic Master	r	n	50
Quwarg bölc	To	n	50	Roham	t	g	10	Sir Tobias	r	n	20
Quwarg ellenállás	d	r	300	Rohanó idő	e	n	200	Síráso	d	n	10
Quwarg felderítő	d	g	100	Rombolás	d	n	10	Sírlidérc	l	g	50
Quwarg hangyász	d	r	200	Romboló	t	n	50	Sistergi Pumpa	l	r	200
Quwarg harc	d	n	400	Romboló féreg	t	n	50	Sivatagi doareg	r	n	50
Quwarg hekytartó	d	r	200	Romlás	l	r	150	Sivítő béka	c	g	10
Quwarg keltető	d	n	50	Rothadás	l	n	10	Skarlátia	s	n	10
Quwarg kém	d	g	10	Rothadó mocsarak	l	r	50	Skorpió csipés	e	r	50
Quwarg kincstáros	d	r	100	Rothasztó érintés	c	n	10	Skorpió klán	l	r	50
Quwarg királynő	d	r	400	Rothasztó karam	Mu	g	10	Skorpiófárok	Tu	g	10
Quwarg mérég	s	r	300	Rovarítás	t	r	50	Smack	l	n	10
Quwarg őrparancsnok	d	r	100	Rovarsámán	Tu	r	600	Smack rabszolgái	l	r	300
Quwarg ősmágus	l	r	200	Rox, a csontok ura	-	n	100	Smack, a tisztogató	Ti	n	50
Quwarg ősröbbanás	d	r	200	Roxati üveg szem	f	r	150	Smaragd gölem	s	u	3000
Quwarg parafenomén	d	g	10	Roxati zárfaló	d	n	10	Smaragdyűrű	f	r	50
Quwarg parazita	d	g	10	Rómanó	c	g	10	Smaragdsörényű pegazus	s	n	100
Quwarg rajzás	d	g	400	Rövid kard	f	g	10	Sóhajtó dorony	r	n	10
Quwarg róhamosztagos	d	r	100	Rubingölem	t	n	50	Sokk	s	n	10
Quwarg szabotőr	d	g	100	Rughar	f	r	300	Solisar aurája	r	r	1200
Quwarg szamuráj	d	n	100	Rughar ajándéka	f	r	150	Sorvasztás	l	g	10
Quwarg szellem	d	r	500	Rughar dilemmája	f	n	10	Sörényes ubuk	f	g	10
Quwarg taposó tappancs	t	n	50	Rughar familiárisa	f	g	10	Sörstár	f	g	10
Quwarg tűzköpő	To	r	400	Rughar gépezete	f	n	10	Sörtéhajú Ninsai	s	r	50
Quwarg vágóhíd	d	r	400	Rughar monolitja	f	r	10	Sötét árny	l	r	300
Quwargok földje	-	n	100	Rughar varázskönyve	f	r	100	Sötét ceremónia	d	n	20
Rabszolga	f	g	10	Rúnakő	-	g	10	Sötét elf nekromanta	H	n	50
Rabszolgaság	Ti	r	400	Rúvel hegyi órgölem	Ti	r	200	Sötét erők idézése	l	n	20
Ragadozó	t	r	100	Rücskös bőr	P	g	10	Sötét főgnóm	d	r	50
Ragaszkodás	c	n	10	Rynthus	P	r	300	Sötét föld	-	n	100
Ragasztó	e	g	10	Sáfránypor	f	r	50	Sötét gnóm	d	r	50
Ragyás burástya	e	r	50	Sahran rák	P	r	300	Sötét halál	l	g	10
Ragyogó Ron	r	r	50	Sannual	f	r	50	Sötét ital	l	g	10
Raia büntetése	r	n	10	Sardullah Sharpa	d	r	50	Sötét kastplom	d	n	20
Raia kereszteslovagja	r	r	150	Sárgaláz	To	r	250	Sötét mágia	To	g	20
Raia küldetése	r	r	50	Sárkány úrnő	-	n	100	Sötét motyogó	l	r	500
Raia oltára	r	g	10	Sárkánybébi	e	n	100	Sötétségselem	l	g	10
Raia papnője	r	n	10	Sárkányfatty	c	g	20	Spagular	s	g	100
Raia szent lovagja	r	r	150	Sárkányfej	To	g	10	Spontan égés	d	g	10
Raia szentélye	r	n	10	Sárkányidomár	r	n	10	Spóra	-	g	50
Raia temploma	r	r	50	Sárkányok kora	-	n	50	Stabilizátor	-	g	10
Rájányék	f	n	10	Sárkányölő kard	e	n	10	Sullár	e	g	10
Rajtaütés	c	g	10	Sárkánytojás	c	n	20	Súlyzó	t	g	10
Rakonc	f	r	100	Sárkányvár	e/r	n	20	Surranó kigyó	s	g	20
Rambó bogár	f	g	10	Savas eső	Mu	r	400	Sutor Kragoru	-	r	50
Raptor szablya	c	g	10	Savas üvegcese	s	g	20	Sutor Kragoru tornya	f	n	10
Ra/Ronn	P	r	300	Savcsapás	H	n	50	Sünmedve	r	g	10

Süvítő rája	c	n	10	Szívkereső	c	n	10	Templomszolga	-	g	10
Syejcc	H	n	50	Szívroham	l	n	10	Tengeri manó	c	r	50
Syndel	f	r	50	Szoborpark	s	n	10	Tenyészmanifesztáció	P	r	250
Sysania Selune	e	n	10	Szójér királylány	s	r	50	Teológia	-	g	10
Szabad madár	e	r	50	Szolga	-	n	30	Terc	P	n	20
Szabotázs	f	g	10	Szonikus áspis	K	r	300	Teremtés	r	g	10
Szajonn mágiája	c	r	200	Szopógódór	l	r	50	Teremtő erő	f	r	200
Szakadék	t	g	50	Szorátor bogár	c	r	50	Térfaló	c	r	50
Szakértő Szyl	Tu	r	250	Szökőár	s	g	10	Térkapu	r	g	10
Számhája	f	g	10	Szólajhár	s	g	10	Természetes kiválasztódás	s	g	10
Szaporítás	s	g	10	Szörnybúvólés	e	r	600	Természeti katasztrófa	c	g	10
Szaporodó féreg	t	g	20	Szörnycsabítás	e	g	10	Természetvédő	Tu	n	20
Szárnyas csirmáz	r	g	10	Szörnycsontváz	l	g	20	Termonukleoronon	To	g	10
Szárnyas gömböc	e	g	10	Szörnyek évadja	s/f	r	50	Térutazás	-	n	10
Százfogu	t	g	10	Szörnyidézés	s	g	10	Tesh alligator	s	g	10
Szédülés	e	g	10	Szörnyidomítás	-	g	10	Tetemember	l	n	10
Szekértábor	t	g	10	Szörnyvisszaidézés	l	g	20	Tgarkhan	-	r	150
Széjárás	P	g	10	Szörös azuka	K	n	50	Thargodan csatamező	c	r	50
Szellemharcos	t	n	10	Szörös bozso	s	n	10	Thargodan csatatak	c	r	50
Szellemkalapács	Má	r	300	Szörös harcás	Má	n	100	Thargodan fenevad	c	r	500
Szellemlovag	l	r	50	Szörös pók	s	r	50	Tharr haragja	t	n	10
Szellempaizs	l	n	10	Szöröspók őrdémon	c	r	100	Tharr harci dala	t	n	10
Szellemszolga	t	g	10	Szövetségi barlang	P	n	10	Tharr harcos lovagja	t	r	150
Szelióéptű Elvatar	els	r	50	Szövöpök	e	g	10	Tharr keresztje	t	r	50
Szelsőséges időjárás	s	g	10	Sztatikus orkán	d	r	50	Tharr küldetése	t	r	50
Szélszolgák	s	r	50	Szubreális vámpír	l	r	200	Tharr oltára	t	g	10
Szélvihar	s	g	10	Szundító galetki	K	r	200	Tharr pajza	t	n	10
Szem szimbólum	e	r	50	Szuperpszí	e	n	50	Tharr papja	t	g	10
Szemet szemért	e	r	150	Szusza	b	r	250	Tharr temploma	t	r	50
Szemmelverés	e	g	10	Szutykos remák	f	g	20	Thor, a sárkányölő	r	n	10
Szende Ughal	d	r	300	Születésnap	r	g	10	Thormedor, vadászmeister	-	n	100
Szent Inkvizitor	r	g	10	Szürke lajhár	Tu	n	20	Tigroszlán	e	r	50
Szent jogar	r	r	50	Szürke rinocérosz	d	r	100	Tilgelagad	s	n	10
Szent kehely	r	r	50	Szürkeállomány aktivizálása	f	r	2500	Tiltott mágia	f	g	50
Szent kulacs	s	r	50	Szúzhó	l	r	50	Tintacsiga	e	g	10
Szent söllyom	r	r	400	Taalru	c	n	50	Tiszta eső	s	n	100
Szent szó	r/e	g	10	Taalru herceg	Mu	r	300	Tiszta játék	-	r	150
Szent taréj	K	r	400	Taga	To	r	300	Tisztítóúz	r	g	20
Szent Tölgy	s	g	20	Takarító	-*	r	300	Tisztogatás	c	g	50
Szentségtelen szó	ld	g	10	Takonypóc	l	n	20	Tisztogató klánvezér	Ti	r	200
Szeppent rákfatty	c	r	50	Taktika	Ti	n	20	Titánkolosszus	f	r	300
Szeppuku	t	r	100	Talbot kinja	Mu	r	400	Titkos folyosó	t	g	10
Szerelemsárkány	e	r	200	Talbot szava	Mu	r	600	Titkos manaforrás	P	n	20
Szerelmes óriás	e	r	150	Talpig vasban	t	n	10	Titkos rituálé	d	r	100
Szerencsejáték	-	g	10	Talriai behemót	Ti	r	300	Toborzás	-	g	20
Szerencsetalizmán	f	g	20	Támadó taktika	-	r	200	Toborzásátló Vlagyimir	-	r	1500
Szerencsevadász	K	n	30	Tanaka, a mérész	e	r	50	Tohonya Til	Ti	r	400
Szerepcseré	e	r	400	Táncoló fegyver	t	n	10	Tojásrakó pöfeteg	Mu	r	300
Szertelenke	s	n	10	Táncoló lángok	d	g	10	Tolmokov kóktél	d	n	10
Széthúzás a bandában	e	n	10	Tanulékonyág	-	n	100	Tolvaj klántag	To	g	10
Szibarita váz	f	g	10	Tapasztatalszere	e	g	10	Tolvaj klánvezér	To	r	200
Szigony	t	g	10	Taposás	t	r	200	Tolvajcéh	d	r	50
Szizklarepsz	t	g	10	Tárgyvédelem	f	g	10	Tolvajlás	d	r	200
Szizklaskorpió	s	g	20	Tatudob	t	g	10	Tolvajok tolvaja	To	r	300
Szizklazuhatag	r	n	10	Taumaturgia	-	g	10	Tolvajszem	d	r	50
Szizklazúzó Baroban	Ti	g	20	Távcső	e	n	10	Tomboló óriás	t	r	200
Szizklozug	t	g	10	Tazunkaróka	r	g	100	Tomboló Ovgar	d	r	50
Szizkra	To	g	20	Technokolin	e	g	10	Tomboló vihar	s	r	50
Szizmill bűbájmester	P	g	30	Téfa magoflux	f	r	50	Tomboló yeTi	t	r	100
Szizmill fanatista	H	g	30	Tehemót	To	g	10	Tompítás	Ti	r	300
Szizmill hordavezér	P	g	30	Teknőspáncél	r	g	50	Tonyók, a gazda	K	n	100
Szizmill osztáparancsnok	P	g	30	Tektonikus kvatáns	f	r	250	Topranypolip	c	n	10
Szizmill sámán	K	g	30	Telepatikus rém	e	r	100	Tormikus egér	c	g	10
Szizmill spórák	Tu	g	30	Teleportálás	f	g	20	Toronyór	f	g	10
Szizmulákrum	e	r	400	Telhetetlen pöfeteg	c	g	10	Torq, az inkvizitor	P	r	200
Sziznati harcművész	t	g	10	Teljes fordulat	c	g	10	Torz Talbot	c	r	300
Sziznati szerzetes	d	r	50	Teljes front	-	r	50	Totális agyomosás	c	r	200
Sziznes dözmöng	r	g	10	Teljes gyógyulás	s	r	250	Totális háború	t	r	50
Szizntlépés	-	g	10	Teljes káosz	c	r	150	Totemoszlop	-	g	10
Szizntszívás	l	g	10	Teljes kvatáció	r	r	100	Totyogó motyogó	l	g	30
Szizntszívó	l	n	20	Teljes mozgósítás	d	n	10	Tou szang kihívása	c	g	50
Szizpolyozó	Ti	r	300	Teljes negáció	f	u	3500	Tou szang tánca	c	n	10
Szizrén fattý	P	r	300	Teljsesség	r	n	10	Toxikus csatater	s	r	200
Sziztherin béklyó	Má	g	10	Temetetlen múlt	l	r	300	Toxikus Spóra	Tu	r	300
Szizvárványhíd	f	n	10	Temető	l	r	1200	Tömeghisztéria	d	g	50
Szizvesség	f	r	100	Templomi orgona	r	r	400	Tömegmészárlás	l	n	10

Törpe	t	g	10	Tűzcsapás	d	r	50	Valamit valamiért	Mu	n	20	
Törpe építőbrigád	t	n	10	Tűzelemtal	d	n	20	Vám	Má	n	50	
Törpe kovács	t	r	50	Tűzesó	d	g	10	Vámpír nagyúr	l	r	200	
Törpe pálinka	t	g	10	Tűzfal	To	r	250	Vámpír őrszem	H	n	50	
Törpe-gnóm glion	-	r	100	Tűzféreg	d	g	10	Vámpír sámán	H	n	50	
Törpemammut	t	g	30	Tűzfónix	r	g	50	Vámpírbébi	H	g	50	
Traard	Ti	r	200	Tűzförgeteg	d	r	100	Vámpírféreg	l	n	10	
Trákin csákánya	t	n	10	Tűzgolyó	d	g	20	Vámpírfog	H	n	10	
Tranzformáció	f	r	2500	Tűzhurrikán	To	n	50	Vámpírzáció	l	r	50	
Tranzformációs mező	Tu	r	300	Tűzivadék	To	g	10	Vámpírföld	l	r	300	
Trappoló dnyámák	t	g	10	Tűzkard	e	r	50	Vámpírmágia	l	n	100	
Treem feljegyzései	r	u	3000	Tűzlehelet	d	g	10	Vámpírszobor	H	r	150	
Treem, a bölcs	r	r	100	Tűzmadár	e	r	100	Vámpírtör	l	d	g	10
Triklópsz	Má	g	30	Tűzmágia	d	r	100	Vándormuzsikás	e	g	10	
Trikornis	r	r	50	Tűzmester	d	r	50	Vándorsólyom	e	g	20	
Trikornis herceg	r	r	200	Tűzszekér	r	r	50	Vangorf gróf	l	r	50	
Tripla szintlépés	-	r	50	Tűzszövetség	d	r	n	10	Vangorf vára	l	r	50
Triton	e	r	50	Tyrannosaurus Rex	s	r	200	Varangyos béka	e	g	10	
Trófea	t	g	10	U.M.A.	l	n	100	Varázsenergia	d	g	10	
Troglodita	Mu	g	20	Údvari bolond	e	g	10	Varázsfesték	e	n	10	
Troglodita főzet	Mu	r	200	Údvari intrika	d	n	10	Varázkő	f	n	10	
Troglodita herceg	Mu	r	500	Údvari mágus	r	r	50	Varázslatlopás	e	r	100	
Troglodita sátor	Mu	n	20	Údvari zenész	f	n	10	Varázslótanonc	r	g	10	
Troglodita törzsfőnök	c	g	50	Ugh mérég	s	n	10	Varázslótorony	f	r	50	
Troglodita vajákos	Mu	n	20	Új élet sarjad	s	r	50	Varázssólyom	K	g	20	
Troll	l	g	10	Új nemzedék	s	n	10	Varázsszél	Má	r	300	
Troll csatakiállítás	t	g	10	Új remény	s	r	50	Varázsszőnyeg	f	r	200	
Troll Lady	l	n	50	Újjáépítés	r	n	10	Varázsvédelem	r	g	10	
Trollbőr	Ti	g	10	Újjászületés	Tu	g	10	Várfal	t	n	10	
Trollfa	s	r	100	Újrahasznosítás	t	n	20	Varkaudar	d	g	10	
Trollkeltető zóna	l	n	10	Uldeneroth	t	r	50	Varkaudar bajnok	n	200		
Trónfosztás	e	g	10	Uman szelleme	l	r	100	Varkaudar behemót	d	r	500	
Trosnyogó szakóca	e	g	10	Umbatari bromag	l	g	10	Varkaudar csillapítás	r	g	20	
Trükkmester	f	r	50	Umbatari karkötő	d	g	10	Varkaudar fétis	d	g	50	
Trükkös csel	Má	n	50	Umor-pióca	d	g	10	Varkaudar hadúr	d	r	150	
Tsalez Lau'pez	d	n	50	Unalmas béke	t	r	100	Varkaudar harcművész	d	r	200	
Tudatcsapás	e	r	400	Unáris plantáció	s	g	10	Varkaudar himnók	d	n	200	
Tudatfaló	e	n	100	Undok gnómcoska	f	g	30	Varkaudar íjász	d	g	10	
Tudati égetés	e	n	50	Unkreáció	f	n	10	Varkaudar kém	d	n	20	
Tudati fejlesztés	-	n	50	Urgod	d	r	300	Varkaudar kinzómaster	d	r	800	
Tudati klónozás	e	r	50	Urgod ajándéka	d	r	200	Varkaudar kölyök	d	g	10	
Tudati lenyomat	r	g	10	Urgod csapása	g	g	50	Varkaudar lándzsa	d	n	10	
Tudati mérég	P	g	10	Urgod fétise	d	r	200	Varkaudar mágia	d	n	100	
Tudati vitalizáció	f	g	10	Urgod haragja	d	r	300	Varkaudar mágus	d	n	50	
Tudatkiesés	d	n	10	Urgod szikrája	d	g	10	Varkaudar mérnök	d	t	g	50
Tudatkorbács	e	g	10	Úszás	s	g	10	Varkaudar nekromanta	d	n	10	
Tudatkutató	r	r	50	Utánpótlás	t	n	10	Varkaudar pálinka	d	g	20	
Tudatlanság	t	g	150	Utcakölyök	f	g	10	Varkaudar páncél	d	n	10	
Tudatrombolás	e	n	100	Utolsó áldás	K	g	10	Varkaudar remete	-	r	200	
Tudatroncsoló mancs	Má	r	250	Utolsó esély	s	r	50	Varkaudar sámán	d	n	100	
Tudatturbó	f	n	50	Utolsó kívánság	d	n	10	Varkaudar szolgálólány	d	g	20	
Tudatvihar	P	n	50	Ütonálló	l	g	10	Varkaudar tábor	d	n	10	
Tudós klánvezér	Tu	r	200	Uwalla	c	r	50	Várvédők	t	n	10	
Tudós szilimil	Tu	g	50	Uzbány	e	n	10	Vasalt bunkó	t	r	50	
Tugt-ork	d	n	20	Ügyességpróba	P	n	50	Vasalt Bunkók	t	r	50	
Tulajdonságlopás	Mu	r	400	Ügyetlenség	d	n	10	Vasgölem	f	r	150	
Tülbúrjanzas	s	g	10	Úszó, a kidobóember	K	g	20	Vashegyek Nemzete	t	r	50	
Túlélők Földje	-	n	100	Ütközet	t	n	10	Vassúlyom	t	g	10	
Tülerő	c	g	10	Üzletember	-	n	50	Vasszűz	d	r	50	
Tükkördémon	P	r	400	Vadász burástyá	e	r	100	Vastag bőr	K	g	10	
Tükkörkép	c	n	10	Vadász quwarg	d	r	150	Vasvért	d	r	50	
Tükkörpajzs	s	g	10	Vadász taTu	d	g	10	Védekező taktika	-	r	200	
Tükkørsólyom	s	r	500	Vadász varkaudar	d	g	200	Védelem a tűztől	r	n	10	
Tünderőszünyög	s	r	100	Vadászat szakértelem	-	r	50	Védett fajok	s	r	100	
Túnékeny csábítás	e	r	400	Vadászfecske	e	r	50	Védőangyal	K	r	600	
Türelem	f	r	50	Vadászkutya	r	g	10	Védőmágia	t	r	50	
Tüske	Tu	g	10	Vadászmester	r	g	10	Védőoltás	s	g	10	
Tüskecsapda	s	g	10	Vadászszas	s	n	150	Védőöszáta	e	g	10	
Tüskepajzs	f	g	10	Vadítás	t	r	50	Védőőrna	-	g	20	
Tüskés bikaborz	d	r	50	Vadmágikus zóna	Mu	r	300	Védtelen elme	Mu	n	30	
Tüskés gigaféreg	f	r	50	Vadroll	t	n	10	Végelgyengülés	s	g	10	
Tüskés harci gromak	t	n	10	Vak örület	t	n	10	Végítélet	r	n	50	
Tüskés hólyag	To	g	20	Vakharc	t	g	10	Végképp eltörölni	t	r	200	
Tüskés karom	-	g	10	Vakító fény	e	g	10	Végső küzdelem	l	n	10	
Tüskés tóni	Mu	g	20	Vakmerő pattancs	t	r	50	Végső védelem	r	g	10	
Tüskés Végzetúr	Mu	n	20	Vakság	d	g	20	Végső visszaszámlálás	d	r	100	

Vegyesbolt	f	r	50	Virágoskert	e	r	50	Zafír entitás	P	r	150
Véletlenszerű kiválasztódás	c	r	50	Vírasszók	H	n	100	Zafír erőöv	t	n	10
Velociraptor	s	r	100	Visszacsatolás	r	r	1000	Zak Hazadar	Má	r	300
Véráldozat	J	g	10	Visszaféjdődés	f	r	100	Zan	d	r	800
Vérbeli borzongás	d	g	10	Visszahívás	Mu	g	10	Zan diszrupció	d	r	400
Vércápa	c	n	50	Visszalépés	d	r	50	Zan-csemete	d	r	50
Vérelementál	d	r	100	Visszatarló erő	f	r	250	Zangroz harcosai	f	r	50
Vérezgés	t	r	50	Visszatarló a túlvilágról	l	g	10	Zangrozi bika	r	r	100
Vérgöngy	Ti	n	30	Visszavágás	Tu	r	300	Zan-indukátor	d	n	20
Véres csatabárd	J	n	10	Viszály	-	n	10	Záporosó	s	r	50
Véreső	To	r	200	Vitalitás	Tu	r	200	Zarknod	f	r	1500
Vérfolyam	d	r	50	Vitsúhé lencséi	e	u	3000	Zarknod alsó kamrája	f	g	10
Vérfürdető magzsim	s	n	10	Vízburok	s	r	50	Zarknod familiárisa	f	r	50
Vérhőrgő Mamulut	c	r	50	Vízdémon	e	r	50	Zarknod oszlopa	f	r	100
Vérkeszeg	f	r	50	Vízelementál	s	n	100	Zarknod pecsétje	f	g	30
Vérkör	d	r	50	Vízesség	e	r	200	Zarknod tornya	Má	n	50
Vérmágia	To	r	200	Víziharc	-	n	100	Zárnyitás	-	g	10
Vérmes thargodan	c	r	200	Vízihulla	l	g	10	Zén	f	r	150
Vérmező	t	r	50	Víziócsáp	Tu	n	50	Zén bosszúja	f	r	150
Vernon teknős	K	g	10	Vízióféreg	r	g	30	Zene szakértelem	-	g	10
Versengés	c	n	10	Vízionár	e	r	50	Zephyndar	To	r	300
Vérsdolyom	To	r	300	Víziósárkány	d	r	400	Zinthurg	d	r	100
Vérszívó	H	r	500	Víziósólyom	d	r	300	Zoloboo	s	g	10
Vérszívó parazita	c	g	10	Vízmeister	s	n	10	Zoloboo sámán	s	g	10
Vérszomj	Mu	g	10	Vlagyimir szobra	-	n	10	Zoloboo törzsfő	s	g	10
Vérszomjas csüldő	c	g	10	Voharai szellem	H	n	50	Zombi	l	g	10
Vérvörös skorpió	c	r	50	Vonzás	f	g	10	Zombi mester	l	r	300
Vérzékenység	To	r	200	Vortex	l	r	50	Zoodroo Tint	d	n	10
Vérző sziv	e	g	10	Vörös rakolts	d	r	100	Zoola	e	r	50
Vészmadár	H	n	50	Vörös sereg	d	g	20	Zöld ekinda	Tu	g	10
Vételő	Tu	g	20	Vörös testvér	To	g	20	Zöld manaital	Má	g	20
Vidám manó	e	g	30	Vulkánkitörés	t	r	100	Zöld nyálka	Tu	g	10
Viharburok	s	r	150	Werjut	K	g	10	Zöldellő fa	s	r	50
Viharfelhő	t	n	10	Womath	K	g	10	Zöldfülü kalandozók	-	r	50
Viharkupola	Tu	r	300	Woor-antilop	r	g	10	Zsarnokölő	r	r	50
Viharlobogó	t	g	10	Woorgard	s	r	100	Zsoldoskapitány	c	r	50
Viharóriás	f	r	300	Wulf Gretta	t	r	50	Zsoldoskatona	t	g	10
Vikócmajom	r	g	10	Wyszcáni szíren	e	r	200	Zsugorítás	c	g	10
Világégés	d	r	50	Xantusz manó	c	g	10	Zu'lit	f	r	250
Világítótorony	r	g	10	Xenópete	Ti	r	300	Zu'lit erőtere	f	r	50
Villámcsapás	f	r	150	Xirnox	l	r	50	Zu'lit parazitája	l	r	50
Villámkorbács	Má	r	400	Xirnoxfej	H	g	10	Zuhátag	s	g	10
Villámruina	f	n	10	Yasmina	e	n	20	Zu'lit energiafüggőnye	f	r	150
Villámsújtás	f	g	10	Ydven	P	r	250	Zu'lit szolgálója	f	n	30
Villámszimbólum	f	n	10	Ygrodon	d	g	10	Zurgblug	t	n	10
Virág szimbólum	s	r	50	Ysmon	f	r	100				

HKK MEGYEI LIGA

Helyszínek: A versenyek a gyöngyösi és az egri Hatalom Ligája helyszíneken kerülnek lebonyolításra, mindkét helyszínen mindig egy időpontban.

Résztevők: Bárki részt vehet az alapversenyeken. A döntőn csak az vehet részt, aki a hét versenyből legalább ötön elindult.

Bírók: Hitelesített HKK bírók.

Szervezők: A gyöngyösi és egri szervezők. Az összesítést Tornay Tamás végzi tel.: 37-314-447 vagy 20-337-7454.

Alapversenyek:

1. Április 27. – Hagymányos verseny.

2. Május 4. – Egyszínű verseny, követők és szabálylapok nélkül.

3. Május 11. – Hatalom korlátozása. Tiltott lapok még: A föld oltára, A tűz oltára, Az álmok oltára, Undok gnómcoska, A pénz szentélye.

4. Május 18. – Hagymányos verseny. Kötelező egy szabálylap használata. Tiltottak a követők és az Ősi ruina.

5. Május 25. – Isteni szövetség

6. Június 1. – Nincs négy szín korlát, de minden lapból csak egyet lehet használni.

7. Június 8. – A pakliban 15 lénynek, 15 varázslatnak és 15 egyéb lapnak (testrészek kivételével) kell lennie.

Döntő: Júniusban Gyöngyösön vagy Egerben, a résztvevők aránya szerint.

Díjak: A döntőn ultraritka és paklik.

VERSENYBESZÁMOLÓK

ŐSÖK VÁROSA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét március 23-án rendeztük, 33 amatőr és 19 profi indulóval. A versenyen csak az Ősök Városához kapcsolódó lapokat lehetett használni. A paklik között láthattunk jó pár kontrollt, a *Fókusz megelézésére* hordát, kontrollt és direkt sebző paklit is alapoztak; voltak galetikis paklik, torzszülött hordák, *Védekező taktikára, Hatásvadászatra* alapuló, goblinostárgyas és kombó paklik is. Igen népszerű volt az *Ősi rúna* (a fenti szabálylapok ellen), illetve az *Őrjögő szilmill-Spóra-Szilmill spórák* és a *Rovarsámán-Intelligenciapróba* kivégző kombók.

Szokás szerint leírom az első négy helyezett profi paklit (mind különböző, bár egyes lapok természetesen visszaköszönnék) és az amatőr győztes pakliját.

A profi kategória végeredménye nagy csatában alakult ki:

1. Báder Máttyás
2. Jámbor András
3. Szinay Péter
4. Dönczi Krisztián.

Az amatőrökönél Juhász Ferenc diadalmaskodott. A második helyen Hídvégi Márk végzett, *Hatásvadászatra* alapozott paklival (*Ében újász, Bobócmolad, Betelgeuse, Vadmágikus zóna, Átokmanó, Büntető, Gázturbina*). A harmadik Vaczó Gábor lett galetki paklival (*Szent taréj, Helytartó csáppja, Lordok háza, Csodák csarnoka*). Negyedik helyen pedig Gaál Vilmos végzett kontroll paklival (*Lángtenger, Bájolás, Kedvenc*).

Mindenkit várunk versenyekre!

Juhász Ferenc
győztes paklija:
Szabálylap: Ősi rúna
2 Orrfricskázás
2 Zöld manaital
3 Káoszgoblin
3 Megszakítás
3 Spóra
3 Őrdögűző pálcá
3 Tonyók, a gazda
3 Majd legközelebb
3 A kalmárok itala
3 Kincskeresés itala
3 Goblin ügyeskedő
2 Transzformációs mező
3 Rovarsámán
5 Goblin
3 Hajtógép
3 Lohd Haven hiktóása

Szinay Péter
paklija:
Szabálylap: A fókusz megelézésé
3 Energizáció
3 Láncvillám
3 Villámkorbács
3 Szellemkalapács
3 Asztrális hullám
3 Véreső
3 Vadmágikus zóna
3 Kiélezett küzdelem
3 Az ellenállás megtörése
3 Az ősmágus kívánsága
3 Kedvenc
3 Vértmágia
3 Manaszívás
3 Duplacsavar
3 Az áldozat szintje

Dönczi Krisztián

paklija:
Szabálylap: Ősi rúna
2 Láncvillám
2 Intelligenciapróba
3 A kalmárok itala
3 Megszakítás
3 A szkarabeuszok átka
3 Energizáció
3 Majd legközelebb
2 Fezmin gépezete
3 Bájolás
3 Lélekcsapda
3 Egokínzás
1 Kedvenc
3 Orrfricskázás
2 Visszavágás
2 Lohd Haven hiktóása
3 Rovarsámán
3 Manaszívás
2 Lángtenger

Báder Máttyás
nyertes paklija:
2 Fűrészző
3 Tulajdonságlopás
3 A mágusok átka
3 Őrjögő szilmill
3 Virrasztók
3 A hatalom torzulása
3 Megszakítás
3 Duplacsavar
3 Kalmárok itala
3 Szellemkalapács
3 Láncvillám
3 A szkarabeuszok átka
3 Energizáció
3 Lohd Haven hiktóása
1 Orrfricskázás
3 Majd legközelebb

Kiegészítő pakli:
3 Visszavágás
2 Célpontválasztás
3 Agyhalál
3 Troglodita herceg
3 Anyagi robbanás
3 Átkozott bőr
2 Fehér gyógyító ital
3 Trükkös csel
3 Megbékélés

Jámbor András

paklija:
3 Protolisk lárva
3 Tonyók, a gazda
3 Spóra
3 A tűz oltára
3 Tolvaj klántag
3 A hatalom torzulása
3 Ősi hívás
3 Betelgeuse
3 Vészmadár
3 Manaszívás
3 Őrjögő szilmill
3 Szilmill spórák
3 Őrdögűző pálcá
2 Fehér tigris
2 Bohócmolad
2 Orrfricskázás

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Rémy András fókuszos paklival játszott, az egyik meccsen a második körre felhúzott egy Fekete Pétert és még egy lapot, három varázspontból ki is játszotta, az ellenfél nem tudta ellenvarázsolni az egy varázspontjából, pechére kihúzta a Fekete Pétert és már veszített is! Azért egy ilyen győzelemhez jó nagy mázi kellett, mivel a Fekete Péterből csak egyet lehet használni.
- Dönczi Krisztián 19 VP-ért szedett le Visszavágással egy Spórát (erre mondják, hogy verébre ágyúval), és meg is nyerte a meccset!

KOMBÓK

BIRTOKLÁSOS KOMBÓ!

*Avagy sok kicsi lényvel sok kicsi jelző hatására sok kicsi gondot okozunk ellenfelünknek!
Azaz mi van, ha Grimor férges lesz?*

ELŐSZÓKÉNT

Nem tudom észrevettétek-e már, de a *Birtoklás* nevű szabálylapon van egy sárkány. Na ez eddig igen kevés játékosnak kerülhetette el a figyelmét, de ha közelebről megnézzük ezt a sárkányt, meglátjuk a lényeket: mosolyog, vagy kuncog, esetleg vigyorog, enyhe túlzással azt is mondhatjuk, hogy röhög. Ez nem véletlen. Persze senki ne gondoljon semmi rosszra, ahogy a sárkány ül az aranyán. Ez a mosoly bizony a játékosoknak szól, hiszen a sárkány már tudja, amire mi csak később jövünk rá, hogy a birtoklási vágy mennyire befolyásolja a lényeket, és innen közvetve odáig is eljutunk, hogy hogyan is üthet *Babn szolgája* 33-at... ha társai kissé segítenek ebben. Az előszó utolsó szavai: Éljen soká a vigyorgó sárkány!

A PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Mindenekelőtt kezdeném a *Birtoklással*, amint azt már az előszóban is említettem. Ez a szabálylap a paklink fő alappillére. Amint az később kiderül, sok olyan lap van, amit érdemes többször is kijátszani, és néha jól jön az a +1 ÉP is. Nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy a szabálylap adta lehetőséggel csak a saját körünkben élhetünk – akkor viszont bármikor –, nehogy elszámoljuk magunkat, és rábukjunk valamire, amikor ellenfelünk körében akarjuk használni.

A szabálylaponál még arra is oda kell figyelni, hogy azt „azonnali hatásként”, tehát a támadók kijelölése után is használhatjuk – ez is egy kis plusz előny. Na de a szabálylapról az általam meghatározott sorrendben térjünk át a követőre, – ami véleményem szerint hasonló horderejű a szabálylappal. Követő, ami jó lenne a *Birtoklás* mellé sajnos nincs, és szomorú tény, hogy a következő kiegészítőben sem lesz ide illő követő, azonban jó hír, hogy a szabálylap erejét növelő jó lapok, jó lények fognak kijönni, ezért a fő pilléreket nem árt begyűjteni.

Szerencsére ez az a fajta pakli, amibe nem keltenek feltétlenül az ultrabrutál, gigatáp, nehezen beszerezhető lapok. Na de kicsit elkanyarodtunk az eredeti gondolatmenettől, ezért most visszakarodok és folytatom a létsíkkal, erre ismételtlen a

szükségtelen szót használnám, azonban a side-ba befér a *Pozitív létsík*. Ha már így kivesztük a „felsőbbrendű” lapokat térjünk rá a pakliban helyet foglaló hasznos kis lapokra, ezek hozzávetőlegesen úgy körül belül mintegy 64,8 mm * 89,85 mm-esek bármilyen meglepően is hangzik.

Lássuk csak, mit és miért érdemes többször is kijátszani?

Elsősorban említeném a fő férgest: *A férgek védelmezőjét*, ami ha egy lénynek adja a +2/+1-et korrekt, ha ketőnek egye fene még realis, de ha háromnak, akkor már joggalnak előny. Arról nem is beszélve, hogy a fő férges a szabálylap használata mellett vélhetőleg nem csak egyszer lesz kijátszva. Ezen képessége mellett, van egy 3 ÉP-s büntetése is, ami szintén nem egy hátrány. Továbbá van még egy jó képessége, amit szintén lehet használni, persze nem gazdaságos, de ha pont ez hiányzik az ölés eléréséhez meg lehet játszani azt, hogy 1 VP-ért visszaveszem eldobok két lapot, aztán újra kijátszom. Ez így túl szépen hangzik, ezért nem árt odafigyelni, hogy a kicsinek van egy hátránya: „minden előkészítő fázisodban ketőtől kevesebb VP-t kapsz.” Ez nem jól Ezt elkerülendő igyekezzünk visszavenni, no persze csak ha kell a varázs-pont.





A következő lap a főférges kedves barátja: a grimaszoló. *Grimor* olyan gonosan néz a képen, na persze, ha én is így néznék ki, én is csak grimaszolnék. Na de nem ez a lényeg, és nem is a külseje miatt szorítunk neki helyet a paklinkban. Továbbá a konditerem falán lévő képen pózoló testépítő is az alábbi szöveget írta közvetlenül a dedikálás fölé: „Az a lényeg, ami belül van.” Ő persze lehet, hogy ezalatt a már szervezetében lévő szerekre gondolt. Tehát *Grimor*! Ő egy belülről igen kedves galetki, aki már a barátja által elosztott jelzőket megduplázza. Tehát pont úgy hat ő is, mint a különféle szteroidok, ami kihozza az emberből azt a kis pluszt, és így lehet izom monstereket csinálni a kis dögökből. Azt hiszem nem kell külön részletezni, hogy őt is érdemes visszavenni és újra kijátszani. A jelző osztásból ennyi elég is.

Van egy parányi kedves kis lény, akit a ló simogatása közben ismertünk meg, ő *Bahn szolgája*, persze mondhatná bárki, hogy a képen nem egyértelmű ki is *Bahn szolgája*, de szerintem, ha a ló lenne, akkor a *Bahn báta*-sa címet viselné a lap. Szóval őt is érdemes többször (akár kétszer is) kijátszani.

Ha így elindultunk a lények rögös útján, hadd folytassam a többi lényvel. Szintén húzni lehet rá, olcsó és nagyot üt. *Hydron* az a lény, akinek az egyik legveszélyesebb hátránya van, azonban, ha nem rúnáznak le, hasznosan lehet garázdálkodni vele. Nem szabad elfelejteni, hogy a kijátszását követő körben, miután ütt, vissza kell venni, mert a következő kör elején sírva fakadunk, kivéve, ha jött a grimasz mester, mert *Hydron* késleltetett hatás jelző van.

Kell még védekező lény is, ami magára vállalja és önfeláldozóan elviszi a halét a többiek helyett. Ez a *Bobócmolad*.

Atvállalja a jelzőket, a sebzéseket, a gyűjtőbe küldő varázslatokat, hatásokat. Belefér a védelmi szekcióba még a *Gyötrő féreg* is, hiszen vagy őt lövik ki a többi lény helyett, vagy varázspont nélkül marad kedves ellenfelünk. Jól jöhet még a *Spóra* is az ölöszekcióba. Tudom ez kicsit viccesen hat, de szaporodik is, a jelzőket is megkapja (+2/+1), és így a férges és egy-két grimaszolás után, zipsz-zsupsz arra leszünk figyelmesek, hogy ott egy spóra, ami üt 32-t és véd 17-et. Hát ennyit az ölöszekcióról.

Na persze, hogy nem gondoltam komolyan, hogy csak ennyi lényel játszom, ráadásul ezekből nem is használom mindből a hármát, ezért még megtoldom az *Elemi Argonnal*, aminek a használhatósága később derül ki. Belefér még lényként *Lobd Haven sábkánya*, ami magáért beszél így egymagában is, no nem azért mert bogaras, hanem mert jól jön a speciális képessége, de később nála is kiderül hogy még használhatóbb is a látszatnál. A lényeket lényekben lezárhatjuk. Nem ebben a sorrendben építettem fel a paklit, amikor összeraktam, de mindjárt átláthatóbb lesz, ha a lények mellé párosított lapokat is leírom.

Mivel a lényeknek több mint a kétharmadát érdemes lemásolni és ezek között néhány jelentős lap is van, ezért az elsőlegesen megemlíthető nem lény lap a *Kisebb Zan*. Fikció: 2. kör *Bahn szolga* – *Kisebb Zan*, vagy *A férges védelmezője* – *Kisebb Zan*, vagy *Grimor* és mivel a *Grimort* már csak a férges védelmezője után játszom ki ezért a *Kisebb Zan* már tisztességes mennyiségű jelzőt fog duplázni és még mindig ott a szabálylap, aminek a segítségével a férges jelzőjét nyolcszoroztuk így +16/+8-at adtunk a lényeinknek, tehát két spóra ellen-



A PAKLI:

Szabálylap: Birtoklás

- 3 A férges védelmezője
 - 3 Grimor
 - 3 Bahn szolgálja
 - 3 Hydron
 - 3 Cselvetés
- 3 Szilmill spórák
 - 3 Az élet ereje
 - 3 Spóra
- 3 Kisebb Zan
 - 2 Ősi hívás
- 2 Nyüzsgő férges
 - 2 Elemi Argon
- 2 Nagyobb idézés
- 2 A forrás érintése
 - 2 Bohócmolad
 - 2 Gyötrő férges
- 2 Lohd Haven sáhkánya
 - 2 Ördögűző pálca
 - 2 A béke szigete

felünk halálát okozhatja. Jelen esetben számoljunk csak mennyi a VP szükséglet ezen akció végrehajtásához: 1 *Spóra* a második körben: 2 VP, 1 *A férges védelmezője* a 3. körben: eddig 5 VP ahogy már említettem a férges vissza a kézbe. 4. kör *Grimor* 7 VP a született 3. spórából *Kisebb Zan* majd még egy *Zan* a *Grimorból*, vagy még egy *Grimor* és így 9 VP. Persze ez egy közepepen jó húzás, de az 5. körben *Bahn szolgáljával* még ennél sokkal jobban is lehet húzni és ölni.

Tehát a *Kisebb Zan* hasznosságáról senkit nem kell meggyőzőnöm, és még mielőtt valaki hangos kacajba kezdene, hogy ez egy versenyen nem egészen így működik, mert ahány lépcsőfokból áll ez a sorozat annyiszor szólnak közbe, de ha valaki utánaszámol, akkor kiderül, hogy ezen a 4 lapon kívül még másik 3-4 lap van a kezemben, és ez még jól jöhet. Mik is lehetnek az említett lapok? Lehet pl. *Cselvetés* így ellenfelünk közbeszólási lehetőségét kissé lekorlátoztuk, persze az sem törvényszerű, hogy mindig csak kontroll pakli ellen fogunk játszani. No de a *Cselvetés* nem csak a kontroll pakli ellen használható, ezért side után sem érdemes kivenni.

Nem árt a pakliba betenni a 3 szunnyadó kismalacot sem, az az a *Szilmill spórákat*, hiszen a VP termelés a következő körben elkezdődik, az idézési költség megtérül, és az azt követő körben már +VP jelentkezik a varázspontot termelő bankszámlánkon. Köztudott, hogy a +1 VP mindig jól jön.

No de a kis disznók nem csak a varázspont ügyek biztosaiként szerepelnek a pakliban, tökéletesen kombóznak a következő említésre méltó lappal, *Az élet erejével*, ami az ilyen sok kis lényes pakliba tökéletesen illik, mint a kis fickó a tojásba – ne gondolkozz, ez van a képen!

Okkal gondolja bárki, hogy kevés a húzás a pakliban, még ha a *Bahn szolgálját* többször is ki lehet rakni. Ezért nem ártana még két *Grimor* és még kettő *A férges védelmezője*. A pakliba pont befér ezekből még kettő, de mivel egyikből sem lehet öt, ezért rakjunk be erre a 4 helyre 2 *Ősi bívást*, és 2 *Nyüzsgő férgeseket*. Így pont olyan lesz, mintha gölemes követővel játszanánk, csak ezt lehet counterelni, szóval teljesen más.

Mivel a paklimban 16 db lény van, aminek a kijátszásakor történik valami, ezért érdemes *Nagyobb idézéssel* is játszani, ami igen jól kombózik a 16 lényből 13-mal, főleg a sáhkánnyal, a férgessel, nem különben, a grimaszolóval – igaz itt nem nyérünk VP-t, de nem is veszünk, és még a báhknódót (*Bahn szolgálja*) is igen megéri kijátszani ezzel. Mindent összevetve a paklink egyharmadával finom dolgokat tud csinálni a *Nagyobb idézés*.

Mivel a játék során gyakorta előfordul, hogy amint azt egy régi játékos oly sokszor emlegette: „...pont 1 VP hiányzott!” Ezért érdemes beiktatni a *forrás érintését*. Ez sokszor nem csak 1 varázspontot ad, de azazal az egy vagy két VP-vel általában megoldódnak az aktuális problémáink.

Nem mondom, hogy feltétlenül szükséges, de néhány situációban jól jöhet, ha van a kezünkben egy *A béke szigete*. Hátrazavarhatjuk vele a zavaró lényeket anélkül, hogy különösebben zavarban lennénk az esetleges büntetésüktől, továbbá az sem mellékes, hogy ilyen szint ki sem játszhat a játékos kedvű ellenfél.

A kellemetlen helyzeteket elkerülendő nem árt a pakliba – utolsóként említve ugyan, de nem az utolsó lap – az *Ördögűző pálca*. Ez a lap akkor is jól jön, ha kissé mo'hók vagyunk, és nem elégszünk meg a szabálylap adta lehetőségekkel, és egy általunk választott lapot az adott körben egynél többször szeretnénk visszavenni. No persze nem csak a mi 16 lényünkre tudjuk igen jól használni a palcát, hanem ellenfelünk zavaró lapjaira is, amelyeket ha nem is vesz vissza, ingyen sebünk rajta, de jól kombózik a gyötrődő férgünkkel is. Továbbá akkor is jól jön ez a lap, ha ellenfelünk gonosz, galád, gazember módjára (teljesen elérékenyülök, amikor ennyire kijön belőlem a hogy is hívják az az izé... megvan: a poéta) ősi rúnázik. Mondhatni a paklink hatásfoka igen csak megrogyik, mint a magyar ipar egy rúna hatására. Azt hiszem az összes szükséges lapot leírtam, persze ezt a paklit nagyon sokféleképpen lehet összerakni. A lényeg: a *Birtoklás*, *A férges védelmezője*, *Grimor*. Ezek mellé a lapok mellé csak a védelem, az erőforrás az, ami szükséges, ezeket pedig mindenki a saját szájíze szerint válogathatja.

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Ez a pakli annyira jól működik önmagában, hogy akár kiegészítő nélkül is ütközésképes, azonban ha úgy érzem, hogy nem zavar semmi kijátszott lap: kivethető a sáhkány. Ha nem vagyok lerúnázva: nem feltétlenül szükséges az *Ördögűző pálca*. Ha nem kell elzárni, és lényeket takarítani az örposztból: kijön *A béke szigete*. Ha le vagyok rúnázva: nem hagyom benne a *Hydron*t. Nagyjából ennyi az a lap ami kiside-olható, a többi bármilyen körülmények közt benne maradhat.

Ami belerakható: mivel az első 3 körben dől el a játék jól jön *A gyenge ereje*. Alapból azért nem raktam be, mert alapból többféle pakli ellen kell játszani, és lehet, hogy hosszabbra fog nyúlni a játék a vártnál, side után pedig már van mit kivenni, ami esetleg egy adott pakli ellen erős lapnak számít, de az ellen gyenge, amivel éppen bírkózunk. Természetesen a tipikus side lapok most is beférnek a 25 közé, még ha nem is biztos, hogy berakjuk mind. Hiszen hiába rakunk be egy adott pakli ellen – jól rákészsülve – 15 lapot, ha nem tudunk a paklinkban annyi lapot cserélni, mert az világos, hogy mit tesztek be, de az a kérdés, hogy mit veszik ki?

Ilyen tipikus side lap: az *Annihiláció*, ebben a pakliban a *Koncentrált energia*, a *Posztív létsík*, a *Feketelyuk*, *Nord*. Ez csak néhány lap, ami belefér a paklink kiegészítő részébe ezek mellé még sok más lap is jöhet, de ezeket szabadon lehet választani, hiszen elég széles paletta.

HOGYAN JÁTSZUNK A PAKLIVAL?

A pasziánsz paklikat kedvelő játékosok, és a profi mezőny már nagyjából átlátja, de a többiek is kaptárszám, hogy mi is a játék optimális menete. A lényeg, hogy kijátszunk egy lényt, ami nem *A férgék védelmezője*, nem a *Grimor*, nem a *Lobd Haven sábkánya*, nem árt ha *Spóra*, vagy húzok rá. Jó elsőként kijátszani a *Szilmill spórákat* is a VP ter-

melésért vagy *Kisebb Zan* alapnak. Jó még *Cselvetés-Elemi Argon* kezdés is. A játék vége felé (a 4-5. kör környékén), csak arra kell odafigyelni, hogy mikor és mit vegyek vissza, és tartva attól, hogy mit tart ellenfelünk a kicsi kacsója között: nem szabad egy jelzővel lent hagyni a *Hydron*! Ez annyira fontos lehet a játékban, hogy még egyszer leírom: „nem szabad egy jelzővel lent hagyni a *Hydron*!” Ezt azért is írtam le, mert így talán kétszer is eszébe jut a játékosnak, aki játszik a paklival, hogy nem szabad... a többit tudjátok. És inkább kétszer, mint egyszer se, aztán a kör végén ellenfelem kijátszik egy *Sebek befornakot*, én pedig már szinte érzem is az előkészítő fázisomban a közelgő halál fagyos lehetőségét. A lényeg az egészben, hogy ez a halálos pakli azért egy profi játékos kezében is rizikós, egy oktondi kezében pedig három lehetséges fogalom jöhet szóba melyeket a japán kultúrából kell idéznem: 1. Harakiri, 2. Szepuku, 3. Kamikáze!

EGYÉB

Miután mindenki számára letisztult a kép, hogy miközben ezzel a paklival játszunk nem lehet ~~szó~~ szórakozni, ezek után beszéljünk arról, amiről a cikkben eddig még nem volt szó. A leghasználhatóbb versenyforma, ahol használhatjuk az összerakott paklit az a Tiltott mágia. Persze más versenyen is helytállóan szerepelhet, de az igazi környezete, ahol a legoptimálisabban lehet használni, és ahol a legkevesebb ellenfele akadhat, az a Tiltott mágia.

Igyekeztem, egy viszonylag alacsonyabb költségvetésű paklit összeírni, mint legutóbb. Azt hiszem ez sikerült, hiszen ha megnézzük a 3 legdrágább lap a *Kisebb Zan*, az *Ördögűző pálca*, a *Lobd Haven sábkánya*. Ezek a lapok korántsem hasonlíthatóak össze a gólem lakni drágább lapjaival (*Majd legközelebb*, *Megszakítás*, *Láncvillám*), és ami még nagy előnyük, hogy beszerezhetőbbek.

Mivel azt hiszem, még nem heverték ki a legutóbbi jó tanácsaimat, most nem írok újakat. Aki most mosolyog, azoknak csak annyit üzenek: ne legyenek a tudás ellenségei.

Még csak annyi – ezt már az előző cikknél le kellett volna írni – ha elírás van, főleg a lapok nevénel, az azért fordulhat elő, mert anyukám írja át gépre és küldi el a Beholdernek, ő pedig nem ismeri a lapokat. Persze az én írásom sem tökéletesen tiszta, de én megtanultam írni, más tanuljon meg olvasni, na jó esetleg kódféjtő tanfolyam is szóba jöhet. Tehát az esetleges hibákért elnézést kérek!

Jó játékot, jó szórakozást kívánok minden játékosnak!

HOLMAN GÁBOR R.TÖRM.



XVII. TF- ÉS ÓV-TALÁLKOZÓ

TF ÉS ÓV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ÓV Olimpiával egybekötött XVII. TF- és ÓV-találkozót rendez 2002. június 15-én a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

XVII. ALANORI OLIMPIA

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

V. TERON HEGYI OLIMPIA

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

XVII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

V. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

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

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

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

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyereménnyel.

Találkozók

Élőben találkozhatsz játékosársaidal és a játékvezetővel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyekben bárki részt vehet.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. május 10.



Sajnos a februári feladványunkba kis hiba csúszott, az ellenfél életpontja és varázspontja meg lett cserélve. Természetesen elfogadtunk minden megoldást, ami a megjelent állapothoz képest jó volt, de most leírom azt a megfejtést, amivel 45 életpontot lehet sebezni.

1. Kijátszom az *Éberséget*, ami az elbűvölt *Kronobogár* miatt passzíván jön játékba. (-2 = 16 VP)
2. Mágiatoróm a *Szörnybűvölést*, a *Kronobogaram* passzíván visszakerül hozzám. (-3 = 13 VP)
3. Kijátszom az *Erszéynes elkarogot*, és a repülő *Hártyás lemúrt*. Mivel a *Kronobogár* már nálam van, ezért a lemúr aktívan jön játékba. (-4 -3 = 6 VP)
4. A szörnykomponensből kirakom az *Ördögűző pálcát*. Passzvizálom a pálcát az ellenfél egyik lapjára, lényegtelen, hogy mi lesz az eredmény.
5. A lemúr és *Kenbug* felépíti *Tharr oltárát*.
6. Ekkor minden lapom passzív, az ellenfél minden lapja aktív. Kijátszom a *Teljes fordulatot*, és a sorrendet úgy határozom meg, hogy először az *Éberségem* aktivizálódjon, utána passzvizálódjanak az ellenfél lapjai. Ekkor az örposztban levő lényein kívül minden lapja a gyűjtőbe kerül, én pedig sebződök 2 ÉP-t *Fealefel Thom* büntetése miatt. (-3 = 3 VP, -2 = 9 ÉP)
7. Transzformálok 6 ÉP-t. (-2 +6 = 7 VP, -6 = 3 ÉP)
8. Az elkaroggal hátraküldöm az ellenfél két örposztban levő lényét. Az elkarog egyből meg is hal, sebződök 2 ÉP-t büntetésétől. (-2 = 1 ÉP)

9. Beáldozom a lemúrt *Kenbugnak*, aki kap 2+2 jelzót.
10. Kijátszom *Grimort*, *Kenbug* kap 4+4 jelzót, van rajta 12. (-2 = 5 VP)
11. *Grimor* képességével *Kenbug* kap 1+1 jelzót, van rajta 14. (-3 = 2 VP)
12. A pálcával visszaveszem *Grimort*, a pálcá a gyűjtőbe kerül az *Éberség* miatt.
13. Újból kijátszom *Grimort*, *Kenbug* kap 14+14 jelzót, van rajta 42. (-2 = 0 VP)
14. *Kenbug* üt 44-et, a bogár üt egyet. Győztem!

Szerencsés nyerteseink: Pflieger Walter és Sarkadi Zsolt Miskolcraól, valamint Kulcsár Mihály Bicskéről. Nyereményük egy-egy csomag Víziónk. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 2 életpontod és 20 varázspontod, az ellenfelednek 20 életpontja, 5 varázspontja van, egykötőknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig.

Beküldési határidő:
2002. május 10.

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!

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Szabad áramlás (-)
- Kürt (F)
- A szkarabeuszok átka (F)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Burjánzó toragfatty (C)
- Transzformáció (F)
- Szerencsés szám (E)
- Szerencsés sújtás (E)
- Ósbohedor (R)
- A jövő alakítása (E)

A PAKLIDBAN LEVŐ LAPOD:

- Haarkon dühe (L)

Minden lapod aktív.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Szárnyas bohedor (R)

ELLENFELED

KEZÉBEN LEVŐ LAPJA:

- Villámsújtás (F)

A bohedor az örposztban van.



VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.
 CEGLED – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem
 CYBERWORLD – Margitszigeti Atlétikai centrum, Café Leger (a Margit hídnál)
 DEBRECEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.
 DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).
 DOMBOVÁR – Polgárvédelmi Klub, Szabadság u. 14.
 EGGER – Camelot Kártyavár, Kisserzony 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.
 MENEDEK KARTYA – ÉS SZEREPJÁTÉK KLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Mozskva térmel a dombon, a Várток utcából)
 MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrássy út 15.
 NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.
 NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Móríc Zsigmond Művelődési Ház
 PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztor Fő út 102.
 PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.
 PÉCS – Jókai tér, Római Udvar, Aggyvíhar kártyabolt
 SIÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.
 SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi). A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.
 SZEGED – Osongrádi sugárút 57. SZENTES – a kenyérgyár kultúrhejlyisége, Ady E. u. 20.
 VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Szechenyi u. 1. ☎: 42-318-477
 VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Ady E. u. 3.
 ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ VERSENYEK

Áprilisban és májusban

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 27., 11 óra (nevezés 9-10-ig).
Helyszín: Szentes.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka és Víziók paklik.
Érdeklődni lehet: 63-400-453.

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: április 28., vasárnap, 11 óra (nevezés 10-10-ig).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Nem használhatóak az □□□ városához kiadott lapok (□V, Rúvel hegy, Két világ közt – kék, Víziók – kék). További tiltott lapok: A mágia létsíkja, Pszi szaktelem, Teológia, A falak ereje, Mánia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díj: Ultraritka lap, Víziók paklik.
Érdeklődni lehet: Az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint a szervezőknél: Szegedi Gábor: 30-924-5850.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 27., 10:30 (nevezés 9:30-tól).
Helyszín: Debrecen.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 27., 11 óra (nevezés 10-10-ig).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 70-242-7765.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: május 4., 11 óra (nevezés 10-10-ig).
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Csak □□□□ városra. Tiltott lapok: A sárkány kincse. Az □□□ rúnát lehet használni.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: tel.: 20-443-3779.

□□□□ VÁROSA

Időpont: május 11., 10 óra (nevezés 9-10-ig).
Helyszín: Gödöllő.
Szabályok: Csak □□□□ Városra.
Nevezési díj: 500 Ft. Gödöllő□□□□-eknek és azoknak akik Gödöllő□□□□ még nem neveztek, azoknak 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Csujja Gergelynél, tel.: 28-413-962, vagy e-mail csujja@mail.digitel2002.hu

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: május 12., 10:30 (nevezés 9:30-tól).
Helyszín: Nyíregyháza.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: május 18., 10 óra (nevezés 9:30-tól).
Helyszín: Miskolc.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 450 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Valhalla Páholy Könyvesbolt, Miskolc Déryné u. 7. tel.: 46-411-528.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: május 25., 10:30 (nevezés 9:30-tól).
Helyszín: Debrecen.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

Időpont: május 25., 11 óra (nevezés 10-10-ig).
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: ultraritka, paklik.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 70-242-7765.

KGK VERSENY

Időpont: 2002. május.11., szombat, 11 óra (nevezés 10-10-ig).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: A befejező□□ fázisban akármennyi kreditet fel lehet halmozni. Az a játékos nyer, akinek a befejező□□ fázisában legalább 40 kreditje van és az legalább kétszer annyi, mint a másik játékosnak. A kolóniát nem lehet bombázni, viszont az ellenfél kreditkészletét igen. Sikeres bombázás esetén az ellenfél veszít annyi kreditet, amennyit bombáztál rajta. Az els□□ három körben nem lehet támadni. A kolóniára vonatkozó képességek és hátrányok a kreditkészletre hatnak. B□□vebb felvilágosítás a szabályokról: Bodor Pál Csaba: 06-20-355-1301
Tiltott lapok: Minden esemény lap.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díj: Ultraritka lap, KG paklik, Pénzdíj: 1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).
Extra nyereség: a nevezési díjon felül lehet□□ség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyereségyalapot a legjobb helyezést elért befizető□□ kapja meg.
Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, valamint a szervezőknél: Szegedi Gábor tel.: 30-924-5850.

KG éves ranglista: A 2002-es év ELYSIUMOS versenyen legjobb eredményt elért játékosok pénzdíjat vehetnek át az év utolsó versenyén: 1. hely: 7000 Ft, 2. hely: 5000 Ft, 3. hely: 3000 Ft (legalább 10 induló esetén).

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: május 18., szombat, 11 óra (nevezés 10-10-ig).
Helyszín: Elysium.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Pszi szaktelem, Teológia, A falak ereje, Mánia. A sárkány kincse. Tiltott mágia csak Hatalom korlátozása a kiegészítőben használható.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díj: Ultraritka lap, Víziók paklik.
Érdeklődni lehet: Az Elysiumban, valamint a szervezőknél: Szegedi Gábor tel.: 30-924-5850.

AZ ELYSIUM VERSENYEI

április 20. szombat: M.A.G.U.S.
április 21. vasárnap: Star Wars
április 27. szombat: M.A.G.U.S.
április 28. vasárnap: Elysium HKK
május 4. szombat: HKK
május 5. vasárnap: Star Wars
május 11. szombat: KGK/Lord of the Rings
május 12. vasárnap: HKK
május 18. szombat: Elysium HKK
május 19. vasárnap: Star Wars
május 25. szombat: MAGUS
június 1. szombat: HKK
június 2. vasárnap: Star Wars
június 8. szombat: KGK/Lord of the Rings
június 9. vasárnap: HKK
június 16. vasárnap: Star Wars
június 22. szombat: Lord of the Rings
június 30. vasárnap: Elysium HKK

A 2001. ÉVI KG RANGLISTA:

1. Balogh Miklós	69 pont
2. Barna Árpád	59 pont
3. Bodor Pál Csaba	37 pont
4. Bodor Viktor	30 pont
5. Kaizer Mária	29 pont
6. Bodorné Szemes Judit	25 pont
7. Jánvári András	20 pont
8. Szalontai Norbert	20 pont
9. Szalontai Gyula	13 pont
10. Vaczó András	8 pont
11. Varga Bertalan	2 pont
12. Szerencsés Miklós	0 pont

*A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egységesen 11.00-kor kezdődnek. (Nevezni 10.00-tól lehet.)
Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál, a 06-30-924-5850-es telefonon. Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/B. Bejárat a Kresz G. u. felől.*

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 számlóban a pontszámok mellett kérjük a lejátszott körök számát és a bíró nevét is. Az ultraritkát 15 indulótól lehet kiosztani, kevesebb számú verseny esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 forintért lehet szerezni.

A SÖTÉT KOR BEMUTATÓ VERSENYE

**1 HÉTTEL A MEGJELENÉS ELŐTT FELBONTHATOD A LEGÚJABB
HKK KIEGÉSZÍTŐ CSOMAGJAIT!**

Időpont: június 8. 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 Sötét Korból.

Nevezési díj: 2300 Ft (tagoknak 2200).

Díjak: Négy gyűjtődoboz Sötét Kor, ultraritkák.

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

**4 gyűjtődoboz Sötét Kor!
A 16. helyezettet is díjazzuk!**

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 színtelen 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 színtelen 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 öröszot, nem közösek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy, Két világ közt és a Viziók lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek. Használható az Ősi rúna szabálylap is.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a Cséllagképes, 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 versenyt, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2002. MÁJUS 15-IG ÉRVÉNYES!

Ide i katalogusunkban 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 mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet a beholder@beholder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számmon telefonon is lehet rendelni.

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes áránál feltün-

tetett 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 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben ird meg a neved, címed, és a megrendelőndő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **450 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

4+1 AKCIO VÁSÁROLJ 4 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET

AJÁNDÉKBA! Az akció feltételei: a négy megvásárolt könyvnek a Beholder kiadó által kiadott könyvnek kell lennie. Ajándékként a lent megjelölt könyvek valamelyikét kérheted.

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 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
A birodalom úrnője II.	1398	1330	1190

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: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét ármány	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	1298	1230	1100
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	1298	1230	1100
Donal G. Phillips: A csillagok ura	1298	1230	1100

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA

Harby Riann: Rüvel 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 bolhedor lovagjai	1198	1140	1020

EGYÉB REGÉNYEK

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

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

J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	998	950	850 ✓
Papírtigris	1498	1400	1250

JANET EVANOVICH

Kétesélyes játszma	1198	1140	1020 ✓
--------------------	------	------	--------

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
A káosz ura I.	1398	1330	1190

SHADOWRUN REGÉNYEK

Jak Koke: Idegen lelkek	698	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
Tom Dowd: Az éjszaka markában	1098	1040	930
Tom Dowd: A vakító fény	698	660	660
Nyx Smith: Elsötétedés	1098	1040	930

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	950	850 ✓
Jól válaszd meg az ellenségeidet (2. kiadás)	1098	1040	930

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
Nosferatu	998	950	850

Shadowrun szerepjáték kiegészítő

Árnyékmagyarország	1200	600	500
--------------------	------	-----	-----

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

Végzetes DNS (modul)	438	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3.kiadás)	4498	4100	3700

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: Thérail vér	998	900	800
Greg Gorden: Jöslat	998	950	800

BEHOLDER AKCIÓ

Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	990
Robert Crais: Rémálomok városa	1198	1140	990

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI

Veszélyes játszma	1598	1440	1280
-------------------	------	------	------

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	560	500
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619	590	530
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	600	540
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	600	540
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	660	590
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	660	590
Sandy Schofield: Halálscapda (Aliens)	639	600	540
Az idő hidján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejtánc 2.	659	630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	1399	1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	1390	1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	1390	1320	1180
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	998	950	850
Gene Wolf: Halálsziget	990	950	850

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

Hideg karok ölelése	749	710	640
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
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erionni regék	890	850	760
Első Törvénykönyv (MAGUS)	3000	2850	2550
Hawkwood: Farkasének	1190	1130	1010
J. Goldenlane: A szélhámos és a varázsló	1290	1230	1100

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 CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

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

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

Roger Zelazny: Avalon ágyúí	990	940	840
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Bedwyr kardja	1290	1230	1100
R. A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R. A. Salvatore: A démon öröksége	999	940	840
Mary Kirchoff: Kalandvagy	1190	1130	1010
David Ferring: Árnyékfattyak	999	940	840
J Robert King: A kőbe zárt kard	699	660	590

Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei

Az ikrek háborúja	1390	1320	1200
Az ikrek próbája	1290	1230	1100
Az ikrek ideje	1390	1320	1200

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Síkok 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)	990	940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	990	940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventrué (Vampire)	1090	1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	1090	1040	930
Robert Weinberg: Út a pokolba	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	1190	1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	1090	1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	1290	1230	1100

AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)

Útmutató a Kamarillához	6000	5700	5100
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	3990	3790	3390
Eg Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	1290	1230	1100
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	1190	1130	1010

R. A. Salvatore: pap ciklus

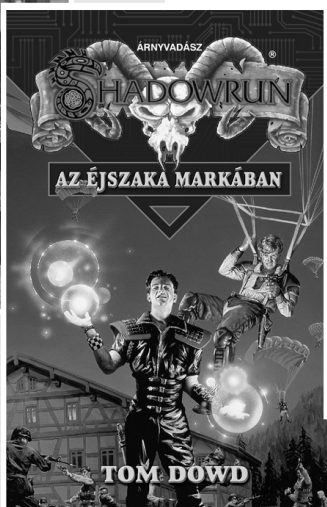
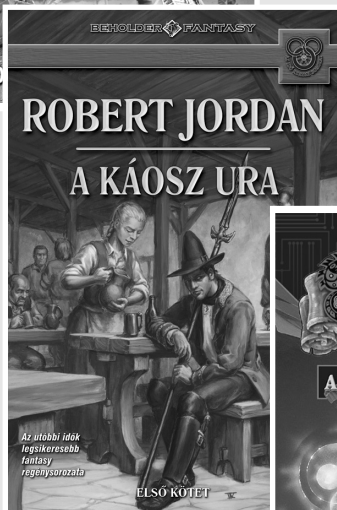
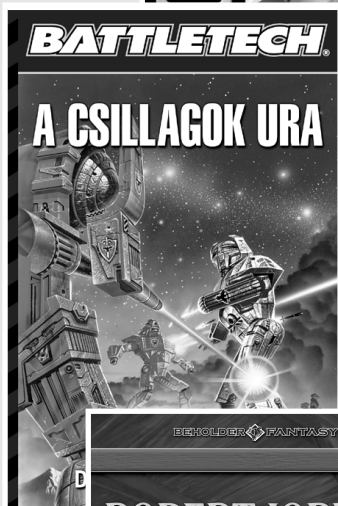
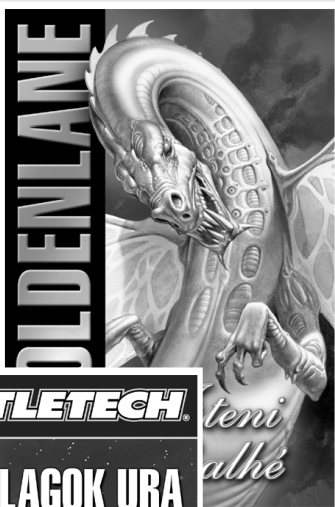
Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1010
A káosz átka	1190	1130	1010

LEGEND OF THE FIVE RINGS

Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	1090	1040	930

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI

Roland Morgan: Mestervizsga	1190	1130	1010
Ian Russel: A császár és a Mágus	1190	1130	1010



Könyv címe

Bolti ár 1-2 könyv 3 vagy több esetén könyv esetén

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI

Kaland nélkül	899	850	800
---------------	-----	-----	-----

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:

Anne Rice: A boszorkányok órája I.	2590	2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	2890	2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	2490	2370	2120
Tad Williams: Az aranyárnyék városa	1590	1510	1350

HATALOM KÁRTYÁI

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

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

A föld síkja	200
A levegő síkja	200
Zén 2. expedíciója: Árnyékvölgy	250
Zén 2. expedíciója: A romlás mocsara	250
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	250
Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	250
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	250
Zén 2. expedíciója: Vérmező	250
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	600
-----------	-----

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

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

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 érvényes, 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 BROOKS			
Druid of Shannara	2440	2180	1940
Elf Queen of Shannara	2440	2180	1940
Elfstones of Shannara	2440	2180	1940
First King of Shannara	2440	2180	1940
Scions of Shannara	2440	2180	1940
Sword of Shannara	2440	2180	1940
Talismans of Shannara	2440	2180	1940
Wishsong of Shannara	2440	2180	1940
Black Unicorn	2440	2180	1940
Knight of the Word	2440	2180	1940
Magic Kingdom for Sale-Sold	2440	2180	1940
Running With the Demon	2440	2180	1940
Tangle Box	2440	2180	1940
Witches' Brew	2440	2180	1940
Wizard at Large	2440	2180	1940

J. R. R. TOLKIEN			
Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2180	1940
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2180	1940
Fellowship of the Ring	2240	2180	1940
Hobbit	2240	2180	1940
Lays of Belariand	2130	1930	1700
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260
Lost Road & Other Writing	2240	2180	1940
Return of the King	2240	2180	1940
Shaping of Middle Earth	2240	2180	1940
Silmarillion	2130	1930	1700
Sir Gawain&The Green Knight	2130	1930	1700
Smith of Wootoon Major	2130	1930	1700
Tolkien Reader	2240	2180	1940
Two Towers	2240	2180	1940
Unfinished Tales	2240	2180	1940

ROBERT JORDAN			
Eye of the World	2690	2490	2190
Great Hunt	2480	2220	1970
Dragon Reborn	2480	2220	1970
Shadow Rising	2480	2220	1970
Fires of Heaven	2690	2490	2190
Lord of Chaos	2690	2490	2190
Path of Daggers	2690	2490	2190
Winter's Heart	3100	2890	2590

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

TERRY GOODKIND			
Blood of the Fold	2490	2230	1990
Soul of the Fire	2490	2230	1990
Stone of Tears	2490	2230	1990
Temple of the Winds	2490	2230	1990
Wizard's First Rule	2490	2230	1990

TERRY PRATCHETT			
Carpe Jugulum	2140	1940	1710
Colour of Magic	2140	1940	1710
Death Domain Discworld Map	2440	2180	1940
Equal Rites	2140	1940	1710
Feet of Clay	2140	1940	1710
Guards! Guards!	2140	1940	1710
Hogfather	2140	1940	1710
Interesting Times	1940	1940	1710
Jingo	2140	1940	1710
Last Continent	2140	1940	1710
Light Fantastic	2140	1940	1710
Lords & Ladies	2140	1940	1710
Masquerade	2140	1940	1710
Men At Arms	2140	1940	1710
Mort	2140	1940	1710
Moving Pictures	2140	1940	1710
Pyramids	2140	1940	1710
Reaper Man	2140	1940	1710
Small Gods	2140	1940	1710
Soul Music	2140	1940	1710
Sourcery	2140	1940	1710
Witches Abroad	2140	1940	1710
Wyrd Sisters	2140	1940	1710

RAYMOND E. FEIST			
Darkness at Shetanon	2440	2180	1940
Daughter of the Empire	2440	2180	1940
Faerie Tale	2440	2180	1940
King's Buccaneer	2440	2180	1940
Magician Apprentice	2440	2180	1940
Magician Master	2440	2180	1940
Mistress of the Empire	2440	2180	1940
Prince of the Blood	2440	2180	1940
Servant of the Empire	2440	2180	1940
Silverthorn	2440	2180	1940

Bukott Angyal

A városkapu véglegesnek tűnő döngéssel zárult be a négy ember mögött. Ron Landorr minden érzékszervével arra figyelt, mikor melyik irányból várhatják a támadást. Amikor Tan' Derros szólni próbált, türelmetlenül leintette. A nagydarab késdobáló sértődötten vont a vállát.

– Tegnap éjjel is idekint aludtunk. Miért izzadsz akkor, barátom?

– A kocsmai támadók. Ismét próbálkozni fognak.

– Honnan veszed ezt? Elvettük a kedvüket alaposan!

– Dehogyan vettük el! A városi őrség érkezett időben. De most odadobtak minket prédának.

Then 'Dalor felfogta, miről beszél a társa.

– Az őrparancsnok! A sunyi disznó!

Landorr egyetértően bólintott.

– Induljunk! Fel, a hegyekre! Hátha elveszítik a nyomainkat.

– A hegyekre? – a vén Lontas nyöszörögni kezdett. – Jártányi erőm sincsen, hogyan mehetnék veletek?

Ron bosszúsán a levegőbe csapott. A koldus lassítani fogja őket. Vihetnék is, de az akkora zajjal járna, amit nem engedhetnek meg maguknak. Ezt nem lehet. Döntött.

– MOST fogod elmondani a történet végét! Gyorsan és röviden! Gyerünk!

– Nem... nem tudom, hol jártam...

– A kocsmánál. Az a fiatal kölyök... az fizetett egy utolsó rundót.

– Igen! Igen, Millfred. Elindultunk. Hét napon keresztül meneteltünk, felfelé azon a pokoli hegyen. A hátunk

mögött hagytunk egy tavat, és két erdőt is, és amikor a harmadikból kiverekedtük magunkat, akkor elélni tárukt...nem!

Az emlékek még ötven év elteltével is erősebbnek bizonyultak a koldusnál. A kezeibe temette az arcát, mintha nem akarná látni azt a képet. Felnyögött, és zokogni kezdett. Landorr két kézzel megragadta, és erősen megrázta az öreget.

– Beszélj! Beszélj, te vénember, vagy ma találkozol apámmal a túlvilágon!

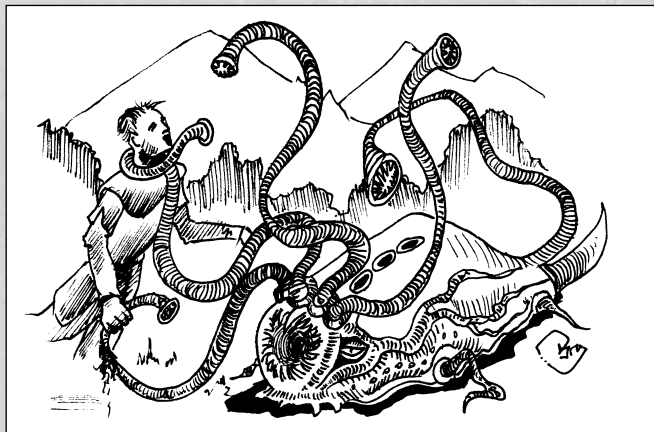
– Ölj meg! Csak ölj meg! Hiszen ötven éve várom a halált! Várom, hogy újra eljőjjön értem! Mint akkor ott, a tó partján!

Ron lassan elengedte az öreget. Lontas is megnyugodott kicsit. Hüppögött még néhányat, aztán folytatta.

– Ilyet még sohasem láttam. Egy tó partjánál álltunk. Szomjasak voltunk, de ha ott előttem ölik meg a társaimat, még akkor sem ittam volna annak a tónak a vizéből. Mert a tó partjait nem víz, hanem vér mosta. Ameddig elálltunk, merő vörös vér ringatózott a mederben. Emlékszem, felkiáltottam. De az apád csak intett, hogy gyorsan tovább. Ő már biztosan járt arra. Aztán arra emlékszem, hogy Millfred felvölt. Ahogy ránéztem, valami ocsmány, tekergető csápot láttam a nyakára fonódni. Nem felejttem el azt a szörnyű, cuppanó hangot, amikor a lény letépte a fiú fejét. Ott helyben, möhön falni kezdte a fejet az a démon, miközben két másik támadt ránk. A sebek sohasem gyógyultak be teljesen...

Lontas félrevonta a mellkasán a ruháját. Szikkadt, ráncos bőrén négy-öt kerek, vörös sebhely látszott. Kemények voltak, mégis mintha lüktettek volna.

– Menekültünk arra, amerre apád vezetett minket. Mind a négyen erőnk teljében lévő férfiak voltunk, és a félelem is erőt adott. Egy idő után már nem hallottuk azt a furcsa, sűrűlő hangot, ahogyan ezek a lények vonszolták magukat a fák között. Aznap éjjel apád kezdte az őrködést. Utána én következtem. Ahogyan mentem ébreszteni a váltótársamat, Grassachot, hallottam, hogy Jochennel sutog. Szörnyű dologról beszéltek. Hogy az apád idecsalta őket meghal-



ni. És elhatározták, ha az aranyhoz érnek, megölik. De akkor is, ha másnap sem érünk el az aranyhoz. Én... engem megfenyegettek. Ott helyben megölnek, ha nem esküszöm meg, hogy velük tartok. Megesküdtem.

Landorr felkapta a fejét. Még mindig ott ültek Lel Tesin város falai alatt. Ron ezt tartotta a legbiztonságosabbnak. No meg a koldussal úgysem jutottak volna messzire. A nesz, amit hallott, a fejük fölül jött. Egy ór sétált el odafent a falon. A kalandor még pár pillanatig hallgatózott, aztán újra Lontasra nézett.

– Folytasd! – parancsolta.

– Másnap... odaértünk. Egy barlang előtt álltunk. Csak egy rés volt a sziklában, egy kis patak csörgedezett belőle. Apád azt mondta, ez az a hely. Mondta azt is, hogy a barlangban még sohasem járt, de a patak kimosta onnan azt az érmét, amit mutatott nekünk. Ha egy volt, kell lennie többnek is. És már indult volna befelé... amikor Grassach rátámadt. Az apád ördögösen védekezett, de ekkor Jochen is rátámadt... és én is. Levágta Grassachot. Ám Jochen megsebesítette. Apád megpróbált bemászni a barlangba, de Jochen nem engedte. A lábánál fogva húzta vissza. Rám üvöltött, hogy segítsék, hát én is megragadtam a szerencsétlent. Ekkor... nem tudom, hogy honnan... újra előbukantak a démonok. Vörösés testükkel csúsztak felénk, a szájuk tágra nyitva, rózsaszínű nyálcseppeket hullajtottak a földre... Jochen elengedte az apád lábát, de még mielőtt az talpra ugorhatott volna, súlyos csapást mért a fejére. Aztán apád testét a lények felé lökte. Menekülni kezdtünk. Ahogyan visszanéztem láttam, hogy a mozdulatlan testet körülveszik a nyálcsorgatók... ott hagytuk, áldozatnak. Sikerült visszatérnünk a városba. Jochen gazdag ember lett, sok kincsvágyónak adta el a titkot jó pénzért. De amikor te megjelentél, rögtön tudta, hogy az apádért akarsz bosszút állni. Apádért, aki ott pusztult a barlang előtt. Hiszen azt a sebet nem élhette túl... – Lontas fáradt hangja megtört. Felnézett, egyenesen Landorr szemébe. Tompa dobbanás hallatszott. A koldus tekintete elkerelkedett, rémült pillantással meredt Ronra... aztán lassan eldőlt. A melléből nyílvesző állt ki.

– Hasra! – sziszegte Landorr, és maga mellé rántotta Then 'Dalort. Tan' Derros már a földön feküdt.

– Honnan jött a nyíl? – kérdezte sűgva. Ron nem válaszolt, szeme a sötétséget fürkészte. Aztán tőlük balra, ahol egy kis bozotos kezdődött, mintha mozgást látott volna.

– Balról. Onnan nem láthattak minket pontosan, ha csak nem egy rowlind volt. Azt hiszem, inkább hang után eresztették el azt a nyílveszőt. Észrevétlenül nem tudnak ideig eljönni, hiszen a városfal és az erdő között szándékosan van egy irtás, de tudják a gazemberek, hogy a hegyek felé akarunk tovább menni. Arrafelé teljesen elzárták az utunkat.

Újabb nyílvesző süvített át a levegőn, de ártalmatlanul csapódott a falhoz, nem sokkal a fejük felett.

– Most mi legyen? – sűgta Then 'Dalor.



– Itt nem maradhatunk. Előbb vagy utóbb el fognak találni, még ha csak vaktában lövöldöznek is. A legrövidebb úton bevetjük magunkat az erdőbe. Keresünk egy erős, vastag fát, felmászunk rá, és kivárjuk a reggelt. Ott nem fognak minket meglepni. Gyerünk!

A három férfi hason kúszva nekiindult. Ahogyan kiértek a városfal árnyékából, kiváló célpontot nyújtottak. Körülbelül félfúton lehetek a fal és az erdő között.

– Futás! – kiáltotta Landorr, félretéve minden óvatosságot.

Tan' Derros vágtazott elől. Ron figyelt az öregebb Then 'Dalorra is. Közben magában Kadmonhoz imádkozott. – Add, hogy csak egy íjászuk legyen!

Két nyílvesző is elkerülte őket rohanás közben. Mikor az erdő közelébe értek, elmaradtak a további nyilak. Úgy látszik, ideig már nem látott el fedezékéből az orvlövész. Landorr előre pillantott, ahol Tan' Derros már az első bokrok ágait hajtogatta el az útjából. Egy árnyék...

– Vigyázz!

A nagydarab férfinak sikerült kikerülnie a csapást. Talán maga sem értette, miért hajolt el, amikor meghallotta Ron kiáltását. A jakkar fejszéje, amivel egy oldalvágással akarta lemetszeni Tan' Derros fejét, belefeszült egy fa törzsébe, és a bandita fegyver nélkül maradt.

– Folytassuk hát! – rikkantotta Tan' Derros, és teljes testsúlyával rávetette magát fogadóbeli ellenfelére.

Ron időközben berohant a fák közé, és szembetalálta magát a shograt zsoldossal. Még hárman ugrottak elő a sötétből, és Landorr tudta, hogy az íjás is hamarosan várható. Az pedig kétszeres túlerőt jelent. El kellett ismerni, hogy ravaszul tették a dolgukat a támadók. Az íjász mezei zavarta Landorrékat, s a többiek ott vártak rájuk, ahová minden kalandor húzódná egy ilyen helyzetben.

A shograt két fegyvert forgatott, egy rövid fejszét, a másik kezében pedig egy tűhegyes tört. Landorr a kezében csak egy kardot tartott, azzal viszont kiválóan vagdalko-

zott. Kedvenc módszerét alkalmazta, megakasztotta a fej-sze csapását, aztán a testével nekinyomta ellenfelét egy fának. A shograt megrázta a fejét, hogy sisakja a földre hullott. Fejével felfelé öklelt, s Ron csak az utolsó pillanatban tudta elkerülni a shograt fejéből meredező egyetlen, csavaros szarv öklelését. Ha nem eléggé ügyes, a szarv átdöfte volna az állát. Landorr kardjának markolata villámsebességen lecsapott, egyenesen ellenfele orrára. Erős ütés volt, egy hétköznapi ember talán el is ájul tőle. Nem így a shograt. Landorr tudta, hogy ezeket a fajzatokat kemény fából faragták, de hogy ennyire, azzal nem számolt. Két újabb ütés kellett, hogy a fickó elernyedjen. Pont időben, mert Then 'Dalor egy villa alakban nőtt fa mögé szorult, onnan próbált meg védekezni. Az a három, aki rátámadt, sinnar volt, a rosszabbik fajtából. Egyikük orra helyén nagy vörös folt világított, jelezve, hogy gazdáját alaposan szaglószerven ütötték valaha. A másik vigyorgott, de inkább ne tette volna. A felületes szemlélő azt hihette, hogy kapafogai azonnalmód kiesnek a szájából. A harmadik egyszerűen csak kopasz volt. Annyira kopasz, hogy a holdvilág megcsúszott a tarkója hegyén. Then 'Dalor több sebből vérzett, és egyre elkeseredettebben csapkodott a karjával. Landorr a támadók mögött termett, és levágta az egyiket. Közben Tan' Derros legyőzte a jakkart. Vad csata lehetett, mert a nagydarab ember több sebből vérzett. A jakkar vérző torokkal rángatózott a földön. Tan' Derros arca egészen eltorzult a harc hevében. Nem emberi ordítással vetette magát a sinnarokra, akik a megváltozott helyzetben rémülten menekültek. Nem jutottak messzire. Tan' Derros utólréte egyiküket, és megragadta a nyakát. Roppanás hallatszott, és a bandita élettelenül roskadt a földre. Hogy Then 'Dalornak is legyen öröme, az utolsó sinnart ő döfötte le hátulról. Lihegve álltak a fák között. Csend volt, csak az ébredező erdő neszei vették körül a három férfit. Landorr felnézett, és látta, ahogy a felkelő nap fénye átszökik a fák lombkoronáján. Az egyik fénysugár pontosan az ő szemébe érkezett. Megcsiklandozta Ron orrát, amire a kalandor egy hatalmas tüsszentéssel válaszolt. Then 'Dalor felnevetett, és hátbaveregette Landorrt.

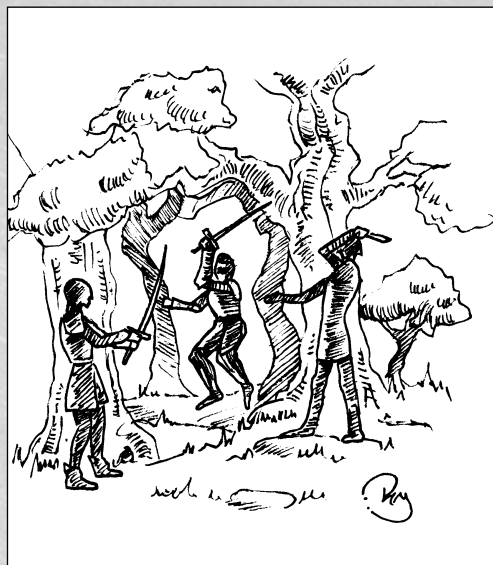
– Az ijász... – morogta Ron.

– Hagyd el, Landorr! Azóta már a városban van, és reszketve meséli annak a Jochennek, milyen kemény fickókkal akadtak össze. Ha tényleg igaz, amit a vénember összehordott, akkor Jochen a bosszúdtól fél. Nem fog embereket küldeni utánad, ha már egyszer elhagytad a várost.

– Hm, igazad lehet. Talán... – mondta elgondolkodva Ron.

– Inkább azt beszéljük meg, hogyan tovább? – folytatta Then 'Dalor.

– Igen, azt hiszem, változtatni kell a terveinken. Korábban arra akartam menni, mert ott tértem magamhoz. – mutatott a várostól északi irány felé Landorr. – De Lontas



meséje nyomán arra gondolok, hogy meg kell találnunk azt a barlangot. Ott mindenre fény derül.

– Helyesen gondolkodsz, barátom. Én pontosan ugyanerre a következtetésre jutottam – veregette ismét hátba Then 'Dalor a kalandort. Landorr teste megfeszült, s a változás olyan nyilvánvaló volt, hogy az idősebb férfi abbahagyta a kedélyeskedést, és visszarántotta a kezét. – Hát, azt hiszem, jobb ha indulunk.

4.

Vágy, és vágy, és vágy.

Egy gyönyörű, karcsú nő. Hatalmas, zöld szemekkel néz rá, hosszú, aranyászke haját a dereka köré csavarja. A haja eltakarja az egyik fülét, de a másik, ez a kicsiny, elhegyesedő, törékeny valami, büszkén hirdeti, hogy a nő elf. Nem rowlind, mert a bőre hamvasan fehér, mint az őszibarack. Kinyújtja a kezét felé, és ezt suttagja: „Milanthat!”

Landorr felült, és a sötétbe kémlelt. Ki tudja, milyen régen vándorolt már, de nem emlékezett rá, hogy nőre akárcsak szerelmes pillantást vetett volna. Igaz, néha megrohanták emlékek, még az ébredését megelőző időszakból. Valami azt súgta neki, hogy valaha hatalmas nőcsábász lehetett. De hogy az álombéli elf nőt is ebből az időszakból ismeri-e, vagy csak a képzelet játéka az egész, azt Landorr nem tudta.

Az utóbbi pár napon úgy haladt előre, mintha valami húzná a hegy teteje felé. Társai alig tudták lépést tartani vele. Persze inkább Then 'Dalor panaszkodott, ő is csak magában. A nagytermetű, jakkar szakállú Tan' Derros

nem szólt, csak törtetett előre a rengetegben. Az ágak, indák, bozótosok mintha szándékosan próbálták volna visszahúzni a kalandorokat, s így minden egyes estén fáradtan, törődötten húzták meg magukat az aktuális táborhelyükön. Nem egyszer előfordult, hogy még tüzet rakni sem volt kedvük. Landorrt azonban feszítette valami. Érezte, hogy ennyi év után egyre közelebb kerül a titokhoz, ami már időtlen idők óta kínozza.

Aznap este egy tó partján táboroztak le. Nem egy mellett elhaladtak már, vizet is vettek a kristálytisza, hegyi tavacskákból. Arra kellett vigyázniuk, hogy távol tartsák magukat azoktól az ösvényektől, melyeken a vadak mentek le a tóhoz. Már jócskán besötétedett, mire ideértek, de még a félhomályban is sikerült jó táborhelyet találniuk. Egy kicsi félszigeten ütöttek táborot, s a félsziget bejáratához parázsló tüzet raktak, ami távol tartotta a vadakat. Ők maguk persze nem a tűz mellé, a fénybe, hanem kissé messzebb, az árnyékba heveredtek le, ahonét szemmel tudták tartani a környéket. Landornak nem jött álom a szemére. Két társa húzta a lóbórt, s Ron úgy döntött, nem kelti fel Then 'Dalort, aki utána következett volna az őrségben. Inkább azon gondolkodott, amit a koldus Lontas szavaiból össze tudott rakni. Az ötven évvel ezelőtt törtétek félelmetes párhuzamot mutattak olyan eseményekkel, melyeknek azelőtt kellett történniük, hogy ő magához tért a sivatagban. Grassach! Igen, szinte maga előtt látta azt a fickót, ahogyan rátámad a kardjával. Vagy csak a képzelete játszott vele? Az nem ő, hanem az apja volt? De akkor az ő álmaiban hogyan jelenhet meg ez a fickó? Talán apja szelleme tért vissza a túlvilágról, és adott neki útmutatást? Csupa olyan kérdés, amit csak a barlangnál lehet majd tisztázni. Ha épségben eljutnak odáig. Eddig ugyan nem találkoztak egy teremtet lélekkel sem, de azok a pikelyes, szörnyű lények biztosan itt leselkedtek valahol.

Talán Ron is elszunnyadt, mert kiáltásra riadt fel. A fegyvere után kapott, s az acél ismerős fogása biztonságában nyitotta ki a szemét. Előtte állt Then 'Dalor. Ő kiáltott fel az előbb. A keze a távolba mutatott, arca iszonyatot tükrözött. Landorr a távolba pillantott, de semmit sem lá-

tott a felőkbe burkolózó hegyeken kívül, ami riadalomra adhatott volna okot. Aztán a szeme közelebbre vándorolt, a hegyek lábához, egészen oda, ahol a tó kezdődött. És ő is felkiáltott!

A félszigeten kialudt a tűz. A hosszú, keskeny ösvény, ami a táborhelyükhöz vezetett, eltűnt, a tó elfoglalta magának. Olyasmi lehetett ez, mint a dagály, amit Landorr nemegyszer tapasztalt már a Beltengeren, és még kintebb. A félszigetből sziget lett. És amerre Ron szeme ellátott, a tó vize vörösen csillogott. Valódi, émélyítő, emberi vér vette őket körül.

– A vértől! – kiáltott fel Then 'Dalor.

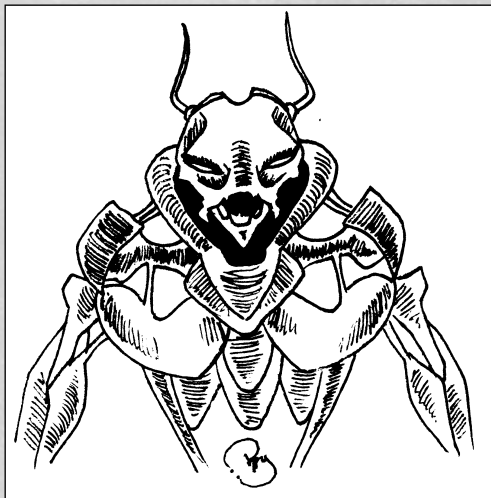
Ron nem tudta, mit is mondhatna. Lenézett a földre, és döbbenten látta, hogy csizmájától pár arasznyira már ott hullámszik a tó. Lehet, hogy dagálykor teljes egészében előnti a félszigetet. Ha úszniuk kell benne, amitől Landorr gyomra összeszorult és vadul tiltakozni kezdett, akkor itt kell hagyniuk a felszerelésük egy részét. Még így is kérdéses, hogy nem merülnek-e el a sűrű folyadékban. Mialatt ezt végig gondolta, a tó még közelebb kúszott hozzá, és elérte a lábujjait.

A kalandor akaratlanul is hátrébb lépett. Egyenesen nekiütközött Then 'Dalornak. S a következő pillanatban 'Tan' Derros is ott állt, szorosan mellettük. A tó teljesen körülfárta őket. Nem gondolkodhattak tovább.

– Gyerünk! – szólt Landorr.

Ledobta válláról a tarisznyáját, amiben a szárított húst, tűzszerszámot, és hasonlókat cipelte ideig. Alaposan megmarkolta a kardját, és belevetette magát a vörös habokba. A vér úgy vette körül, mint valamikor réges-régen az anyja öle. Simogatta, becézte, és hívta le, a mélybe. Sokkal nehezebben haladt, mint képzelte. Nem volt rossz úszó, nemegyszer mentette már meg az irháját vízben menekülve, de ez minden eddigi tapasztalatától különbözött. Mintha valamilyen ragacos anyagban kúszkodott volna, s ráadásul a vér édeskés szaga betelítette az orrát, száját, s fojtogatni kezdte. Köhögött, és a tempói bizonytalanokká váltak. Hallotta a csobbanásokat, s tudta, hogy két társa is nekiindult az útnak, ki a partra. Csapott egyet a lábával, és ezzel jó irányba kényszerítette magát. De a lendület a fejét a vízszint alá nyomta. Semmit sem látott odalent a ragacos anyagban, csak a szemei mentek tele vele, hogy pár szívdobbanásnyi ideig nem látott semmit. A következő légvételét is rosszul időzítette, a feje pontosan akkor bukott ismét a víz alá, s beszippantott egy keveset a léből. Landorr úgy érezte, itt a vég. Még küzdött, de a küzdelem inkább lefelé nyomta, mint kifelé segítette volna a tóból. Arra gondolt, hogy nem adhatja meg magát. Meg kell találnia





a titkot. A rejtélyt, ami még bonyolultabb lett számára, mióta elindult ezzel a két alakkal a nyomába. Minden erejét összeszedve rúgott egyet a lábával. Hogyan felfelé siklott a sűrű folyadékban, arra gondolt, lesz-e ereje egy újabb tempóra. Kiért a felszínre, és volt annyi ideje, hogy vegyen egy mély lélegzetet. Aztán ismét süllyedni kezdett. És pár könyökkel lentebb talajt ért. Felemelte a fejét, ami a tó vize fölé került. Sikerkült! Mint egy újszülött, vértől mocskosan, zihálva, levegő után kapkodva mászott ki a partra, és rögtön elterült. Minden ereje elhagyta.

Zajt hallott. Még annyi ereje sem volt, hogy felemelje a fejét. Ha ezek a nyáltól csöpögő szörnyek, akkor most a prédájukká válik. Megpróbálta megmozdítani a kezét, de az nem engedelmeskedett az akaratának. A kardját ledobta, mikor kizuhant a partra, de a törét ott érezte az övében. Azzal tudna védekezni. Ha meg tudná ragadni...

A vértől félig összeragadt szempilláin keresztül felnézett. Már megjegjéni sem tudott. Ott állt felette álmai szörnyetege.

Két ízelt kar támaszkodott meg mellette, kétoldalt a talajon. Egy fej, óriási állkapcsú fej hajolt egészen közel Ronhoz. A közönyös szemek a férfit vizlatták. Úgy látszik, nem okozott nekik örömet a látvány. Landorr várta, hogy karmok tépienek bele, fogak morzsolják szét, de semmi sem történt. A lény mintha töprengett volna, mihez is kezdjen most. Harchoz, jobb esetben menekülő áldozatokhoz szokott. Ez meg itt meg se mozdul. Azért így is jó talat lehet...

Furcsa neszt hallott. Mind a ketten hallották. A szörnyeteg lassan, nagyon lassan változtatott a testhelyzetén. Aztán hirtelen felugrott, és eltűnt Ron látóteréből. A kalandor megpróbált egy-két mélyebb lélegzethez jutni. Ha nehezen is, de sikerült. Óvatosan, nagyon óvatosan megmozdította az ujjait. Ismét érezte bennük az erőt. Váratla-

nul a töréért nyúlt, és amennyire az erejéből telt, harci pozícióba helyezkedett. De nem talált ellenfelet. A lény eltűnt.

– Nincs semmi bajod? – hallotta a kiáltást.

A hang felé fordult, és meglátta a véres ruhában felé kecmergő Then 'Dalort. Intett neki, hogy nincs baj. Az idősebb férfi lerogyott Landorr mellett a földre. Szemmel láthatóan az ő erejét is felemészttette a vértóban való úszás.

– Tan' ... ?

– Jön... azt hiszem, jön már – nyögte Then 'Dalor. Vég-szóra meg is jelent a jakkar szakállas.

Úgy sétált elő, mintha csak egy friss hegyi tóban evickélt volna eddig. Megpróbáltatásairól csak vörösben úszó ruhája mesélt.

– Mit tettél azzal az undorító állattal? – kérdezte kíváncsian.

– Nem... nem tudom. Meghallott valamit, és elment. Szerencsém volt, azt hiszem.

– Az bizonyos, barátom! – veregette hátba Tan' Derros.

– Adj hálát az isteneknek! Nem sokan menekülnek meg egy brathatha támadásától.

Ron az öven fityegő kulcsából kitöltött némi maradék vizet, és megmosta az arcát. Szervezete elég hamar magához tért az őt ért megpróbáltatások után. Az ereiben sistergő vér pedig azt követelte, hogy induljanak tovább.

– Már nem lehetünk messze! – mondta. – Ne feledjétek, mit mondtok a koldus! Gyerünk!

Látta ugyan, hogy Then 'Dalor szívesen heverne még egy kicsit a parton. De sem a cél nem engedte, hogy tovább időzzenek, sem az a tudat, hogy a brathatha, vagy mi volt a szörny neve, bármikor visszajöhet.

– Erre! – intett, és nekiindult.

Pontosan tudta, merre kell menniük. A táj ismerősnek tűnt, egyre ismerősebbnek. Ez a vastag, mohos fa. A bozótos mögött lesz a magányos szikla, amit szinte körülfolyik a borostyán, de furcsamód, rá nem tapad.

Igen, itt van. A sziklát megkerülve át kell gázolni azon a tisztáson. Persze, derékig ér ott a fű. Gyertek!

Then 'Dalor sokatmondó pillantást váltott társával. Landornak kezd visszatérni az emlékezetet! Nemsokára a célnál lesznek.

Ron félrehajtotta a borókaágat, és kinézett a napsütéses hegyoldalba. Jobbra, nem messze, kis hegyi patakot vett észre. Tekintetével visszafelé haladva, követte a folyását. Egészen addig, amíg a patak el nem tűnt egy keskeny sziklahasadékban. A barlang!

– Megtaláltuk! – szólt hátra. – Itt kell, hogy legyen a tör titka is!

Nem kapott választ a társaitól. Tisztán hallotta, hogy ott állnak mögötte, de egyikük sem szólt. Landorr meg-rántotta a vállát, és kilépett a tisztásra. A társai követték.

Ezerszer érezte már ezt az érzést. Hátral, a derekánál indult, és végigsiklott a gerincén, hogy a tarkóján minden hajszál az égnek meredt. Aztán lefutott mind a két kezén,

és a nyomában libabőrössé vált a karja. Nem gondolkodhatott. Előre vetette magát, és amint földet ért, oldalra gurult, majd védekező állásban egyenesedett fel. Bal keze előre nyújtva, jobb kezében a kardját markolva. Szeme arra a pontra meredt, ahol a társainak kellett állniuk.

Ott álltak mind a ketten. Sápadt arcuk Ronra meredt. A kalandor meg mert volna esküdni rá, hogy nem tudja őket megkülönböztetni egymástól. Then 'Dalorról és Tan' Derrosról minden emberi lemállott, mint az elázott, őszi levél. Egyikük, talán az idősebb, megszólalt:

– Itt vagyunk hát.

– Kik... vagytok? – Ron hangja kiszáradt fa koppanásához hasonlított. A torkát mintha évszázados por borította volna el. Az előbb szülő felkacagott. Vékony szemöldökei magasba szaladtak, egészen vékony, fehér koponyája tetejére.

– Kik vagyunk? A ti földetek tanítói valaha theldarinoknak neveztek bennünket. Hah, de én jobb szeretem, ha Sárkánylovasnak hívják a népemet!

– Theldarinok...

– Igen. Létezőnk, bár förtelmes gonoszságotok meggritkította sorainkat! De, még ha titokban is, visszatértünk erre a földre. Keresünk. Kutatunk. S ha elfek nyomára bukkanunk, megkeressük őket, és leszámolunk velük!

– A tőr!

– Vág az eszed, barátom! Az a tőr nem rowlind munka. Még a szívrávnyszín vihar előtti időkből származik, amikor az elf fattyak elűzték minket erről a földről. Előbb azt hittük, hogy az ő erejüket is felemésztette a küzdelem, és végleg más tájakra költöztek. De a tőr bizonyítja, amit mindig is sejtettünk. Hogy nem tűntek el teljesen erről a vidékről. Már Grassach is őket kereste, mikor apád megölte. Ötven évet kellett várnunk, hogy újra a közelükbe jussunk. És most itt vagyunk hát.

A másik theldarin felmordult. Untatta már a sok beszéd. De a társa nem zavartatta magát.

– A brathathák kapóra jönnek. Hú háziállataink voltak valaha. Öröm, hogy a közelben vannak. Ők is szomjasak ám az elf vérre, gondolható. Még szerencse, hogy ott voltam, mikor az egyikük kinézett téged magának. Különben most nem állnál itt. Jó vezetőnk voltál. Kegyes leszek. Elmehetsz.

A valamikori Tan' Derros ismét felmordult. Ő valószínűleg más sorsot szánt Landorrnak. Ám társa leintette.

– Ha ez a fickó nem vezet ide, sosem találjuk meg ezt a helyet. Ennyivel tartozunk neki. Menj, Landorr! Gyereünk!

Ron leengedte a kardot. Igaza van ennek a theldarinnak. Minek avatkozzon bele ebbe a csatába? De valami mégis zavarta. Az érzés egyre mélyebben fészkelte be magát a szívébe. És a kard ismét megemelkedett a kezében.

– Mit akarsz? Megküzdenék velünk, te ostoba?! – szökött rá Then 'Dalor.

A kalandor azonban már tudta, mi a válasz.

– Nem ez volt a megállapodás – suttogta.

– Miről beszélsz? – kérdezte gúnyosan a theldarin.

– Nem ebben állapodtunk meg. A tőr tulajdonosáért cserébe az emlékeimet akarom.

– Örülj, hogy elmehetsz, Landorr!

– ÉN tartottam a szavam! És most az emlékeimet akarom. – A kard jótányit sem mozdult.

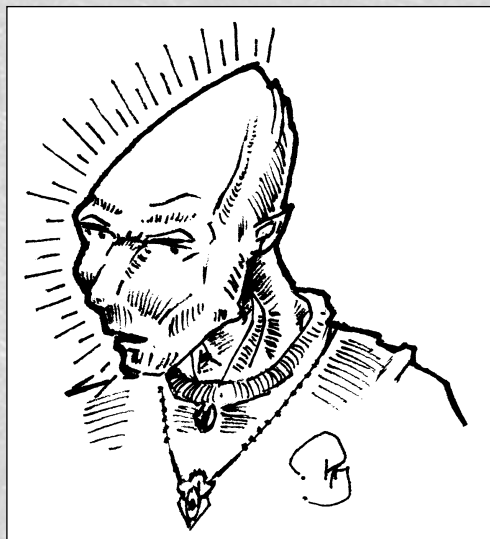
A két theldarin lassan előrébb lépett. Tan' Derros a ruhájából kis sipót vett elő.

– Tanax ide hívja a brathathákat. És akkor nem lesz irgalom. – Then 'Dalor szavai keményen csattantak.

Ahogy a mágia, amellyel eddig elmaszkírozták magukat, teljesen leolvadt róluk, egyre jobban hasonlítottak egymásra. Sápadt bőr feszült hosszúkas fejükre, és izmos testükre is. Egy fejfel magasabbak lettek, mint a kalandor. Kezeiken hat-hat ujj végződött karmokban, s Landorr mintha egy-egy kisebb, elkorcsosult ujjat is észrevett volna, közvetlenül a csuklójuk alatt. De azokat a fegyvereket, melyeket eddig elhoztak, most is a kezükben tartották.

Ron előtt megjelent a kép: Grassach, ahogyan a kardjuk összecsap, aztán az ellenfél megkapja a vágást, és eldől, mint a zsák. Aztán érezte, ahogyan Jochen ráncigálja a lábát. Előbukkannak a brathathák az erdőből. De mivel Grassach, aki ezek szerint szintén theldarin volt, meghalt, ezért a szörnyeknek nincs irányítójuk, s így a barlang előtt mozgó célpontok, Jochen, Lontas és öfelé indulnak. Jochen ekkor csap le a kardjával, és eltalálja őt az arcán. Lontas pedig a várfalnál, halála előtt közvetlenül, felismeri őt a hegről, ami mind a mai napig az arcát csúfítja. A gondolatok úgy rohanták meg a kalandort, mint éhes darazsak. Belefúrták magukat az agyába, és feltűzelték. Grassach meghalt akkor! A theldarinokat is meg lehet ölni!

Tanax észrevette a szándékot. Tapasztalt harcosnak érezte magát, sok harcot megívott már, hiszen hosszú





évek óta élt álruhában, ebben a számára idegen világban. Félreugrott, s még mielőtt Landorr támadása elérte volna őket, oldalról sújtott le a fickóra. A kardjával fogta fel a csapást, de ennek az lett az ára, hogy a fegyver kirepült a kezéből. Gyorsan hátrált pár lépést, s a törét kereste. Előhúzza az övéből, és a súlyát a tenyerén mérgetve, figyelte az ellenfeleit. Azok, rutinos harcosokhoz méltóan szétváltak, és két oldalról közeledtek a kalandor felé.

Landorr fejében száguldottak a gondolatok. Átkozta magát, hogy ilyen vak volt. A fogadó előtt néhány pillanatra nem tudta megkülönböztetni a két fickót. Azok biztosan akkor választották ki azt az álcát, amivel a legjobban a bizalmába férközhettek. Aztán később, a város melletti erdőben, Tan' Derros ellenfele, a hatalmas testű jakkar kalóz széttépett torokkal került ki a párharcból. Emberbe nem szorulhatott ilyen erő! S végül, honnan tudták a brathathák nevét? Hát igen, onnan, hogy a gazdáik voltak évszázadokon át. De erre miért most kell rádöbbennie?

Nem tudta, mit cselekszik. A tör halálos pontossággal repült ki a kezéből, és átszúrta Then 'Dalor bal kezét, a hetedik ujjá fölött. A theldarin felülvolt, jobbjával oda kapott, és megpróbálta kezével felfogni kisfröccsenő, fekete vérét. A vér sisteregve, végláthatatlanul ömlött, s a lény teste egyre jobban megfönyadt. Ron nem tudta,

hogy halálos pontot sikerült találnia, nem is tudott ezen gondolkodni, mert a tört egyszerre csak újra a kezében érezte. Felemelte a kezét, hogy dobjon, de erre már nem adott neki időt a másik ellenfele. Felülvolt, mert a fejsze hatalmas lyukat ütött az oldalában, de még mielőtt Tanax visszahúzta volna a fegyvert, a tör beleszaladt a torkába. Néhány pillanatra lihegve álltak mind a ketten, egymás arcába bámulva. Mindkét arc sapadt volt, mint a halál. Aztán lassan lecsúsztak egymás mellé, a földre.

Landorr minden lélegzetvételével elszállt belőle egy kis élet. A szemei lassan felfelé fordultak, s ekkor észrevette a barlang előtt álló lényeket. Az elől álló nő ismerősnek tűnt neki. Hatalmas zöld szemekkel nézett Ronra, hosszú, aranyosóke haját a dereka köré csavarta. A haja eltakarta az egyik fülét, de a másik, ez a kicsiny, elhegyesedő, törékeny valami, büszkén hirdette, hogy a nő elf. Nem rowlind, mert a bőre hamvasan fehér volt, mint az őszibarack. Kinyújtotta a kezét Landorr felé, és ezt suttogta: „Milanthis!”

Az esendő földi porhüvelyből kiszakadt a lélek. Felfelé szállt, s ahogyan egyre fentebb ért, hirtelen kettévált. Az egyik fele zavarodottan keringett a test felett, amit elhagyott, míg a másik meghallotta a hívást. Ahogyan lenézett, gyönyörű, világos termet látott. A barlangban lehetett, melynek minden fala kristályból állt. Odalent, egy oltáron fiatal elf teste hevert mozdulatlanul. Mellette állt a zöld szemű nő, és sok társa. Nem szóltak, de a lélek tisztán halotta gondolataikat:

– „Gyere, Milanthis, mesélj! Ötven éve vagy távol tőlünk és a saját testedtől, ideje, hogy hazatérj! Mondj el mindent, amit tapasztaltál, hogy jobban megismerjük a világot, ami körülvesz minket! Gyere, várunk!..”

A lélek, a fiatal elf lelke, keringve lentebb ereszkedett, és félve, lassan, egyggyé vált Milanthis testével. Nagyon sok meélnivalója lesz majd. A lélekvarázs miatt eddig elfeledett életét most visszakapja, s elmondja majd azt is, amit népének tudnia kell a kinti, idegen világról. Minden eszébe jutott. Az első ötven év készülődése, amíg a hatalmas varázslatot előkészítették, aztán a második ötven év szenvedése az idegen kalandor testében, összezárva annak alantas lelkével. De népének jövője megérte a nélkülözést. S ha mindent elmondott, megülük az egyggyé válás szent ceremóniáját a zöld szemű Noranthisá-val, akit gyermekkorra óta szeret.

Abban a pillanatban, amikor Milanthis lelke visszatért régi testébe, a másik, remegő lélek végre megértette sorát. A vágy, ami hosszú ideig feszítette a testet, most egyre feljebb üzte őt. Fentebb és fentebb, míg Ron Landornak, a kalandornak a lelke, amelynek ötven éve meg kellett volna tennie ezt az utat, végre összeolvadt a Mindenséggel, amely valamennyi halandót vár ebben a világban.

Vége

FARKASTÖRVÉNY

„Az erős kiirtja a gyengét.
De így kell-e ennek lennie minden esetben?”

A vadászat kitűnően sikerült. Az ifjú galetki sikerrel és lélekenergiával telve követte társait az utolsó áldozatok felé. Még reggel törtek rá a torzszülöttekre. *Ocsmányok és primitívek* – állapotokra meg a galetki harcos undorodva. *Hogyan bírnak úgy élni, hogy csak két szemük van? És két kezdetleges mancsuk?* Nem értette. De azt rögtön látta, hogy még a vadászathoz is gyengék, mert womathokat tenyésztettek valamiféle mesterséges barlangokban. Hasonlókban laktak maguk is. Földből épített mesterséges barlangokban. Nem számítottak a támadásra. Amikor a galetkik megjelentek és levágták a legközelebbi kölyköket, a nőstények pusztá kézzel ugrottak nekik. A galetki nem is igen csodálkozott, hogy nem ragadnak fel egyet a környéken heverő botok közül, hiszen olyan primitívek, lehet, hogy a fegyvert sem ismerik. Később találtak hímekkel is. Egy részük fegyvert fogott kezdetleges mancsaiba és páncélt öltött, de a többiek csak egyszerű szerszámokkal rontottak nekik. Akadt egy primitív varázshasználó is. *Biztosan sáman, aki a nem létező isteneikhez imádkozik. Nyomába sem ér a szint papjainak.* Bár némileg felértékelődtek a galetki szemében, megállapította, hogy igen kezdetleges torzszülöttek. *A fegyvereket biztosan elesett galetkiktől lopták. A mocskosak. Mocskos primitív hullarablók.* Már nem volt messze a győzelem. Már csak a főépület maradt hátra. *Biztosan itt lakik a törzsfőnök. Már ha ismernek ezek olyan bonyolult létformát, mint a törzs.* A harcos elvigyorodott magában. A főépületet már elég jó harcosok védtek, majdnem fél órára feltartották a támadókat. Ő ért először a lépcsőhöz. Először meglepődött a létéen. Aztán eszébe jutott, hogy ez az épület túl civilizált, ahhoz, hogy ezek építsék. *Már itt állbatott egy ideje lakatlanul, amikor ezek beköltöztek.* Felrohant a lépcsőn. Betörte az előtte lévő ajtót. Mindenre számított, csak arra nem, amit talált. A szobát civilizált, finoman díszített tárgyakkal rendezték be, a falakon díszes szövetek, a díszes kőasztalon gyertyák. Nem fáklák, mint a településen, hanem gyertyák, díszes arany gyertyatartóban. *Biztosan ezt is halott galetkiktől vették el!* Ráförmedt a vele szembenálló, hajlott hátú, botra támaszkodó öregre.

– Mocskos hullarablók! Megdöglötök mind!

Az öregember ráemelte fáradt, sokat látott tekintetét. Aztán körbejártatta a szobán. A díszek alakjai, a falikárpitok, csatajelenetek figurái mind-mind emberek voltak. Újra a galetki szemébe nézett.

– Hullarablók? Mi? És akkor *ti* kik vagytok? – Az ablak felé intett. A galetki kinézett: társai épp a várost forgatták fel vadászszákmány után. Az öregember folytat-
ta:

– Sosem ártottunk nektek, sem másnak. Válaszolj ifjú *galetki*, miért?

A vadász csodálkozva fordult a torzszülött felé. Kétszeresen is csodálkozott. Először, mert a barbár hullarablók főnöke *beszélt*, aztán azért, hogy *mit* mond.

– Miért? Miért teszitek ezt?

Meg akar babonázni!! Vigyázz! Biztos varázshasználó! Különbön miért lenne egy gyenge öreg a főnök?

– Átkozott! – ordította, aztán ütött. A törekeny csontú ember átrepült az asztal felett és a falnak csapódott. Magával sodorta a gyertyatartót, és az egyik ősrégi, kiszáradt falikárpit rögtön lángra kapott. Az öreg megpróbált felállni, de botja messze hevert, és talán eltört az egyik lába is. Visszarogyott, de újra próbálkozott. A galetki eközben felkapta a botot. Ezzel akarta végleg elnémítani az öreg torzszülöttet, ám amint megfogta, megdermedt. A bot *fából* volt. Nem gombafából, mint a padló, a mennyezet és a bútorok, hanem igazi fából.

– Miért? – hallotta a fekvő öreg felől. Felé fordult, hogy megölje. *Most már biztos, hogy hullarabló.* Eközben azonban mindenütt elterjedt a tűz. A gombafa, különösen száraz állapotban hihetetlenül gyúlékony. Már a mennyezetet nyaldosták a lángok. A galetki körülnézett. Nem menekülhetett. Ezt a tüzet semekkora immunitással nem lehet kibírni, és arra még rájön a leomló mennyezet. A botot eltörte az öreg torzszülött fején.

Utolsó kiáltását a fosztogató társai is meghallották:

– Legyetek átkozottak!

A társaság vezetője csak legyintett. *Egy galetki vesztesség egy faluért nem is rossz. Egyébként sem volt jó harcos. Túl sokat gondolkodott.*

VÉGE

Veela Luminatar, #2142



Drága, Egyetlen Anyukám!

Egyszerűen hihetetlen, hogy milyen primitív ez a Teronnak nevezett hegy! Itt van most ez a klánháború... Szörnyű! Nyaff! Odaát, a civilizált Rível-hegyben is előfordult tudomásom szerint, hogy ilyen-olyan okok miatt megutálták egymást a klánok, ám ezek a veszekedések ott mindig megmaradtak az erkölcsös és erkölcstelen cselszövények és áskálódások keretein belül. A legtöbb esetben csak a szavak párbajáig jutott az ellentét; nem mondom, néha talán előfordult egy kis méregkeverés vagy orgyilkosság, ami meglehetősen rít dolog... De a tömegek életét sohasem keserítették meg a klánok közötti összeütközések.

Bezegg itt, a civilizálatlan Teron-hegyben! Itt az első szóra a fegyvere után nyúlt az összes agyalágyult klánvezér, és némi üres ígéretessel könnyedén rá tudta venni a barbár sokaságot is arra, hogy lehetőleg minél hatékonyabban öldököljék halomra szegény békés Bárdokat. Mert őszintén szólva úgy vélem, ez az egész úgynevezett klánháború csakis erről szól. Nyaff! A tömegek mindig azt a néhány demagógot követik, akik a leghangosabban ordíbalnak. Mi, dalnokok hitesen békések és törékenyek vagyunk. Így történhetett, hogy a heteken belül bekövetkező vérengzésnek mi leszünk az igazi áldozatai. A szörnyeteg császáriak egy egész klánt akarnak eltörölni a Teron-hegy belsejéből!

Bizony könnyen lehet, drága anyukám, hogy ez lesz az utolsó levél, amit tőlem, egyetlen kicsi fiadtól kapsz. Mert még három hét, és egy hajnalon arra ebredek, hogy vérben forgó szemű Tisztogatók, parancsoktól megtört akaratók Katonák, varázstárgyaktól eltorzult testű Tudósok, hatalomvágytól szörzsөгő Halhatatlanok és pszichopata Pszichoniciták rontanak be a barlangomba, és artikulálatlan hűrgés közepette izekre szednek, szecskává aprítanak engem... Nyaff! Minden éjjel ebből a szörnyű rémálomból ebredek, a síkoltani szeretnek, de nem tudok, mert a szám olyan száraz, mint a hegy déli oldalán bányászott pala, a takaróm rátapad izzádt testemre, szívem pedig valósággal ki akar ugrani a helyéből... Ez e rettenetes lidércnyomás minden kétséget kizáróan az inséges jövőt vetíti előre. Nyaff!

Mert mit is tehetnek én, az egyszerű galetki a jól szervezett császári martalóc-hadosztályok ellenében? Végtagjaim gyöngécskéék, elektromos leheletem legfőjebb egy agonizáló szúnyog kivégzéséhez elegendő, varázslataim pedig még egy betegeskedő tengerimalacot is csak kacagásra tudnak serkenteni. Nyaff! Azt, hogy eddig túléltem a Teron-hegyi kiképzőtábor borzalmaait, és egészen a hatodik szintig eljutottam, csakis követőimnek – Tengerszemnek, Bibircsóknak és Kőfejűnek – köszönhetem.

Apropó, szolgálak! Bár az apokaliptiszis tomboló tornádójának hangjai már ott visszhangoznak a barlangcsarnokok között, még így is érik apróbb örömök a galetkit. A minap a helytartói palota felé ögyelegetem, és mit látok? Egy jókora táblát, rajta a következő felirattal: „Nyafogó Nefelejcs gyűjtőmunkájának köszönhetően alaposan kibővíült a lista, amelyről szolgálítóknak nevet választhattok.” Alatta pedig az a több száz név, amelyet mi, a Békeidők Hírmondói gyűjtöttünk, az igényeknek megfelelően kiegészítve az eredeti lajstromot.

Nagyon megörültem, és kicsit büszke is voltam, hogy éppen engem emelnek ki név szerint, de azért lenne két meg-





jegyzésem. Először is, mi az, hogy „nyafogó”? Nyaff! Felháborító pimaszság! Ezzel a rémes csúsztatással úgy tesznek, mint ha a nevem része lenne az az álnok ragadványnev, amely olyan mélyesen ellentétes az én igazi természetemmel. Még hogy „nyafogó”? Hogy szólhatnak így engem, engem, akiben olyan szerencsésen ötvöződik a bátorság, az eszeség és a büszkeség! Engem, aki egyetlen panaszcso nélkül állom azokat a rémtetteket, amelyeket a Sors nap mint nap elkövet ellenem. Nyaff! Egyes galeltik irigysége, kicsinyessége, galádsága és tapintatlansága nem ismer határokat.

A másik megjegyzésem pedig az volna, hogy a listát nem egyedül én állítottam össze, igazi csapatmunka volt, amiből főképpen ki kell emelnem Thomas Curse, szövetségünk legfőbb építkezője nevét. Neki legalább akkora szerepe volt a gyűjtőmunkában, mint nekem.

És ha már a szövetségeknél tartunk, akkor különös értesüléseket hallottam a „Q” nevű szövetségről. Erről a kompaniáról kevesen tudnak, és még kevesebben tudják, hogy mik is a céljai. Sőtétben lappanganak, szövetségi jelvényeket nem viselnek, így tagságáról is csak halvány sejtelmek lehetnek. Viszont elképesztően jól haladnak az építkezéssel, mint megtudtam, már egy úteje kész vannak mindennel, amit érdemes volt fölépíteni. Van tehát Lélekenergia-generátoruk, Vadászarkuk, és szörnyű módon még Kínzókamrájuk is, meg még tudom is én, mifele épületek.

A lényeg az, hogy valószínűleg elég összetartó, ám igen hatalomhajhász társaságról lehet szó... De ne szólj szám, nem fáj fejem. Az efféle szervezeteknek igen messzire nyúló kapcsolataik vannak ám!

Azért mi, a szerény Hírmondók sem panaszkodhatunk tulajdonképpen. Az építkezések jól haladnak, bár kissé kaotikus. És én jól érzem magam köztük. Lehet, hogy nekünk jóval később készül el majd a Javitóműhelyünk, de azért nem cserélnék velük a világ minden kincséért sem.

De összességében miért is kritizálnám őket, mikor olyan kevés a jól működő szövetség. Léteznek fiat szövetség, amely, úgy tűnik, szorosabbra kívánja fűzni a kapcsolatait. Ebből, ugye, mi vagyunk az egyik, rajtunk kívül a Fényhozók, a Bölcsék Köre, a Magiszterek, a Tudás őrzői és a Rend a tagjai. Közös név még nincsen; nemrégiben tartottunk egy közös gyűlést, melyen egy fölmerülő ötlet volt a „Remény Szövetségei”. Nekem tetszik, elég jól kifejezi, hogy mi köt össze minket.

Eme haton kívül alig-alig hallani funkcionáló szövetségről. Hol vannak már a Gladiátorok vagy a Születmentes Tápegyseg? Mindkettő jelentős számú tagsággal és komoly hírnévnek örvendő tagokkal bírt (az utóbbinak voltaképpen névleg még én is tagja voltam egy darabig), de valahogy hiányzott a közös cél, ezért szép lassan fölmorzsolódtak. És még ki tudja, mennyinek lett ez a sorsa, hiszen eddig közel százat alapítottak itt, a Teron-hegyben, és azt hiszem, nem kell újabb végtagokat fejleszteni, mindössze két kéz is elég annak összehámlására, hogy mennyi az, ami működik is. A föntiekben kívül itt a Gyémántlégió, amelyről keveset tudok, de a barlangjuk felől gyakran kopácsolást hallani, tehát elég sokan vannak, és építkeznek is. Az Alkímisták tevékenységi köre leszűkül a varázslatok feltalálására és a titkolózásra...

Hoppá, így hírtelenjében nem is jut az eszembe több olyan szövetség, amelyet komolyan lehetne (és érdemes) venni. Talán van még egy-kettő, amelyről elfelejtkeztem, ám olyan nagyon sokat aligha hagytam ki. Jellemző erre a civilizálatlan Hegyre, hogy a rengeteg megalakuló társulat ellenére alig pár marad életképes. Ez is az elképesztő széthúzás, irigység és önzés jól megérdemelt jutalma. Nyaff!

Még valami eszembe villant. Nemrégiben egy udvarias levelet kaptam Monomitol, a Quinta Essentia nevű szövetség alapítójától. Szimpatikus elképzelései vannak, a psi művészetét kívánja fölvirágoztatni, és megváltoztatni a megítélését. Valóban, az átlagaleltik úgy áll hozzá ehhez a csodálatos dologhoz, hogy „minek foglalkozzam vele, hiszen nincs semmi értelme”... És a lélek gyönyörűsége, a szellem metamorfózisa hová lesz így? A legtöbb galeltik nem érdekli más azokon a tevékenységeken kívül, amelyek elősegítik előrehaladását a Hegyben. Nyaff. És arról is elfeledkeznek ezek a számító alakok, hogy az ósók jóslatában egyértelműen az áll, hogy hatalmas erejű psi-képességekre lesz szükség majd, ha szembeszállunk a né-



pünket rabságba kényszerítő Ellenséggel. Persze, tudom, az ilyenek majd behúzott farkokkal vonytva iszkolnak el, mint a leggyávább vikunya, amikor eljön a Bosszú Napja. Nyaff!

Az, hogy a psi elismert és széles körben elterjedt tudás legyen, mindannyiunk érdeke tehát, és én elől járok a jó példával. Rendszeresen látogatom a psi-tornyot, amelyben újabb és újabb lehetetlen küldetéseket kérnek, szemlátomást azzal a szándékkal, hogy visszarettentessenek, ám nem hiába neveznek engem rajongóim Nyaktörő Nefejejsnek, még egyszer sem rettentem vissza ezektől. A legutóbb például egy készülő psi-aréna tesztelésre kértek föl. Nagyon komolyan vették ezt a tesztelést, még a tervezett, igencsak borsosnak tűnő belépőt, 100 aranyat is kifizettettek velem! És ez még nem elég, belefektettek egy visszataszító, koporsószerű

alkalmatlanságra, amely úgy szorult rám, mint valami abrones, és ezek után közölték, hogy „lazuljak el, jönnek az ellenfelek”. Hát hogy lettem volna képes úgy a teljes koncentrációra? Olyan volt, mintha összekötözött lábball indultam volna csatába (mármint hagyományos értelemben vett csatába). Nyaff! Azt is tudtam, hogy ha gyors egymásutánban következnek majd a küzdő felek, akkor nem lesz időm mindig megfelelő psi-taktikát kialakítani, így egy viszonylag univerzálisnak tűnő töttem a fejem.

Nem volt sok időm a gondolkodásra, már rajtam is voltak a psi-szörnyetegek, így gyorsan döntöttem: a legelejen szűrkeállomány roncsolásával próbálkozom, ez ellen könnyű védekezni, de ha meglepi őket, akkor brutálisat sebez. Aztán pedig a psi-csapat és a tudati mérget váltogatom, mindkettőt meglehetősen magas szinten művelem, az első pedig még gyógyírul is szolgálhat lélkem sérüléseire.

Első ellenfelem egy meditátor volt, jól ismertem egy alacsonyabb szintről, komolytalan harc volt, pillanatok alatt legyűrtem. A második csata sem volt igazán nehéz, egy pszikló és egy psziklát kutató támadt rám, de ellenük nagyon bevált a fentiekben elemzett psi-taktikám, így gyorsan „kétvállra fektettem” őket.

Az utolsó csata azonban nem várt és igen sőtálmás izgalmakat hozott. Egy asztrálpókot és egy asztrális polipot küldtek ellenem, mindkettőt roppant gusztyustalan fenevad, és ellenük már egyáltalán nem volt olyan nagyon hatékony a stratégiám. Tudati mérge marra folyamatosan a testemet, és az én támadásaim gyakran foszlottak le ártalmatlanul az ellenük felvont psi-aceftornyokról. De aztán megtörtént a csoda, s mikor már azt hittem, veszíteni fogok, az asztrális polip „földobta a talpát”, az egyedül maradt asztrálpók pedig ugyanekkor kifogyott a psi-energiájából. Már éppen csak pihegett bennem a lélek, így élvezettel gyógyígtattam magam tehetetlen ellenfelem kárára a psi-csappal, de így is csak éppen az engedélyezett párharc-idő letelése előtt pár pillanattal sikerült győzedelmeskednem.

Ebből is látszik, hogy az igazán intelligens és talpraesett galetki a leglehetősebb körülmények között is feltalálja magát. Szerintem pont a hozzám hasonlókat kellene segítenie a Hegy vezetéségének, és ezzel szemben minden lehetséges (és lehetetlen) eszközzel hátráltatnak minket. Ld. klánháború...

Igen, végezetül térjünk vissza a klánháborúra: bár végeztem kétségtelen, úgy döntöttem, harcolni fogok, hogy ne hozak szégyent családom nevére, mely sokkal ősbib, mint ez az elátkozott Teron-hegy. Bár az ősök áldása nem kíséri tetteimet, azzal a biztos tudattal lehelem ki majd a lélkemet, hogy a tragikus hősökre emlékszik legtovább a történelem, és ha eleget fordul majd az idő kereke, egy szép napon majd visszastírák az én tehetségemet... Am akkor majd későn fog a társadalom könyveket hullatni értem.

Millió puszit küld egyetlen kisfiad:

Nefejejs

a sötétben romantikus

ŐSÖK VÁROSA – HÍREK

Egyedi klántárgyak

Minden klán számára készítettem egy egyedi klántárgyat. Ezek az Örök-kévalóság gyűrűje, az Akadémiai nyaklánc, az Ősmágus köpenye, az Ulthaedron karkötő, Dextrill öve, a Hadúri csizma, a Förtelmes maszk, a Trükkös fülbevaló és az Éneklő tunika. Azt, hogy melyik melyik kláné, találja ki mindenki maga! :) A pontos képességeiket persze nem akarom elárulni, de annyit mondhatok, hogy számos bónusz tulajdonságot adnak, és a klánrangot (és így a rangért járó képességet) is növelik, amíg viseled.

Mielőtt mindenki felsóhajt, hogy nyilván a tárgy nem megszerezhető a 9. szint előtt, megnyugtatlak benneteket – a tárgy megszerzésének egyetlen feltétele a 25-ös klánrang, ami már a 6-os, ügyesebbeknek az 5-ös szinten is elérhető. Ezentúl csak néhány feladatot kell megoldani, amelyek egyike sem kívánja, hogy harcoljál (sőt!), viszont szükség van hozzá józan mérlegelésre és gondolkodásra. Remélem, elnyeri tetszetegetek ez az új fejlesztés.

Morfinder telep

A Teron Hegy felnövő lakói felfedezték az első mesterségesen létrehozható szolgát, a morfinder telepet. Ennek öröme a lényt rögtön meg is erősítettem az eredeti paramétereivel képest. A morfinder telepet már egyáltalán nem kell etetni, és a korábbi 10%-ú csökkentés helyett felezi a többi szolga kajaigényét (beleértve az idéző szörnyek extra kajaigényét is).

Torzszülöttek tervezése

Már sokan kérdezték, hogyan is születnek az ŐV torzszülöttei, ellenfelei, hogyan találom ki őket. Bár nincs konkrét recept egyetlen szellemi alkotó folyamatra sem, de azért megpróbálom leírni, hogyan is zajlik ez.

Egy-egy szint megtervezésének kezdetekor először is a fantáziámra hagyatkozok. Igen, egyszerűen csak elképzelem a félelmetes dögöket. Van, amelyek egy, már alacsonyabb szinten élő lény felturbózott verziója (zombi -> zombi mester -> zombi herceg -> zombi nagymester). Van, amikor a már korábbi legendák kelnek életre, esetleg a TF-es múltból csapódik valami le. Ahányszor kitalálok valami jó szörnyet (akár ebéd, akár utazás közben, akárhol), legközelebb, amint jegyzetelni tudok, félrom, amit kitaláltam róla. Ily módon, amikor új szintet tervezek, mindig van már egy csomó ötlet, amiből válogathatok.

Amikor már egy részük megvan, akkor már lehet gondolkodni azon, hogy meglegyen az egyensúly – ekkor a további fenevadakat úgymond a tulajdonságaik, képességeik határozzák meg. Először is, minden szinten van két lény, ami immúnis egy-egy elemi támadásra. Igen, tudom, az alacsonyabb szinteken gyarló módon az immúnist számomra azt jelentette, hogy beírtam neki 15-30-as immunitást, amin tárgyakkal megfelelően felpumpált lehelősök csak kacagtak. Mostanában inkább 99-est kapnak, hogy tényleg immúnisak legyenek, még a savcsapásra is (majdnem). Legyen legalább két lény, amely megizzasztja az ütős karaktereket (magas vastag bőr és/vagy védettség), kettő, ami a lőfegyvereknek lehetetlen (közelről támad, vagy nagyon magas lőfegyver elleni védettség).

Korábban a mágiára immúnis lények is így osztaltak meg, de a magasabb szinteken már szinte minden lény kap egy-két csipetnyi rezisztenciát is. Fontos a változatoság – a különböző lényeknek eltérő harci képességei, stratégiái legyenek. Az ütős teremtmények egzotikus végtagokat és végtag képességeket kapnak, a mágiahasználók válogatott varázslat-repertoárt. Ha egy új képességet, varázslatot találok ki, gyorsan le is programozom. Van egy kis statisztikám, ami számolja, milyen varázslatot, lehetet, képességet hány lény használ. Ez nem csak arra jó, hogy változatosak legyenek a lények, de segít az egyensúly fenntartásában is – ha minden lény tüzet okádna, akkor csak a tűzimmunitást kellene felvenni a karaktereknek.

Ekkorra már nagyjából körvonalazódik, mi is ez a lény, megkapja nevét, kinézetét. Az is látszik már, mik az erősségei és gyengéi. Ezek alapján állítom be a tulajdonságait. Ha egy minden tekintetben jó szörnyet nyilvánvalóan első körben le tud puffantani bármely mágus, akkor kap egy kis rezisztanciát vagy IQ-t. Egy kevés életpontú varázsló szörny kap egy csipet gránitbort vagy magas gyorsaságot, hogy egy lőfegyveres ellen is meg tudja csillantani a tudását. Egy tükskés bőrű, bénító ütésű lény alacsony ügyességet és nullás védettséget kap, hogy azért ne legyen lehetetlen az ütősöknek.

A szörnygeneráló programom közben folyamatosan számolja a lény erősségét, figyelmeztet, ha a lény túl gyenge vagy túl erős a szinthez képest, amire tervezem. Az erősség jól szabályozható pl. az életpont beállításával – egy nagyon sokat sebészű szörnyről csökkenthetem, egy lassan önőnlé növelhetem. Sokszor egy lény szinte kívánczik a kiegészítő partner(ek) után, főleg, ha mindenféle beállítás után is még túl csekélynek mutatkozik a harci ereje. Ilyenkor megtervezem a lényhez legjobban illő szimbiótát is. Például, a gyenge fizikumú varázsló lény egy erős „tankot” kap, ami megvédi addig, amíg varázslatai létrejönnek.

Amikor megírom a szörny enciklopédiáját, kitalálom pontos kinézetét, még kiderülhetnek apró részletek, mint pl. elengedhetetlen, hogy tükskés legyen a bőre, vagy tudjon a csápjával is támadni, ekkor az adatokat is kiegészítem.

Ha kész a teremtmény, jöhet a tesztelés. Erre először saját, mesterséges teszt karaktereket használok, majd kipróbálom az éles adatbázisból lementett, valódi karakterek ellen is. Bár a szörnyek legyőzhetősége fontos, azért mindenkinek legyen 1-2 mumusa a szinten, amelyek ellen szüksége lesz szolgálóra, másodlagos támadási formájára és minden egyéb fortélyra.

A kalandok, többszemélyes kalandok teremtményeit egy kicsit másképp találjuk ki. Gyakran a történet, a kaland már eleve kiadja, hogy milyen jellegű szörnyre lesz szükség. Jó, ha a kalandokban sok egyedi, máshol nem található lény van, mert ezek egyedi taktikát kívánnak, és változatosabbá, érdekesebbé teszik a játékot.

TIKOR MIKLÓS

Ghalla News

100

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. április



S T A T I S Z T I K A

Ember	15,1%
Elf	13,4%
Törp	8%
Árnymanó	7,6%
Troll	9,6%
Gnóm	6,2%
Alakváltó	16,0%
Kobudera	17,0%
Mutáns	7,4%

LEAH:	10,9%
átlag hit:	felszentelt papja
DORNODON:	12,8%
átlag hit:	bíborosa
RAIA:	16,4%
átlag hit:	bíborosa
ELENIOS:	7,1%
átlag hit:	felszentelt papja
SHERAN:	12,8%
átlag hit:	felszentelt papja
THARR:	24,7%
átlag hit:	bíborosa
FAIRLIGHT:	11,8%
átlag hit:	felszentelt papja
CHARA-DIN:	4,1%
átlag hit:	felszentelt papja

Leggazdagabb	86367
Max Hp	1155
Legtöbb skalp	19
Összes skalp	559
Legtöbb szörny	6881
Összes szörny	3247693
Legtöbb varpont	3688
Legnagyobb hit	
	<i>földi és égi helytartója</i>
Legtöbb tudatpont	93
Összes halhatatlan	716
Legnagyobb halhatatlanság	11
Legtöbb pszipont	548
Legtöbb tapasztalati pont	37235901

Rejtőzködés	141
Nyomkövetés	166
Lopás	165
Mászás	58
Csapdakészítés	60
Csapdaészlelés	51
Gyógyítás	165
Titkosírás	48
Felderítés	134
Szörnyidomítás	55
Teológia	246
Taumaturgia	244
Szerencsejáték	20
Versengés	15
Harcművészetek	52
Szkanderozás	50
Zene	156
Szörnyismeret	69
Pszí	73
Zárnyítás	35
Vadászat	243
Bányászat	63
Testépítés	119
Úszás	42
Ordítás	55

Jó	18,2%
Semleges	60,9%
Gonosz	20,9%

Víziharc	30
Ökölvívás	54
Szúrófegyver	59
Vágófegyver	48
Útőfegyver	58
Lőfegyver	47
Dobófegyver	43

Erő:	110
IQ:	90
Ügyesség:	83
Egység:	79
Szerencse:	96



2 0 0 2 M Á R C I U S 2 7

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

A KT képességeket a 2001. szeptemberi Krónikától kezdve közöljük folyamatosan. A KT által beadott enciklopédián kívül leírom a képesség pontértékét, néhány egyéb technikai adatot, és saját megjegyzéseimet.

INDETERMINÁBILIS GLIPTIKA

(173. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztetheti: alakváltó KT

Hatás: Növény alakban is tudnak tárgyakat fogadni, értesítést kapnak, ha megsemmisült egy nekrofun.

Enciklopédia: Oh, a nekrofunok. Minden növények királynői. Kapcsolatok az istenek és a halandók között. A mágia gőcpontjai. A síkok kereszteszélősei. Kincscsé válik minden ezen növények jelenlétében. Ők csinálnak a semmiből végtelent, a szolgából mágust, a tudatlanságból hatalmat. Az istenek első számú eszközei híveik megsegítésére. Semmiféle tudós, varázsló vagy király nem képes biztosítani azt a hatalmat amit egy kis nekrofun természeténél fogva nyújt Neked csupán azért, mert mellette töltesz egy pár napot. Miközben a nekrofun mentális csillói átjárják szellemedet információkat, érzelmeket, ösztönöket les el tőled és raktároz el gyönyörű zöld leveleiben, hogy azután átadhassa másoknak vagy Neked, ezernyi más élőlény tapasztalatainak összességével együtt. Hol ér fel egy útszéli smirglibokor, egy mörícserje egy ilyen növényvel? Hogy lehet egyáltalán egy lapon említeni ezeket a kórokat egy nekrofunnal? A tudásnak egy ilyen bázisát lemásolni, mesterséges úton előállítani lehetetlen. Nem is próbálta meg a világégés óta senki tartósítani a nekrofunok hatalmát. Léteznek ugyan nekrofun medálok, de ezeknek az ékszereknek a mágikus potenciálja meg sem közelíti a valódi élő nekrofun-növényét. Alanorban viszont létezik egy nekrofun trónus, de eredete az ősidőbe nyúlik vissza. Állítólag Sheran földanya adományozta a földruidák szervezetének, hogy sikeresen vehessék fel a harcot az erdőpusztító szárnyas faevőkkel szemben. Ekkora előnnyel persze a druidák lesöpörték a faevőket, napjainkra egyetlen eggyel sem lehet találkozni.

A nekrofun előnyeit kisajátítani természetesen egyetlen fajnak sem lehet. Az alakváltók viszont minden fajnál jobban vonzódnak a misztikus, transzcendens mágiához. A gnómok a mágiát nem önmagukban keresik, csak felhasználják a tudást de nem kutatják az ere-

detét. A kobuderák önmagukban keresik a tudást, de csak beszűkítve, a harcban használják fel. Te, mint alakváltó nyitott vagy a megismerhetetlen felé. Ha már elég magas szinten használod fel tested lehetőségei tudattársaid segítségével specializálni is tudod azt. Ha ezután használod az álcázás képességedet nem holmi csalánna vagy tákvánnyá változol, hanem egy gyönyörű, smaragdzöld nekrofunná vagy képes transzformálni testedet. A mágikus koncentrációnak köszönhetően érzékeled a melletted elhaladó kalandozókat, de ők persze nem ismernek fel téged. Ha tudattársad tárgyat akar átadni neked tudati úton te átváltozol automatikusan, hogy a küldeményt fogadd. Sajnos vannak olyan tudatlan nyomorultak akik a rombolják ezeket a nemes növényeket. Ha Ghallán valahol lerombolnak egy nekrofun, a KT vezető a növény mentális segélykiáltásából azonnal tudni fogja, hogy merre történt az eset és ki volt a tettes.

Mejggyezés: Nagyon jó hiánypótló első képesség. Picike táp, megfelelően szórakoztató szerepjátékos enciklopédiával körítve.

ALAKMÁSOLÁS (174. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: 10 TVP

Fejlesztetheti: alakváltó KT

Hatás: Minden szembejövőnek a találkozás időtartamára csökken 2-vel az agressziója, és a játékos leírása helyett a sajátját kapja meg.

Enciklopédia: Szörnyekké, bokrokká változni... csekély próbatétel egy büszke alakváltónak! Ám a humanoidok... igen, az már nem egy egyszerű dolog, azt már nem tudná mindenki megcsinálni. De hosszú gyakorlás után végre sikerült, sőt, jobb lett, mint remélted! Mély meditáció során fellazítod a testedben és a környező tárgyakban lévő összetartó erőt, majd pedig megnyitysz egy kis, primitív mentális csatornát. Miután ezt elérted, megállítod az átalakulási folyamatot, így lehetővé téve, hogy pillanatok alatt átalakulj valamely, nem lényegesen különböző, azaz humanoid lényé. A mentális csatorna megnyitása után, amint valaki a köze-

ledbe ér, egy kis mentális csáp tapad rá, amely gyorsan leolvassa az illető fizikai kinézetet, testfelépítését, viselt tárgyait, nevét. Ezután feloldod az átalakulást megállító gátat, így tested és tárgyaid a mentális csápon át érkező tudásra támaszkodva pillanatok alatt felveszik az illető külső alakját. Mikor végül találkoztok, hogy teljes legyen a megdöbbenése, az ő nevének mutatkozol be. Ennek előnye? Ha esetleg valamely humanoid fejét annyira előnti a vér, hogy képes lenne megtámadni minden arca járórt, van rá esély, hogy annyira megzavarodik ettől az „érdekes találkozástól”, hogy teljesen elfelejti, hogy mit is akart, azaz nem támad meg. De az igazi lényege: Képzeld el a beképzelt kalandozók arcát, amikor egyszer csak elkezdenek szembejönni önmagukkal!

A képesség használatához az EK 174 parancsot kell kiadnod, 10 TVP-ért, hatása a forduló végéig tart.

Megjegyzés: Kedves, szerepjátékos képesség. Eredetileg 15 TVP-be került, 10 TVP-re csökkentettem.

FOHÁSZ A SZERENCSEHEZ (175. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A szerencse tulajdonság is TF-elhető.

Enciklopédia: Söröskorsód mellett üldögélve, a dobókockák csörgése néha különös képet idéz fel benned. Lelki szemeid előtt, már-már a téridő homályába veszte egy gyönyörű nő jelenik meg. Földöntúli szépsége lenyűgöz, áhítattal tekintesz rá. Biztatóan rád mosolyog és a következő dobásod nyeregre fordul. Ki lehet ő? Csak nem maga a Szerencse?! A kérdés mindezidáig válasz nélkül maradt. Tudatártsaiddal – sörözgetvén – megosztottad élményeidet, s kiderült, ők maguk is hasonlóan jártak. Ez nem lehet véletlen! – vélitek. Fellelkesülvén a gondolon, hogy a szerencse figyelemmel kísér benneteket, kutatni kezdtek. Az alkohol mámorában, egyesített tudatoddal, mérhetetlen energiát felhasználva sikerült az utat megtalálni hozzá. A szerencse mostantól jobban oda tud figyelni fohászaidra. Minél kitartóbb vagy, jutalmad annál nagyobb. Mindez a TF 5 <TVP> parancsban nyilvánul meg. De ne felejtse el, hogy tudatársad nélkül ezt soha nem érheted volna el, ezért szükséges a magasabb szintű tudati összetartozás, vagyis MXTU-d legyen legalább 7.

Megjegyzés: A szerencse TF-elésére eredetileg azért nincs lehetőség a játékban, mert ez, mint tudjuk, nem egy olyan fizikai tulajdonság, amely gyakorlással fejleszthető lenne. A Kerekorsó Rendje nagyon jó, szerepjátékos körítést adott képességéhez, a TF-eléskor kíródó szövegek is nagyon jók, így nem volt akadálya, hogy megengedjük nekik azt, ami eddig tilos volt.

ZAN TELEPORTÁLÁS AZ ÓNIX PIRAMISBA

(176. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: 10 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Teleportálás egy lopástól védett pontra, ahol KT társaidal találkozhatasz.

Enciklopédia: Az ónix piramis felépítése rengeteg munkát és erőfeszítést igényelt. Amikor elkészült, Vlagyimir a Zan mérhetetlen energiáinak segítségével kiszakította a parányi szigetet a tengerből, és a levegőbe emelte! A piramist végül elkormányozta nyugatra, a Túlélők Földjének irányába. Most pedig a KT tagjainak lehetősége van rá, hogy egyszerűen, egyetlen kézmozdulat árán az ónix piramisba teleportáljanak! Ehhez az EK 176 parancsot kell kiadni, 10 TVP árán. A tevékenység TU pontba nem kerül. Az ónix piramisból a kiinduló mezőre szintén az EK 176 parancsral teleportálhatsz. Az ónix piramis egy szinte bárholnan megközelítő, lopásvédett táborhely, ahol a szobornak köszönhetően még dupla váráspontra is regenerálsz! Kell-e ennél több?

[A piramisba nem teleportálhatsz, ha a piramis és közted van az alanori csatorna. Ha a tagság nagyobb része átkel a csatornán, természetesen a piramis is át fog mozogni. Ha van érvényben városi vagy egyéb telepört, ill. ha labirintusban vagy egyéb épületben vagy, a Zan telepörtöt nem használhatod. Arra, hogy egy körben hánszor teleportálhatsz, nincs korlátozás, viszont a visszaélések elkerülése végett a visszateleportáláskor nem fogsz találkozni az ott levő szörnyekkel, épületekkel stb.]

Megjegyzés: Annak idején sokan irigyelték a Zan KT-t különleges piramisa miatt. Azóta már több KT is kifejlesztette az ehhez hasonló, biztonságos búvóhelyét, amelyre el tud teleportálni. A Zanosok a képességen kívül a piramis felépítésével is megszenvedtek, 15000 TVP árán húzták fel, míg a benne levő szobor 4000 TVP-be került – igaz, ezért cserébe a hely nekrofunként is funkcionál. A piramisa csak néhány szobája is, ezek semmilyen tápot nem adnak, csak szerepjátékos kiegészítők, mint pl. trófea terem.

EMLÉKEZETFRISSÍTÉS (177. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A lopás parancsok nem törölődnek kisülésük után.

Enciklopédia: Mint igazi mester jól tudod, hogy lopásaid egyik legfontosabb alkotóeleme a megfelelő tervkészítés. Ezt igazán úgy fejlesztheted tökélyre, ha hosszabb ideig kitartasz egy-egy elképzelés mellett. Ha kiadod az FL (faj, tárgy, ismétlődés) parancsot, ugyanaz a lopásod az ismétlődésnél megadott, de maximum a lo-

pás szakértelem/5 (felfelé kerekíts) számú esetben nem fog törődni. Az emlékezetfrissítés költsége megegyezik a sima lopások normál költségével. Fontos változás a képesség eredeti változatához képest: egy ismétlődő lopás egy körben csak egyszer fog kisülni. Ha pl. kiadsz egy FL 1 0 10 parancsot, akkor az a fordulóban egyszer sülnhet ki, de a következő fordulóban megint egyszer stb.

Megjegyzés: A magas fordulózámú játékosok tudják, hogy a játékban nem a TVP vagy a VP a szűk keresztmetszet az erőforrások közül, hanem a parancshely. Különösen nyögik ezt a tolvajok, akiknek minden egyes lopásért egy parancshellyel kell fizetniük. A fenti képesség ezt a problémát oldja meg. Eredeti változatában a képesség túl erős volt, akár 30-40 lopás is kisült egy fordulóban, amíg egy ilyen parancs egy körben többször is kisülhetett, ezért kellett megváltoztatni.

VARÁZSTÖLTŐDÉS (178. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Plusz 2 VP regeneráció győztes csatáért, mínusz 1 a vesztesekért.

Enciklopédia: A KT tagjai immár egy összeszokott csapatot alkotnak, amelyre istenetek is felfigyelt. Érezhető segítségben lesz ezután részetek, ha megöltök egy szörnyet. +2 varázspontot kaptok jutaloként, azonban ha a szörny elfut, illetve te futsz el, -1 varázspont lesz a büntetés, ellensúlyozva az istenedhez nem méltó cselekvést. Jó mulatozást, és sok szerencsét...

Megjegyzés: Kezdetben ez egy nagyon jó képesség volt, de hosszútávon a varázstöltődéssel kinyert mana nem tudott lépést tartani azzal, ahogy nőtt a játékosok manaregenerációja és varázspont igénye. A KT ezért fejlesztette ki később a varázstöltődés II-t (296. képesség), amely a többi VP regeneráló képességgel egy szintre hozta.

A MÁGIA RÚNÁJA (179. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Teológia és taumaturgia másfélszer gyorsabban fejlődik.

Enciklopédia: Mágikus kutatásunk nagy fordulatot vett azáltal, hogy rájöttünk, ellentétben a régi tanításokkal, most a Világégés után annyira megváltozott Ghalla mágikus esszenciájának szerkezete (iszonyúan felerősödött!), hogy képesek vagyunk jobban összegyűjteni a körülöttünk lévő manát. Megértettük, ha nem is teljesen, a nekrofunk titkát. Persze ezzel nem ért véget kutatásunk, hisz annyi még az új felfedeznivaló!

Ahogy egyre jobban megismerjük a világ mágikus auráit, úgy tudunk egyre jobban elmélyedni a mágiában. Most megnőtt a varázserőnk, de én mondom, ez csak a kezdet! Legközelebb eljuthatunk talán arra szintre, hogy a varázslás szerkezetét közelebbről megismerjük, és energiánkat eredményesebben tudjuk koncentrálni, jobban odafigyelhetünk, mit csinálunk és hogyan. Ezzel akár azt is elérhetjük, hogy varázshatalmunk gyorsabban fejlődjön (mind a papi teológia, mind a halandói taumaturgia) mint egy átlagos kis varázslónak. Persze, ha egy mágus nem csak hatalomvágya kiélésére használja a mágiát, hanem gondosan odafigyel minden apró szóra, mozdulatra, akkor sokkal többet tanulhat egy varázslatból, mint az, aki laza eszklómozdulatokkal szórja villámait.

Rafi, az Ezüst Kígyó Szövetségének főpapja

E szöveg megfogalmazására a libertani fogadóban került sor az Ezüst Kígyó Szövetségének titkos tanácskozásán, s akkor még csupán elképzelés volt. Az egész Közös Tudat segítségével azonban az álom valósággá változhatott, amihez a formát Boróka, a Főmágus adta meg, felidézve a már régtől fogva ismert Mágia Rúnáját. Mindenki, aki járatos a Rúnamágia rejtelmében, ismerheti ezt a Rúnát, de még a legvadabb elképzelésekben sem szerepelt ez a felhasználási mód. A kísérlet azonban sikerrel járt, és bebizonyosodott, hogy a Mágia Rúnája ezüstszínű jelekkel a homlokra írva képes viselőjét soha nem látott hatalommal felruházni. A meditálás képesség szerencsés módon fogékonyra tett minket a Rúna mélyebb hatásainak érzékelésére, s a kifejtés során alkalmazott mágikus és tudati praktikák a Szövetség számára hozzáférhetővé tették a Rúna valódi hatalmát.

És most lássuk, milyen hatással van a Mágia Ezüst Rúnája azok számára, akik homlokukon viselik. A Rúna, mintegy mágikus harmadik szemként, lehetővé teszi, hogy viselője lássa a materiális valóságon felül a világot behálózó mágikus háló is, nyomon kövesse annak minden rezdülését és mozgását a varázslás során. Már egy laikus is beláthatja, milyen előnyök származhatnak ebből. A két síkról szerzett tapasztalatok összegződnek, és másfélszeresére fokozódó mágikus fejlődést eredményeznek minden varázslattal kapcsolatos képzettség esetén. Nem szabad azt sem elfelejteni, hogy az állandóan megfigyelt mágikus síkon a varázslatok működése egy sokkal bonyolultabb folyamat, mint a látható végeredmény. Sok, gyakran gyökeresen ellentétes folyamat ugyanazt a hatást okozhatja, ezzel végtelen lehetőséget nyújtva a mágia tanulmányozóinak. Így még a legkisebb varázslat is szolgálhat tapasztalatokkal, mert a varázslatra jellemző mintázat, ha teljesen nem is, de részleteiben módosulhat. Az ezüstszínű rúna használata komoly figyelmet és tudást igényel, így látványos ismertetőjele a mágia útján elkötelezett varázslóknak...

[Megjegyzés: 10-es taumaturgiát/teológiát a maximális lehetséges fejlődés egyetlen varázslat elmondásakor 8% (10%), 20-ig 6% (7%), előlött 4% (5%). (Zárójelben a gnómnál alkalmazott maximális érték.) Ezt a határt még a KT képességgel sem lehet átlépni. Igaz, hogy ilyen eset amúgy is nagyon ritkán fordulna elő, hiszen a fejlődés mértéke általában ennél jóval kevesebb, kivéve esetleg némely magas költségű varázslatot, pl. városi teleport.]

Megjegyzés: Azt hiszem az Ezüst Kígyók által írt enciklopédiák rekord méretűek, és abban is egyedülállóak, hogy általában többszöri végigolvasásukra sem derül ki belőlük, hogy mit csinálnak. :) Szerencsére, az enc. végére fűzött megjegyzésem már adhat valami utalást a KT-ba később belépőknek. A lényeg, hogy a teológia és taumurgia szakértelmek másfélszer gyorsabban fejlődnek, ha a fejlődés csak 1% lenne, akkor van 50% esély, hogy a fejlődés 2% lesz, és ha nem lenne fejlődés, akkor is van 25% esély, hogy fejlődnek 1%-kot. Nagyon tápos képesség!

FEKETE BUGYOR (180. KT KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: 1 TU / 7 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Tárolhatsz (akár túlcserélő) TU-t 5 TVP-ért cserébe, és 7 TVP-ért kivetheted.

Enciklopédia: A tudati összefonódás bizonyos szintjén a KT képessé válhat arra, hogy saját maga is tárolhasson tudati energiát. Ennek haszna elsősorban ott van, hogy a tagok képesek előre felkészülni későbbi feladatokra, és idejében összegyűjteni a szükséges tudatpontokat. Emellett ha valakinek erején felül lenne szüksége TU-ra, azt a Bugyorból könnyen megszerezheti. A Fekete Bugyorból az EK 179 <X> parancsal tehetsz be X TU-t, és minden betett TU után 5 TVP-t kapsz. A TU kivételéhez az EK 180 <X> parancsot használhatod, ahol minden egyes kivett TU után 7 TVP-t kell fizess. Természetesen a Bugyorból csak akkor tudsz kivenni TU-t, ha még van benne (te vagy valamelyik társad rakott bele). Ha kevesebb TU van a bugyorból, mint amennyit megadtál, természetesen csak annyit vesz ki, amennyi volt benne, illetve amennyi még nem viszi a TU-d a maximális lehetséges fölé.

A Bugyor még egy igen kellemes tulajdonsággal bír: ha tudatpontod valamilyen okból a lehetséges maximum fölé emelkedne (kör eleji regenerálódás, tudatcsata), a felesleget automatikusan a Bugyorra teszed (mint ha kiadtad volna a megfelelő parancsot).

Megjegyzés: Elsőre önmagában teljesen ártalmatlannak tűnik ez a képesség, amely arra szolgál, hogy szegény ördögi körösök fel nem használt TU-ja el ne

veszzen. Aztán másodsorra – sajnos túl későn – fény derül az ördögi tervre. A tudatcsapdákkal, és a gonoszság erejének valamint a tudatcsapdáznak köszönhetően megnövekedett TU-val üzhető tudatcsapásokkal lehetetlen tömegű TU-t tudott a KT termelni, azaz a bugyorból egy nagyon brutális TVP termelő képesség lett. Igen, az apró betűs részről van szó, ami fölött szintet elsiklik az ember – hogy a túlcserélés esetén a szerzett TU automatikusan bekerül a bugyorból. Ez a kombó fontos szerepet játszott abban, hogy végül alaposan megnyirbáljuk a TU regeneráló képességeket, amelyek nélkül a tudatcsapda, és így a bugyor sem annyira brutális már.

A TANÍTÓK TÜRELME (181. KT KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Barátságos találkozás esetén szakértelmek fejlődnek.

Enciklopédia: A tudás hatalom, vagyis ha valakivel tudásodat megosztod, hatalmat adsz neki a környező világ felett. Olyan ajándék ez, amely számodra nem kerül semmibe, legfeljebb egy kis türelmet igényel, így adhatod bárkinek, aki elfogadja. Ajándékot azonban nemcsak adni, hanem kapni is jó, osztd meg hát tudásod, hogy részesedhess mások tudásából!

A képesség hatására, amikor találkozol egy másik kalandozóval, és barátságosak vagytok, tanítjátok egymást, mégpedig abban a szakértelemben, ahol a legnagyobb a különbség a kettőtök tudása között. Csak olyan szakértelmet tanítasz, ami a másik kalandozóknak is megvan legalább 1. szinten. A fejlődés mértéke 1-3%, az, hogy pontosan mennyi, a szakértelmek különbségétől függ. Az így szerzett tapasztalat sosem növelheti meg a szakértelmet (azaz, ha a fejlettség 99%-on áll, nincs fejlődés), hiszen az elméleti tudás önmagában még nem elég, és nincs hatása a faji bónuszoknak. Legfeljebb olyan szakértelmet fogsz tanítani, amelyben a te szinted meghaladja a másik kalandozóét, és nem áll neki 99%-on. Ha egy ilyen sincs, akkor az oktatás a nyomkövetés szakértelem fog koncentrálni.

Megjegyzés: Elsőre talán erősen tűnhet, hogy minden barátságos beszélgetésnél szakértelem fejlődés van, de ha belegondolunk, a gyakorlatban általában egy alacsony szakértelem fog fejlődni, ez pedig nem jelent akkora problémát. Persze, hosszútávon kiderült, hogy nem jó, ha túl sok ilyen, mindenkit tápoló képességet engedünk meg, mert egy idő után eljutunk oda, hogy szembejön két kalandozó, ránéznek egymásra, és ÉP-jük, VP-jük, TU-juk maxba töltődik, és még elcsattan egy csomó táp.

TÜLÉL K FÖLDJE ÁTADÓ

□ Átadó két TF-es karakter egy ember (22. szintű, átúszás előtt van) és egy kobudera (17. szintű). Mindkét karakter fel van szerelve. Akit érdekel hívja a 222-2157-es telefonszámot. E-mail: gom-bosr@freestart.hu

Gombos Róbert

BUNYÓ, FENVEGÉTS

□ Kalandozók! Szörnyű dolog történt velem Fehérbércről délre. Miután megannyi dünekkacatot legyűrtem, nekem esett egy alaváló, mocskos vérszívó, s segített Leah színe elé jutnom. Mint később kihirdettem, ez a piros szemű „ember” a semmitmondó Meckanor (#4834) névre hallgat. Figyeljete! hát! Ezer (1000) aranyt kínálok annak, aki élem hozzá annak a féregnek a skalpját! Most mi vadászunk rá: tokt, vértestvérek! Raia felszentelt papja:

John (#5312)

HUMOR

□ Milyen iskolába jár a nyelvész árnymanó? Foszto-képzőbe.

Sipos Ádám

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Üdv mindenkinek! Keresem Dezsnya-Döcsi-Reszét! (No persze nem a (#2801)-est, hanem aki Biztosrétben is épített házakat.) Ha tudsz róla valamit, kérlek írd!

D. D. R. (#2801)

SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ Alakváltók! A Változás Gyermeketi KT várja mind azokat, akik mentális hatalmukat szeretnék kiteljesíteni, kutanni akarják az Alakváltó Ősök titkait. Céljaik közé tartozik az alakváltó faj régi dicsőségük visszaállítása, a mentális mágia és a psi mesterfokú használatához tartozó rég elfeledett módszerek kiemelése a feledés homályából. Közös Tudatunk előlélt célja, hogy megtalálja az Elveszett Szigetet, rajta a hajdani Alakváltó metropoliszt. A legendák szerint a mentálisak fellegvára egy kis sziklás szigeten áll, ahol a halhatatlan Alakváltók felett nincs hatalom az Isteneknek, ahová a moa tudósok is 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 oda juthatnak, ha elég erősek és kitartóak. Az a hír járja ghallaszerte, rajta a Szigetről több Alakváltó érkezett a kontinensre, hogy Dornodon eszevesztet tervéről hírt adjon, és segítsen a pusztulást megakadályozni, ám a vegyes fajtájú népek nem hitték Nekik és bekövetkezett a jellemek háborúja, mely Dornodon felemelkedésével, és egy földrész 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! Jelentkez nálam: dron@freemail.hu! A KT-ba max. 20-főt tudunk felvenni.

Donna 'd Raon (#2000)

EGYÉB

□ Hello! Quarella Songes! Bár a tánc nem az erősegem, zenélni szépen tudok. Ha ezt elfogadod, keress meg. De most térjünk a lényegre. Lord Kis! Se! Arra buzdítasz, hogy forduljak barátaim ellen? Nem!

APRÓK

Sőt! Velük karon öltve fogom eltaposni az Ősi Hajnal Lovagjainak a csíráját is. „Ők űzik el a gonoszt, és török el a kint?” Lássuk... Libertan környékén vagyok. Még valami. Ez egy személyes akció. A KT-mnak ehhez semmi köze.

Daniel McLeod (#5519)

□ Kedves Gözer Dwaghu! Te is a nyomorék gnóm fajtából jöttél? Egyébként a te anyukád csukoljon össze a hirdetésaid! Nos, a lányoknak szerintem ne a feje legyen nagy, mint a gnóm lányoknál, hanem... Űgy látszik nem olvastad figyelmesen a hirdetésemet, tudtam, hogy lesznek ilyenek, mint te, akik hadizeneteket olvasnak. Nem hiába van vízféje a gnómnaknak. Be kellene vezetni a játékba a vízfejet, mint tárgyat, ami 40 koryt vezet tárol. Más. Bocsnátot kérek Clayd Di Alamertől, és Andrew Vortextől, amiért még nem válaszoltam a levelekre, de üdvözlöm őket! Nagyon köszönöm Antares levelét, nagyon sokat segített. Tényleg! És baráti szívvel üdvözlöm, és kívánok jó kalandozást! Zsebfeltesztző Jacknek igaza van! Legyenek fogadók mindenhol, de minden két fogadó között legyen egy pirolámpás ház. Hogy kipihenhesik magunkat a természet tág ölében. William Madden, ha passzolnál egy mérleget, az megható lenne, és örök hálámát váltaná ki. A GN95 feltűnően színvonalas volt. Főleg Ghostdog írása tetszett. Hajrá Ghostdog, csak így tovább! Parker Troll: Ghostdog nem nagy szajgú! És ha valami nem tetszik neki, azt megmondja frankón! Na császtok, ne higgyétek, hogy kifogyott a tollam!

Ghostdog

□ Sheran templom építéséhez keresek társakat a 100-140-es koordináták között. Illetve épülő templomhoz ajánlom segítő kezeimet.

Craz (#4097)

□ Üdv Ghalla minden szörnyetegaprító és túlélsre szakosodó kalandozójának! Már több mint egy éve járok én is köztetek. Egy éve léptem Ghalla zöldfüvű síkságára, és pillantottam meg az élt első jeleit. Bár az első életperek nem voltak biztatóak – lebegő gomba, rambó bogár. De túléltam, és itt vagyok. Majd megtapasztaltam, a víz mennyire értékes dolog. A szomjhalt feketé fellege árnyékolt be, de két kalandozó – Razoc és Sanghora – segítségével ezt is túléltam. Azóta nagyon vigyázok, hogy a vízestőlmi mindig tele legyen. Lassan, de folyamatosan fejlődtem, s sajátítottam el a túlélés fortélyait. Találtam fel egyre jobb fegyvereket és páncélokat. Tárgyakat, melyek jobbá teszik az itteni életet. Védőeszközöket a tolvajok ellen. Legyőztem sok szörnyet a lebegő gombától a mutáns pókig, megismertem az isteneket és KT-kat. Társakra is akadtam, akik segítettek és segítene most is. Társakra, akikből barátok lettem. Rájöttem egy fontos dologra. Arra, hogy a túlélés annál biztosabb, minél több barátod van. Hisz a segítség és a jótanács mindig jól jön. Aprópó, segítség! Ha most érkeztél, vagy néhány hete, és segítség kell, írd, ami-ben tudok, segíték! Előjáróban néhány vízelőhely: (30, 29), (9, 45), (15, 48), (28, 50), (42, 27), (45, 62). Várom mentális üzeneteiteket.

Clayd Di Alaver (#5879)

SÖK VÁROSA

□ Társakat keresek az 5. szinten az 50. többszermélyes kalandhoz. Fontos lenne, ugyanis egyben nekem Klánküldetés is. Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes András u. 21., tel.: 70-225-3028.

Ruh Nestah (#7734)

SEGÍTSÉG

□ Üdvözlöm kalandozók! Segítségeket szeretném kérni az 5. szintű kalandokhoz (kalandleírások) és a Tisztogatók Klánjának küldetéseire (30-ig meg van). Ja, és szívesen leveleznék bárkivel, aki legalább olyan magányosan éldegel, mint én. Megtaláltok a (#9550)-es barlangban.

Trim Ancestral

□ Üdvözlöm! Ha valaki(k) tudna(ána)k nekem „füveket”, analízistól meg valami mérget erősítő vagy mérgező főleggyvet adni, azt meghálálnám. Én az első szinten élek. Tudósok, mutatóskor, kérlek benneket írjatok klánotokról. Más. Nem értelek titeket, kik az torzszülöttet halomra ölték. Lehet, hogy pont azt a torzszülöttet írjátok ki, mi a felszínhez vezető utat jelenté majdan a mi számunkra. Más. Lárva létemre magam nekem is ötleteim, melyeket mostan veletek megosztanék. Ha valaki vélem egyet ért írjon, ha nem akkor ne. Tehát jó ötletnek tartom a harcművészetet. No most persze járnaunk hozzá technikák, melyeknek feltétele lenne bizonyos szakértelem szint, meg bizonyos számú és fajtájú végtag (pl.: „a karmok táncát” nehéz lenne csapnivaló végrehajtani). Ezen kívül szerintem, be lehetne vezetni az nem harci végtagokat is. Melyek a harcnak fontos, de csupán passzív résztvevői (pl.: szárnyak). Esetleg a csarvakat. Más. Hogy tudok a könyvtárba bemenni? A jöhhtokul mekkora meggyőzőkészséggel társul hozzám? Nohát 2002. hegyomorj Rúgyfakasztó hávara ennyit szerettem volna mondani. Köszönöm, hogy végigolvastad mit írtam.

Aquila Chrisatos (# 3476)

SZÖVETSÉGEK

□ A Fény parancsát nem lehet félreérteni. Aki ilyenkor jól hall, és engedelmeskedik, talán elbukik a feladat által felidézett világi veszélyek között, de megmenti életét. Aki süket, kényelmes, vagy gyáva, kényelmesen sétál odább az életben, de lelke sebzett, kiégyületlen és nyugtalan marad. Válasszatok galetkik!

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771),

a Fény Apostola

□ Galetkik! Ifjú lárvákat keresünk, akik majdan, ha felépítjük a Lordok Házat (2003 közepe/vége) erősen-ténk szövetségünket. Jelenleg 32 tagunk van, de ez idén nyáron, a barlangcsarnok elkészülte után azonnal 48-ra fog emelkedni. A fent említett dátumig, egy kisebb szövetség berkein belül, amely már rendelkezik több épülettel, építheti a kezdő épületeket, hogy ne legyen annyira lemaradva amikor majd elnyeri a csatlakozás jutalmát. Érdeklődni a belépési feltételekről: tudasorzoiz@yahoogroups.de vagy bármelyik Örzőnél, illetve levélben nálam: Nagy Zoltán, 9431 Nyárliget, Kossuth u. 2. tel.: 06-30-981-7212

Signy Mallory (#4912) a tudás örzője

□ Igaza van Rebel Extravaganzának, tényleg nem 26-an, vagyunk. 30-an. De most nem ez az a kis pitárny, aljas hazudozóval foglalkoznék, hanem a Klánok Háborújával, ami éppen most folyik, avagy már

lezajlott. Amikor e sorokat írom, a Hegy népe még csak a lázas készülődés fázisában van. Nyelék a népek az ösköveket, a varázsköveket, főzik az italokat, költik a pénzt a drága cuccokra, hogy amikor elszabadul a pokol, helytállhassanak. Nem tudom – nem is tudhatom –, hogy mi lesz a vége e vérengző harcnak, de ezúton szeretném közölni a Teron-hegy népével, hogy mi, Apostolok (legalábbis amelyikünk részt vesz benne) bármelyik oldalát is erősítjük, csak a galetki fajtért tesszük. Közülünk aki a császári oldalon harcol, azért teszi, ha a végén engedelmeinket csikarhatunk ki az uralkodóktól a későbbi békes időszakok megőrzése érdekében. Aki viszont a lázadó oldalán harcol, az annak reményében teszi, hogy az elnyomó, zsarnoki, népbűtő rendszert megdöntve tevékenyen részt vehessen egy igazságosabb, szabadabb rendszer megalkotásában. Nem várnok köszönetet, csak azt akarom, hogy tudjátok: egymás vétét is képesek vagyunk ontani ezért a kérésköz, intoleráns népért, hiszen egész rendünk öfétái alakult.

Leanthl (#7945), a próféta

□ Kedves Dart Mahul! Ezt nevezted te építő vitának? Mert a töled kapott levélben mintha ilyesféle szavak szerepeltek volna. Mi ugrodésznának tekintjük a bölcses körét? Na ne nevetess! Ez csak valami durvácská elírás lehetett tőled. Én nem tudom milyen UL ügyetek volt Magmatikus Büzfelhőszáj barátommal, de egyben biztos vagyok: az, hogy ő bármikor is belépett a ti szövetségetekbe, az nem volt más, mint egy adminisztrációs hiba, ami a kilépésével azóta korrigálva lett. Abban sem vagyok biztos, hogy olyan nagy kunsts, ha valaki megkapja a Tiszteletbeli Bölcs nevet, hiszen Magmatikus Büzfelhőszáj sem ragaszkodik hozzá oly nagyon. Tényleg nem tudsz semmit a szövetségeről, ezért szeretnélek megkérni, hogy amíg e tárgyban kihívásokkal küszködés, ne írj a szövetségeről semmit, főleg ne eme nyilvános fórumon! A Kankurencia Szövetség soha nem ment veletek egy úton, úgyhogy mi arra megyünk, amerre eddig, ti meg arra amerre akartok.

Zsémbecke (#2078)

□ Tisztelt Békeidők Hírmondói! Bocsánatot kérek a gyanúsításért, alapatlan volt. A baj az, hogy először leírtam, aztán gondoltam csak át. Viszont itt ragadom meg az alkalmat, hogy annak az „úriembernek”, aki jól röhögött ezen az AK-t olvasva, megköszönjem. Kiderült, hogy ebben a játékban is fellelhetők azok az egyének, akik mások kárán örvendének. Várom válaszotokat, sziasztok! Címem: Hajdú Tibor, 1131 Budapest, Reiter Ferenc u. 118.

Magmatikus Büzfelhőszáj (#8506)

□ Tisztelt galetki társaim, kedves jätékosok! Ezúton szeretnélek megkérni benneteket, hogy írjon az a galetki fajtársam, aki valami pozitívumot is fel tud hozni a Bölcsök Köre szövetség mellett! Békes szerepjátékos hírében állok, de ami sok az sok! Hogy jössz ahhoz Bartley (#4786), hogy egy tisztelt társunkat így módon megalázd, és egy kalap alá vegyél bárkit is, akít nem is ismerst? „A bunokúságom 9% + 1 %/szinttel gyorsabban fejlődik” mondattal megsértettél, holott semmit sem tudsz rólam. Fogalmad sincs a tiszteltről, ha egy sértő hangvételű hirdetést tisztelettel fejezel be, és köszönsz el! Nem vagyok nagy harcos, tudós, vagy mágus. Egyszerű kalandozó, de biztos vagyok benne, hogy amit eddig tettem, arra büszke lehetek. S aki ismer, nevem hallatán po-

zítván ítélt meg. Szóljon ez a hirdetés mindazoknak, akik a múltban, s majd a jövőben hasonló hangvételű, sértő rítást látnak el kézzjegyükkel! Várom válaszokat, reagálásokat! Címem: Éberhardt Zoltán, 3450 Mezőcsát, Hősök tere 32. 2/3. A Bölcsök Köre Szövetség Békes kollégiumának tagja az 5. szintről.

Gal Etkins (#7284), tisztogató

□ Üdvözetlem mindenkinek! Tisztelt Regina Rasch, ezúton is cáfolnám állításaid, miszerint mi, Fényhözök egy bűnszövetkezet lennénk, továbbá, hogy a milgandokot lopkodnánk. Mivel a szava néha kevésnek tűnhetnek, ezért a tettek mezején is megvédem magunkat. Ezúton itt, mindenki előtt felajánlom neked saját milgandom, hogy az világítsa meg utadat, és persze, hogy elkerüljenek a további khm... sötét gondolatok. Leanthiltól és a többiekől kérdezném, mégis mit gondoltok, hány galetkének kell egy szövetségben összeállnia, hogy véleményét alkothasson? Szerintem egynek éppen annyi joga van ehhez, mint nyegvennek. Egyébként nyugodtan törögethettek a tárgyakat, előbb-utóbb úgyis rá kel jönötök, hogy egy igazi galetkit nem a tárgyai tesznek azzá, ami.

Rauko (#7182), a Fényhöz

EQVÉB

□ „A sziklogzokok békes teremtmények, és nem mutatnak mágius aktivitást. Viszont van gyenge kisugárzás ezen a téren. Több példány vizsgálatá után rájöttem, hogy a fiatalabb példányokban halványabb a mágius kisugárzás, míg az idősebbekben erősebb. Ebből valószínűleg az következik, hogy tényleg köből lettek, és egy mágius tevékenység életre keltette őket.” – részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. művéből. (#3454)

□ A békes lázadás kiskitéja:

- Mi a galetkik közössége?
- Minden.
- Mi volt ez a nép eddig a Telon Hegyben?
- Semmi.
- Miért küzd békesen?
- Hogy legyen valaki.

III.9

Dart Mahul (#5112)

□ A Teron Hegyben senkit sem szúrunk le, mindenki beleszalad, vagy behátrál a késbe.

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771)

□ Barátaim! Egy rémült tendenciát látok kibontakozni. Az alapvetően a galetki ársdadalom kedvező differenciálódását és tagozódását elősegítő klánok néhány száz éven belül beláthatatlan és irreverzibilis változásokat hozhatnak létre. Észrevehető, hogy az egyes klántagok kezdenek elkülönülni a többi klán tagjaitól, és inkább saját maguk között fognak a későbbiekben utódot létrehozni. A csoporton belüli szokások, megnyilvánulások egyre homogénebbé, viszont a többi csoportokétól egyre különbözőbbé válnak. Ezt a galetki egységet megbontó, társadalmi osztályokon alapuló izolációt még talán a szövetség és a táplálkozási különbségek akadályozzák valamennyire, de azért szintem reális a veszély. Ha mindenképpen ragaszkodunk a klánokhoz, az egyetlen megoldás, ha betöltjük a homogén szövetségeket, és a vezetők csak vegyes csoportulások létrehozását teszik lehetővé.

Döglött Hajnal-Dax (#8832)

□ Galetki társaim! Roppant fontos ügy az, ami miatt szólok hozzátok. Sivár, és megpróbáltatásokkal

teli világunkban, ahol napról napra kemény csatákat vívunk a pusztá életünkért, leg több energiánkat tesztünk és szellemünk felkészítésére fordítjuk, igen kemény törvények szerint éljük hosszúnkat mondható életünket. Miért ne szórakozhatnánk egy kicsit? Hol az a hely, ahol a galetki az egész napos veredéskéstől és tanulástól legyőrtöten nyugodtan lepihenhet, ahol nem kell otthona zászlok közt keregélnie, hogy beszélgete partnerre találjon? Ahol nem áll fön a veszély, hogy a békes társalgást egy italtól megvadult hűstörnyó párbajjál változtatja. Személy szerint szövetség elidőzőnek olykor egy barlangfürdőben. Cíves galetki hölgyeknek mesélnek a harminc csontváz harcosról, akikkel egyszer vívtam meg (ez így volt!), klántársaimmal tárgyalgán meg az éppen aktuális küldetéseket, más galetkikkel ismerkednek. Sőt, talán meg is írúdenek. Reagálásokat szívesen fogadok a (#9169)-es karakterzámra. A legfiatalabb Pirkadtatól Alkonyatig ívér:

Esti Vigor Lex Junior (#9169)

□ Galetkik! Szólyniú tiok lappang a hegy mélyén! Itt-ott egyle több fulcsa tojást találni, melyek eledeite az ősidők homályába vész. Ezek a bizall képződmények lüpteknek, csodulig telve vannak tömény sávvá, s élet lejtezik szentségtelen belsejükben, organikus élet! Ha ilyet találtok, földítsátok el tekinteteket, ne engedjétek a kíváncsiság csábításának, s hagyjátok őket öök feledésben ott, ahol lájuk bukkantok! Melt gleteszk szőlynség lejtezik minden ilyen nyálkás gubó gyomlában. Félg, hogy emsokálá idegen lenyék – xenók – invázióra válható, ha továbbla is megmondatlanok leszünk, és kieseztjük a szellemet a palackból. Melt lehet, hogy ezáltal szűkítőkölfűen előidézűk túlszapolódásukat. S ez a mészállás csopon előzete lesz az Ellenség visszatelés és föld alá hatolásának! Én elbuktam a plóba solán – csak Tylkun akadémikus gyls segítségének köszönhetem, hogy túléltem a „műtétet”. Tanuljatok hát hibából, s ne legyetek olyan felelőtlen, mint én voltam! Véletlenül se piszkaljátok meg több benőpetét, s hagyjátok meg a boncolást és a keltetést az ellen specializált kutatócsopottoknak! Bizatok bennű! Ez az egyetlen esélyünk a túlélésre!

III.9

Dart Mahul (#5112)

□ Igen! Ez hiányzott, ez kellett, erre vártunk 13 év! Az így is megosztott társadalmunkot újabb „nagszerű” vizsaly árnyékolja be, osztja ketté. Akik eddig is egymás gyilkolászásában lettek örömmük, ezután egy újabb mondvacsinált okkal tehetik. Akik eddig próbáltak viszonylag békesen élni, azokra is szinte rákényszeríti a klánja a részvételt. „Serencsére” én (és pl. Mahul is) minden fórumon próbáltam eddig küzdeni a korrupció, a kereskedők alávalósága ellen, a nagyobb szabadság (demokrácia?) mellett. Ehhez képest eddig szeretve tisztelt klánom vezetőjében kevesebb lelkesedést volt mint egy tucát száraz mitulen fűben, és ez még talán a legpozitívabb hozzáállás volt, amint ellenére, hogy merőben ellentétes az eddigi életfilozófiával. Így is van! Hagyjuk csak, hogy a hatalmasok játékszerei legyünk, hogy öök mondják meg, hol, mikor és meddig öölössük egymást. Tegyük csak azt, amit öök mondanak, aheyyt, hogy minden erőnkkel az Ellenségre koncentrálnánk. Most megyek, és készűlök a háborúra, melyt mi, történések a „Hegy legértelmelenebb csatájaként” fogunk a történelembé feljegyezni. Ha

megéjük, és nem pusztítjuk el egymást, mielőtt más tenné...

Protens magiszter (#8037)

□ Leanthil: az AK75. számában megjelent írásodra reagálnék. Azért itt, mert túlzó információk jelentek meg rólam, melyek jó híremet sértik. Először is: milyen verésről beszélsz te? Csak egyszerű harcoltunk mi egymással, de amikor ezt említettted, folyton hallgatódot azt a tényt, hogy te is elájultál. Lehet, régebben gyengébb voltam, de én nem egy gyors „killer” galetki akartam lenni, hanem egy mindennel szemben ellenálló rendteremtő katona. Manapság pedig már nagy szerencse kell a legyőzéshez, még egy löfegyveresnek is. Másodsor: Én mindig is „üldöztelek benneteket” és ez az „újra pattogni kezdjen” szöveg nem hiteles, mert én ezt mindig is hangoztattam, lehet nem az AK hasábjaim, esetleg ha netes barátaidat megkérdeznéd, ők tanúsíthatják. Harmadsor: a tárgytorések engem nem érdekelnek. Akkor tárgyutánpótlást biztosító bázis van mögöttem, amekkoráról teljes szövetségek még álmodni sem mer. Barátaim mindig megszánnak. Viszont ez csak engem jelent, és fő üldözésetek fő oka, hogy olyan galetkik, akik magányosan járnak az útjukat, azoknak ez nagyon fájhat, és ők esetleg ezért a pusztulásba menekülnek (abbahagyják a játékot). Ezért ütélek el én benneteket. Az a pár jelentéktelen tárgy egyébként pedig, amit anno szétörtetek, az még mindig összetörve hever, nekem nem kell, bár meg tudnám mind javítani. Legvégső soron pedig: az átoktárgyak nem zavarnak. Jöhét mind, úgyis mak-

róba van rakva minden átoktárgyra a továbbküldés, illetve ha vörös karkötőt adnátok, azt megköszöném. Kérek minden galetkít, aki az Apostolok közé szeretne lépni, hogy gondolkodjon el tetten, mielőtt szembefordulna a tisztesség és rend ellen, mert utána már örökre meg lesz bélyegezve.

Emperor Sir Zaltain (#4222) a rend katonája

□ Most, hogy kitört a belviszály, elgondolkoztam. Lehet, hogy a galetki faj túlságosan megerősödött, és az ellenség eszközölte ki ezt a polgárháborút, hogy így gyengítsen meg minket, hogy aztán könnyen leverhesse minket. Mindenesetre remélem, hogy a császár kordában tartja majd az ügyet, ha már eddig nem tette. Most kíválgatik a galetki társadalom óriási hátránya: a széthúzás. Lehet, hogy rossz vége lesz ennek?

Eleven Éjszaka-Rax (#3454)

□ Szeva Mahul! Magmatikus vagyok! Mi ez a marhaság már megint? Például a 8 vezérelv, vagy mi. Te találd ki, vagy esetleg vettél valahonnan pár gondolatot? Felhívnam a figyelmedet az 1., 6., 7., 8. pontokra! Betarthatnád, ha már ilyenket írkálsz! A másik marhaság, amin majdnem tojtam egy xeno petét, az a helytartók menesztése. Nem érzed azt, hogy egy picit kicsi falat vagy ehhez? Bár gondolom álmodban láttad magadat legfelül, ahol kezdedben egy orgling koponyával (kérdésgetve magadtól Lenni Vad Nem Jenni) irányítanád az egyszerű galetkiket. Sok sikert ehhez a misszióhoz, de engem a helytartók mellett fogsz megtalálni. Minden lázadást csírájában elfoj-

tok. Ave! Címem: 1131 Budapest, Reitter Ferenc u. 118.

Hajdú Tibor

□ Talán el van átkozva a galetki nép, hogy mindörlökké békétlenségben kell élnie. A minap felkelesztet Leanthil, s uszító beszéd kíséletében lehaazulólóza mindözokokat, akik nem vesznek lézta a lázadásában. Szólnyükköve hallgattam. Lám, a nem kevés éseles-méjtséglöke tanúbizonyásgot tevő „plóféta” is áldozatul esett a hazug ámitásnak. Nincs itt szó se folladlomról, se lázadásról! A klánok kicsinyes tolszalkodása folyik a Telon Hegy feletti legteljesebb utalomért, s ebbe belelángatnak bennünk is - ha hagyjuk. A Császár toltájából mindegyik szint a legnagyobb szeletet alkalja kihalítani, nem szeggyelve, hogy a fegyvelét nem a tolszüllöttek, nem az Ellen-ség, hanem fajtálsai, balátai ellen kell folditania. Undolodom ettől az egésztől! Ezélt, egyenesen ezélt taltom szánalmasnak, amikor bábuként viselkedve hagyjátok magatokat dlóton lángrait! Igen, ezen meg lehet sélődni, de semmi sem sebez jobban az igazságnál! Aki lebbelbis módon nem engedelmeskedik a klánjának, és nem vesz lézta az ún. lázadásban, az is lázadó? Jó, akkor lázadjunk így, megfontol-tan, békésen és ne cseléljük fel a józan észet az öitütséggel! Szelvezünk békés ellenlázadást és ma-ladjunk ki a klánok kollektiv öngyilkosságából! Ez a bölcs megoldás! Pusztán a tanácsomat – és egyben magánvéleményemet – hallhattátok, amit nem musz-szaj követnetek! Menjetez csak a saját fejetez után! III.9

Dart Mahul (#5112)

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatasz 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 cserbenhagyott,
- ♦ 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 KI-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
- ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkozhatnak (minden hónap 3. vasárnapján hivatalos verseny!)
- ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékhoz kell.

EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.

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



Címünk:
CAMARILLA KFT.
1132 Budapest, Csanády u. 4/B
Bejárat a Kresz G. u. felől

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00

