

# ALANORI KRÓNIKA

100. szám  
2004.  
április

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Jubileumi, 100. számához érkezett az Alanori Krónika. 100 újság, 100 hónap, több mint nyolc év. Rengeteg minden történt ez alatt az idő alatt. Változtunk, bővültünk új témákkal, új rovatokkal, egy dolog azonban állandó maradt: az újság elsősorban cégünk játékaikról szól, és mindig megtaláljátok benne a legfrissebb híreket róluk. Sok öröm volt ebben a nyolc évben, de volt részünk bosszúságban és fáradtságban is bőven. Azonban az idő mindig megszépíti az emlékeket, és ma már csak az öröme emlékezünk. Reméljük, hogy ti is örültök apró meglepetésűnknek, ami a kártyamellékletet illeti. Ezúttal nem egy új lapot kaptok, hanem régebbi, már nem kapható AK-s kártyákból kiválasztottunk párat a jobbak közül, és ezekből, csomagoltunk minden újság mellé hármat véletlenszerűen. Újabb 100 sikeres Alanori Krónika reményében kívánok mindenkinek kellemes olvasgatást!

A címlapunkon ezúttal David Eddings: A prófécia gyermeke c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszaai művészpáros festménye látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 3. (100.) szám (2004. április) – Megjelenik havonta

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

**Tördelőszerkesztő:** Dikó István **Korrektor:** Kovács János

**Grafikusok:** Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszaai

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

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

**Lapzárta:** március 19. **A márciusi szám lapzárta:** április 16.

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

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

*Fel nem használt kéziratokat nem örzünk meg és nem küldünk vissza.*

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

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

**E-mail cím:** [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu)

## TARTALOM

<b>MEDDŐ FÖLDEK 2.</b>	2
Mérgezett tájak a Shadowrunban 2. rész	
<b>KALANDOK FÖLDJE</b>	10
A lovagsziget	
<b>HKK ÁRLISTA</b>	14
A ritka lapok árai	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	22
HKK kérdések	
<b>KOMBÓK</b>	24
Tárgypakli	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	30
Áprilisban és májusban	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	32
Egyszínű verseny	
<b>SÁRKÁNYÖLŐ</b>	33
Új, ingyenes internetes játékkunk	
<b>A PRÓFÉCIA GYERMEKE</b>	38
Regényrészlet	
<b>ÓSÖK VÁROSA</b>	42
Hírek, fejlesztések, kérdések	
<b>LEANTHIL NAPLÓJA</b>	44
Egy galetki feljegyzéseiből	
<b>GHALLA NEWS</b>	48
A TF világa	
<b>TF-KÉRDÉSEK</b>	48
<b>TF-FEJLESZTÉSEK</b>	50
<b>KALANDOZÓMESTEREK</b>	53
<b>TF-HÍREK</b>	56

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékkunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számláról 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.

# MEDDŐ FÖLDEK II.

## GAIA TEMETŐJE: A KIHALÁS

Hova is vezethet mindez? A kihálás elkerülhetetlen végétébe, amely sokkal közelebb van, mint azt bármelyikünk gondolná. Környezetünk pusztítása *minden nap* egy újabb faj életébe kerül, és ezeket a fajokat már soha nem fogjuk viszontlátni. Úgy gondoljuk, hogy a kihálás minket nem veszélyeztet, ez csak az alsóbbrendű fajok problémája, ám mi sem irányíthatjuk környezetünket úgy, ahogy gondoljuk. Igazság szerint lassan képtelenné válunk beleszólni a dolgok menetébe. Ugyanígy a környezet sem képes már elbánni a rajta esett sebekkel, így ő is lassan elpusztul.

Ha nem is beszélünk azonnali kihálásunkról, ostobák vagyunk, ha azt hisszük, hogy a fajok kihálásának nem lesz hatása ránk. Az ökoszisztémában minden kapcsolódik mindenhez, és ebbe mi is beletartozunk. Az Amazonas pusztításakor kiirtott fajok vagy növények egyike talán a VI-TAS gyógyírja is lehetett. A környezet szennyezése miatt elpusztult állatok kiesnek a ragadozó-préda kapcsolatokból, így a ragadozó paraállatoknak új prédát kell találniuk maguknak. Prédának persze megteesszük mi is. Az óceán szennyezésével kipusztított mikroorganizmusok lehet, hogy javították volna atmoszféránk oxigéntermelését. Az amazóniaiak minden erőlködése kevés ahhoz, hogy megállítsák a világméretű pusztulást.

Pedig úgy hallottam, hogy az amazóniaiak sok mindent megtesznek a célért. Felállítottak például egy tudományostecnológiai csoportot a környezet újratemetéséért, még-hozzá nagyon komoly mágikus támogatással. Úgy látszik, hogy elég okosak voltak ahhoz, hogy egy jó üzletet ajánljának az egyik biotechnológiai cégnek. A cég nyújtja az eső-erdők újratemetéséhez szükséges klónozási, kádban növesztési és egyéb technikákat, cserébe a cégek korlátozott jogot kapnak új biotechnológia fejlesztéséhez és kutatásokhoz a helyi flóra és fauna segítségével. Azt mondják, hogy a cég egy kicsit tovább ment kutatásaival, mint amennyire Amazonas kormánya megengedte neki, de ez csak szóbeszéd, a tett pedig akkor válik bűnné, ha elkapnak.

Zoomer

A biotech cégek emellett igen érdekeltek a kihálásra ítélt fajok genetikai mintáinak begyűjtésében is. Úgy gondolják,

hogy génmódosításokkal feljavíthatják túlélési esélyeiket, majd klónozással elszaporíthatják őket. Ha mást nem, akkor a tárolt genetikai minták felhasználásával új fajokat vagy termékeket hozhatnak létre. Ehhez azonban vándorolni kell a dzsungelben, és el kell fogni a faj egyik képviselőjét. Érdekes munka, ha értitek, mire gondolok...

Rifleman

Hiábavaló erőfeszítés. Az Istent játszó cégek és tudósok miatt kerülünk oda, ahol most tartunk. Miből gondolod, hogy a környezet és a genetika továbbszapolása megold bármit is?

Deep Green

Tulajdonképpen nem gondolom. Amíg fizetnek érte, addig nem nagyon érdekel más.

Rifleman

## A LEGERŐSEBBEK FENNMARADÁSA

A természetes kiválasztódás az a folyamat, mely során bizonyos jellemzők gyakorikká válnak egyes fajokban. Egyes növényevők például hosszabb nyakkal rendelkeznek, mint a többi növényevő, hogy elérjék a magasabban levő leveleket. Nekik sokkal jobb túlélési esélyük van, mint rövidnyakú társaiknak, mivel több ételmezt találhatnak. Jobb tápláltságuk miatt több utódjuk is lesz. Pár generációnyi felvirágzás után már majdnem minden növényevő hosszú nyakkal fog rendelkezni. Ez a folyamat kulcsfontosságú az élet fennmaradásának szempontjából, és drámai módon hatnak rá a környezet változásai.

Már beszéltem a mutáció azon hatásáról, hogy bizonyos jellemzők villámgyorsan meghonosodnak, és az utódok sokkal jobb túlélési esélyekkel fognak rendelkezni. Itt jön képbe a természetes kiválasztódás. Mivel rengeteg élőlény hal meg a szennyezéstől és a mérgektől, a túlélők egyre ellenállóbbak lesznek a mérgekkel szemben, hogy továbbra is túléljenek.

„Ez végül is jó dolog, nem?” – kérdezhetitek. Nem azt jelenti, hogy a későbbi nemzedékek túlélési esélyei is nőnek? Lehetséges, ha a folyamat elég gyorsan működik. Képes azonban az élet alkalmazkodni azokhoz a toxikus meddő földekhez, amelyek mellett léteznie kell? A toxikus környezetet nálunk is jobban viselő lényeknek jobb lesz-

nek a túlélési esélyeik, mint nekünk, és lehetséges, hogy egy idő után nem lesz elég terület, amelyen osztozhatnánk.

Oké, a kedves író most vált rémhírterjesztővé és üldözési mániássá. Miről beszél? Toxikus szörnyetegek kezdik majd kiásni elrejtett hasadóanyagainkat? Radioaktív dinoszauruszok másznak ki a tengerekből, hogy visszavegyék területeiket? Tisztában vagyok vele, hogy a szennyezés igen komoly méreteket ölt, de ez már képzeltetés.

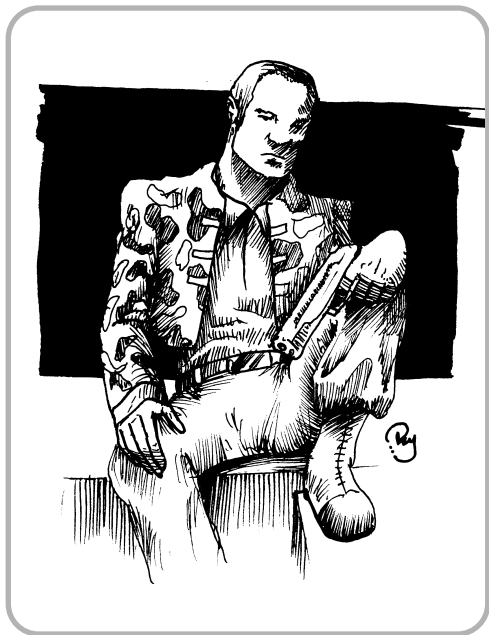
Rakker

Úgy gondolsz? Mi történik, ha egy vagy több sámán toxikussá válik? Mi történik, ha úgy döntenek, hogy tovább terjesztik a toxikusságot másoknak is? Mi történik, ha (isten méltóságára) elkezdnek szerveződni és csoportosan tevékenykedni? Szembetalálkozhatunk egy olyan csoporttal, akik mellett a Szellemtáncosok is csak cserkészfiúknak tűnnek, akik a szennyezésből, mérgekből és bevetett atomjainkból nyerik hatalmukat! Reménykedjünk csak abban, hogy ez képzeltetés!

Zander

## A KÖZELGŐ FERTŐZÉS

Gondoljunk a természetes kiválasztódás olyan formájára, amelyre az emberek általában nem gondolnak – a fertőzést okozó vírusok és baktériumok teljes kiirtására. Nem



fogsz hallani olyan emberekről, akik a vírusok „jogait” fogják pártfogolni, és akik szerint a vakcina „gyilkosság”. Gondoljunk bele, hogy a modern orvostudomány milyen hatáson tud harcolni a káros mikroorganizmusok ellen, főleg akkor, ha az ügyet mágikus utakon is támogatják. A patogéneknek esélyük sincs a milliárdnyi antibiotikum, a vakcinák, a nanotechnológia és a mágia ellen.

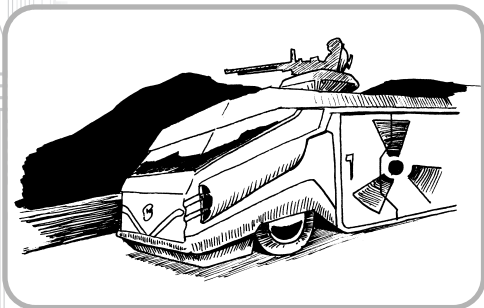
Persze nem mind hal meg. Hihetetlenül nehéz teljesen megfertőtleníteni valamit a parányi és nehezen érzékelhető mikroorganizmusoktól anélkül, hogy elpusztítanánk magát a hordozót is. Még a sugárzás sem képes megölni mindet, ráadásul attól még mutálódhatnak is. Mindegy, hogy milyen kezelést folytatunk, pár mikroorganizmus úgyis túléli őket a mágiát is. A legerősebbek élnek túl, akik máris ellenállóbbak lesznek a kezeléssel szemben. Mi lesz akkor, ha ezek szaporodni kezdenek? Felfogtatók?

Az elmúlt száz évben egyre ellenállóbb járványok tűntek fel, amelyeket törzsről-törzsre egyre nehezebb lett kiirtani. Egyre több drog és mágia ellenálló baktérium és vírus üti fel a fejét, jó példa ezekre a kínai influenza, vagy a VITAS legújabb vírustörzse, amely gyorsabban mutálódik, mint ahogy a tudósok igazodni tudnának hozzá. A modern orvostudomány és a mágia nem csinál mást, csak megöli a gyengébb mikroorganizmusokat és segíti az újabbak és erősebbek túlélését. Jók az esélyek egy újabb VITAS járvány kitörésére, amely valószínűleg egy olyan helyen fog megjelenni, ahol nem tudják majd időben felismerni vagy kezelni, és mire észreveszik, már világméretű lesz a fertőzés.

Vajon arra utalgat, hogy az „új járvány” nem olyan járvány lesz, amit „magunknak csináltunk”? A génszűrés technológiák és a biofegyverek készítéséhez szükséges felszerelések egyre elérhetőbbé válnak, és ez addig fog fájni, amíg majd bárki megteremtheti magának otthon a legújabb lépfene vagy VITAS törzseket. Biológiai fegyverhalmaza természetesen minden kormánynak van (ne hidd, hogy nincsen csak azért, mert tagadják). Vannak persze olyan biológiai fegyverek is, amelyet a cégek fejlesztettek ki a legnagyobb titoktartás mellett. Egy idő után minden kitűdődik, az ellenlábaskok pedig árnyvadász csapatot bérelnek fel, hogy ellopják a prototípust. Ha a csapat felsül, akkor egy Seattle vagy Los Angeles méretű város fogja megszívni a kifejlesztett biofegyvert, ha nem az egész világ. Néha gondolkodjatok egy kicsit a dolgon, mielőtt elvállalnátok egy biotechnológiai céget érintő melót.

Hangfire

Windwalker nem említette az üstökös nonszensz kapcsán felmerült legújabb felfedezést. (Én egyáltalán nem hiszek abban, hogy az üstökösnek lenne bármi kapcsolata a Földön történő eseményekhez). A tudósok bejelentették, hogy újabb mágikus betegségeket találtak, amelyek a Hu-



mán-Metahumán Vámpirikus Vírushoz kapcsolódnak. Megerősítették, hogy sokkal több mikroorganizmus „Ébredt fel”, mint idáig valaha is gondolták. Ezek a betegségek igen ellenállóak a mágiával szemben, és általában ugyanígy viszonyulnak a hagyományos kezelésekkal szemben is. Csak a teljesség kedvéért: a HMHVV-t első megjelenése óta, immár harminc éve elkülönítették, és tanulmányozzák, de semmivel sem kerültek közelebb a megoldáshoz, hogy egy ellenszert készíthessenek. Ezek az újabb fajta vírusok pedig már léteztek egy ideje.

Milyen vírusok?

Amellett, hogy naponta jelennek meg új HMHVV variánsok, felbukkant az Auragyengülési Szindróma is, amely napról napra gyengíti áldozat auráját. A szindróma gyengíti alanya mágiaellenállási képességét egészen addig, míg a végén alanya sebezhetővé válik a mágiával szemben. Olyan, mintha kikapcsolna az aura „immunrendszere”. Ehhez hasonló a Mana-Aktív Auragyengülési Szindróma is, mely kapcsolódik a Chicagóban bevetett FAB 3-as törzshöz, amelyet eredetileg a rovarszemlemez ellen akartak használni. A MAAS egy olyan vírust eredményezett, amely csak Felébredtekre hat, és csökkenti azok mágikus képességeit. Maradandó károsodást okoz, akár teljesen el is pusztíthatja áldozata mágikus képességeit. Mindkét vírust hihetetlenül nehéz mágikus módon elpusztítani, de a vírusellenes, teljes vérspektrumot érintő kezelések eddig hatékonynak tűnnek ellenük.

## A JÖVŐ ARCA

Bizonyára most azon gondolkodtok, hogy tényleg ennyire rossz-e a helyzet. Ki kell, hogy ábrándítsalak titeket: a helyzet sokkal rosszabb is lehet. Még mindig túl sok olyan dolog van, amit nem tudunk a környezet és ökológia egyensúlyáról – de az ismert tényekre alapozva: nagy szarban vagyunk. A szennyezések és a környezet mérgezése

miatt világméretű pusztulás fog megindulni pár generációnyi időn belül. A jelenlegi helyzetnek két megoldását látom. Az első megoldás az, hogy az emberek magukhoz térnek és komolyan megváltoztatják hozzáállásukat a természettel szemben. Úgy értem, tényleg *komolyan*. Megvannak az eszközeink arra, hogy megállítsuk a szennyezést, és visszafordítsuk azokat a károkat, amit a természetnek okoztunk. Az eszközök kéznél vannak, csak akarni kell ezeket használni.

A másik alternatíva az, hogy hagyunk mindent úgy, ahogy van, és nem teszünk semmit. A Föld így egy idő után túl toxikus lesz ahhoz, hogy bármi is megéljen rajta. Mindannyian arkológiákba kényszerülünk a Holdon, a Marson vagy egy másik sivatagi bolygón, pont olyanon, mint amilyen a Föld lesz. Meg fogjuk ölni természetes környezetünket, és leszármazottaink soha nem fogják megtapasztalni, milyen is lehetett nyílt ég alatt védtelenül sétálni, soha sem fogják látni a természetes vadont, és soha nem fognak feldolgozatlan vizet inni vagy feldolgozatlan levegőt szívní. A legrosszabb lehetőség az, ha egyáltalán nem marad élet a Földön. Minden belehal a szennyezésbe, a mérgezésbe vagy az éhínségbe.

Sagan

Van még egy lehetőség természetesen. Fejlett technológia és/vagy mágia segítségével meggyógyíthatjuk a Földön ejtett sebeket anélkül is, hogy radikálisan megváltoztatnánk életformánkat. A nanotechnológia és a fejlett ipari technikák már nem járnak környezetszennyezéssel, egyes kiemelkedő mágiahasználók pedig biztosak abban, hogy vissza lehet fordítani a toxikus területek terjeszkedését. Az utóbbi tizenöt év fejlesztései önmagukért beszélnek, és bizonyos szintű reményt nyújtanak.

Tango

Tekno

Legfeljebb halvány remény! Nem sok különbözteti meg attól, mintha azt mondanánk, hogy „egy csoda még megsegíthet”. Mellesleg az esélyek is hasonlóak.

Deep Green

## TOXIKUS ÉBREDÉS

Feltehetjük a kérdést, hogy vajon a mágia tehet-e valamit a szennyezett területek visszaállításának érdekében? Sajnos nem csak az a probléma, hogy a mágia nem tehet sokat, hanem az is, hogy a szennyezések első áldozata általában a mágia. Egyes helyeken sokkal nagyobb veszélyt idézhet elő, mint amennyit segítene.

A mágia szorosan kötődik a jelenlévő érzelmi- és életeregeihez. Az asztrális tér a fizikai síkon élő lények életerejétől világít, és azok érzelmei töltik be. Egy zsúfolt dzsungelben vagy füves síkságon az asztrális tér fényesen izzik az élőlények auráitól. Egy élénk közösségben az otthon melege, a boldogságérzet és az életeregei töltik meg az

asztrális teret. Ezekkel szemben az olyan helyeken, ahol az élőlények haldokolnak, vagy eltorzulnak, ahol az emberek csak haragot és kétséget érezhetnek, az asztrális tér sem jobb hely. A halál és pusztulás sötétté és borússá teszik az asztrális teret, a negatív érzelmek pedig ködként gomolyognak. Ezek a dolgok ugyanúgy mérgezik a szellemvilágot, mint ahogy a vegyszerek mérgezik a Földet.

Tehát a lényeg: az élet a mágia forrása?

Slater

Nem, nem teljesen. Sokkal közelebb járunk a lényeghez, ha azt mondjuk, hogy az asztrális tér és a manaháló „érzékeny” az élet jelenlétére (vagy hiányára). Az asztrális tér a fizikai sík vetülete, egy élő és érzelmes közeg, amely az „érzelmi szennyezésre” (ezt a kifejezést valamelyik tatumaturgiai szaklapban olvastam) változásokkal válaszol.

Neddy

A mentális szennyezés sokkal gyakoribb, mint ahogy azt a kutatók többsége gondolja, vagy feltételezi. Ahogy a társadalmunk uniformizálódik, alkalmazkodó, materialista automatákká válunk, a manipulatív reklámokban és műanyag termékekben fuldoklunk, elidegenedünk szomszédainktól és munkánktól, mentális egészségünk is megromlik, valamint elkülönítjük emberségünket a természetes normáktól. Csúcstechnológias „civilizált” életünk lassan elkoportatja józan eszünk. A depresszió, apátia és stressz országos méretű járványokká nőttek ki magukat, amelyeket tablettákkal vagy JMÉ termékekkel orvosolunk. Saját testünk sem szent és sérthetetlen, hatalmas részeit cseréljük le gépezetekre és mikro-áramkörökre. A magányosság, elidegenedés és elkeseredettség kifacsarja az emberek szívét, és visszhangzani kezd az asztrálban, amelyre felfigyelnek a negatív érzelmeken táplálkozó dolgok. Minden gettó, börtön, irodaház vagy tárgyalóterem potenciális életveszélynek minősülhet.

Debord

A szennyezett területeken gyengül a mágia ereje, így sokkal nehezebb a problémát mágiával orvosolni. A mérgezett földek mágikus megtisztításához először a szellemvilág szennyezésén kell felülkerekedni, amely egy igen kimerítő feladat. A ténylegesen fertőzött toxikus zónák mágikus megtisztítása csaknem lehetetlen feladat a legtöbb mágiahasználó számára.

Vannak azonban olyanok, akik ahelyett, hogy ellenszegenéne a szennyezett mágikus energiáknak, igazodnak hozzájuk, és olyan fertőzötté válnak, mint az a terület, ahonnan hatalmukat nyerik. Ugyanez érvényes a Felébredt lényekre is: legyengülhetnek (és rövidtávon kimúlhatnak) az asztrális tér szennyezettsége miatt, vagy megtanulhatnak energiát nyerni a szennyezésből, és toxikussá válhatnak ők

maguk is. A megtisztítást elősegítő mágikus erők toxikussá válása a szennyezett zónák legnagyobb veszélye.

Megértem, hogy a sámánok miért válhatnak olyan könnyen toxikussá – hiszen hatalmukat közvetlenül a természetből nyerik –, ellenben nem értem, hogy ha a mágusokat is hasonlóképpen zavarja a szennyezés, akkor ők miért nem válhatnak toxikussá csak úgy, mint a sámánok?

DoDD

Két különböző kérdésről beszélsz öreg! Először is: minden mágiahasználót zavar a szennyezés, tradíciótól függetlenül. A szennyezés háttérzajt teremt a helyi manaháló, amely korlátozza a mágia hatékonyságát. A sámánok és hermetikusok közötti különbséget elsődlegesen a természettel kapcsolatos hozzáállásuk szolgáztatja. A sámánok a természetszellemektől szerzik hatalmuk. Ha a szellem fertőzött, és a sámán aurájába enged a toxikus energiákat, akkor ő is könnyedén fertőzötté válhat. A hermetikusok nem lépnek kapcsolatba a természetszellemekkel, így ők nem válhatnak fertőzötté, ellenben őket is gátolják a borzasztó asztrális körülmények. Érted már?

Mr. Mystic

A hermetikusokat megrontó szellemek pedig már teljesen más témát jelentenek.

Talon

Úgy hallottam, hogy a Manadyne, a MIT&T, valamint a hasonászó mágikus intézmények azon dolgoznak, hogy „kiszűrjék” a „jó” mágikus energiákat a magas háttérzajú



területek „rossz” energiáiból. Ez olyan lehet, mint egy aszt-rális gázmaszk, amely segítségével a mágiahasználók fel-ülkerekedhetnek a szennyezett helyek háttérzaján. Ha mű-ködne, akkor a mágikus tisztítómódszerek sokkal gyorsabbá válnának.

Silicon Mage

Persze csak ha a toxikusok is úgy gondolják.

Rikki Ratboy

Megállapíthatjuk tehát, hogy a világ mérgezésével a szel-lemvilágot is eltorzítjuk, kifacsarjuk. A kérdés, amelyet álta-lában félnek feltenni az emberek az, hogy az Ébredés óta el-telt évek alatt történt dolgok a mágia visszatérésének részeként történtek, vagy az általunk keltett szennyezés mi-att alakultak ki? Tudjuk, hogy léteznek toxikus szellemek is, amelyeket mi „teremtettünk”, de mik keletkezhetnek még? Ha a fertőzés toxikus és mutáns lényeket eredményezhet, akkor miért ne lehetne toxikus vagy mutáns mágia is? A to-xikus szellemek és sámánok nem mások, mint a mérgezés megtestesítői – azaz általunk életre keltett szörnyetegek.

### ÖKO-VESZÉLY: AZ ÉSZAKI-TENGER

Az Atlanti-óceán Nagy Britannia, Hollandia, Szövetséges Német Államok és Dánia közti területe, az Északi-tenger a Föld egyik legtoxikusabb vízteste. A toxikus szennyezés és a fent említett államok nemtörődomsége miatt az Északi-tenger immár évtizedek óta pusztul. A brit radioaktív hulla-dékok, valamint a skót és német nukleáris reaktorolvadá-sok mind az Északi-tengerbe ürültek. A parti részek, főleg az Észak-germán liga partjai annyira mérgeztettek, hogy

semmi sem élhet meg rajtuk, legalábbis semmi olyan, ami ne lenne annyira eltorzult vagy átváltozott, hogy felismer-hető legyen.

### A CÉGEK

Mivel is kezdődött az Északi-tenger hanyatlása? Termé-szetesen céges területté válásával egyidőben. Miután a cé-gek aláírták a papírokat, már azt kezdték partközeli terüle-teikkel, amit csak szerettek volna. A vétkesek közé tartozik a Proteus AG, amely rengeteg víz alá telepített archológiát húzott fel a germán partok közelében, de a Saeder-Krupp, az AG Chemie Europa és a Zeta-ImpChem sem tanúsítot-tak túl nagy toleranciát a természet felé. A cégek többsége tengerfenéki olajfúrással és víz alatti technikákkal kísérlete-zett itt.

A cégek jelenléte folyamatos szennyezéssel is járt, amely ellen a kormányok sem léphetnek fel, mivel az ar-chológiák vagy telepek extraterritoriális vagy nemzetközi vizeken létesültek (esetleg a kettőn egyszerre). A mérgező kemikáliák és a nyers petrokémiák hatására az olyan hely-ek, mint például az Elba folyó torkolata toxikus sivataggá váltak. A mérgező iszap itt több centiméter vastagon borít-ja be a talajt, megölve minden állati vagy növényi életet. A kormány nem tett mást, mint elkerítette a területet, és fi-gyelmeztető jelzéseket rakott ki, így a szennyezés folytatód-ik, a mérgezett tenger pedig továbbterjedhet.

Én is megerősíthetem, hogy az Északi-tenger partvidé-ke rettenetes hely. A szag borzasztó, és ha túl hosszú ide-ig vándorolsz a környéken légzőmaszk nélkül, akkor könnyedén elszédülhetsz, vagy elbódulhatsz. A meleg nyá-ri napokon pillanatokon belül hányingered támadhat tőle.

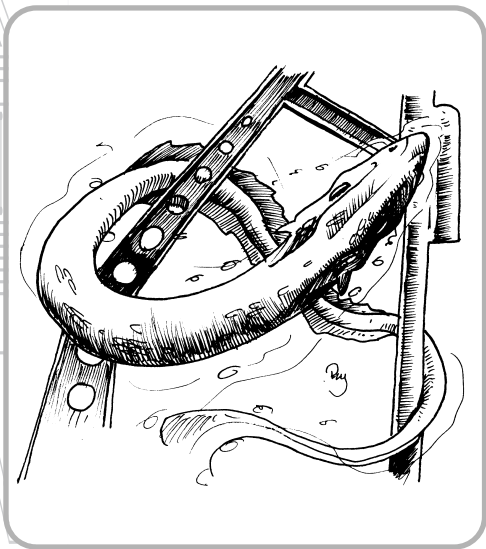
Edelweiss

Ennek jó oldala is van persze – ha lehet jó oldala egy ilyen pokoli helynek –, mégpedig az, hogy az emberek ál-talában messzire kerülnek az ilyeneket. Az Északi-tenger ka-lózzai és csempészei előszeretettel látogatják a helyet, mivel távol esik a figyelemtől. Az Északi-tengeren így nem akad problémájuk a munkával egészen addig, amíg bele nem futnak egy Proteus AG vagy Saeder-Krupp ágyúnaszádba.

Mal-de-Mer

### AZ AKTIVISTÁK

Az Északi-tenger több német, hollandiai és brit sejt szer-vezésű ökoterrorista szervezetnek is otthonául szolgál. El-sődleges célpontjaik a tengert mérgező cégek telephelyei, mivel az érintett kormányok semmit sem tesznek a szennyezés beszüntetéséért. A zöld szervezetek közvetle-nül támadják a Proteus AG-t és a többi céget, partközeli tele-peket szabotálásával, hajózási szállítóútvonal elvágásával és digitális Matriks hadviseléssel. Fáradszatózó próbálkozásá-





ik ellenére azonban a cégeket nem rengetik meg ezek a támadások, és zavartalanul folytatják a környezet mérgezését.

A zavartalanul azért enyhén túlzó kijelentés. A zöld sejtek kemény sebeket okoznak az olyan cégeknek, mint a Proteus, de sajnos nem eleget. Sikerült pár hónappal késleltetniük a Proteus legújabb víz alatti archológiáját, de a Proteus így is befejezi kis idő múlva. A régió toxikus kibocsátása nagyobb, mint valaha volt, és ez csak emelkedni fog. A sejtek vesztes háborút vívnak, amivel a legtöbben már szembesültek, de nem adhatják fel, akármilyen elkéseredett legyen is a helyzet. Legyetek óvatosak az Északi-tengeri vadászatokkal, sokkal nagyobb bajba keveredhetnek, mint valaha is voltatok.

Unnatural

Ami ténylegesen akadályozza a természet megmentésében az Északi-tenger zöld sejtjeit, az nem más, mint maga a természet. A tenger vize annyira szennyezett, hogy a legtöbb ökcsoportnak dolgozó sámán a közelébe sem hajlandó menni. Nem használhatják hatalmukat, mivel a legtöbb helyi szellem nem hajlandó válaszolni a hívásra. Még a hermetikus tagok sem képesek felülkerekedni az asztrális szennyezésen, így a szervezet gyakorlatilag mágia nélkül maradt, amely gyakran az egyik legjobb fegyvernek bizonyul a cégek elleni háborúban. Most már tudjátok,

hogy a sejtek miért koncentrálnak elsődlegesen a fizikai és Mátrix hadviselésre: ez mindenük, ami van.

Hierophant

A lehető legrosszabb dolog is gyakran megtörténik errefelé. Minden mágiahasználót dűhit a környezet szennyezése. Ha tényleg eltökélt a mágiahasználó, akkor megnyithatja magát a toxikus erők előtt, hogy hatalomhoz jusson, amivel majd rászűthet a cégekre. Ez az első lépés a toxikusá váláshoz, amely még szörnyűbb, mint a kiégés.

Ecotope

### TOXIKUS VESZÉLYEK

Az Északi-tenger szennyezett mivolta felerősítette a toxikus környezet káros hatásait. Ennek elsődleges jele az Északi-tengerben egyre gyakrabban fellelt mutáns létformák. A tengeri lények nagy része már kihalt, vagy épp haldokiik, de vannak olyan állatok, amelyek adaptálódnak a megváltozott körülményekhez. A helyi halászat csaknem teljesen kihalt, mivel a megmaradt halállomány már nem alkalmas emberi fogyasztásra.

A Proteusnak nemrég problémája támadt a mutáns élővilággal az egyik vízi archológiáján. A Helgoland archoblokkot egy új faj, valamiféle savkőpő, mutáns sósvízi kígyó támadta meg. A kiszálló nehézfegyveres cégkommandó megsemmisítette a lényt, és a partra vontatta. Egy rövid videofelvétel a Mátrixra került a támadással kapcsolatban, de a Proteus mindent megtett, hogy hiteltelenítse azt. Az archoblokkban senki sem beszél a lényről, vagy a támadásról, legalábbis akkor nem, ha a közelben van egy biztonsági.

Yukon Cornelius

Úgy hallottam, hogy a támadás nem véletlen baleset volt. Forrásaim szerint a kígyó közvetlenül az archoblokk ellen indult valamilyen külső erő befolyására. Nem azon kellene gondolkodni, hogy ki tette, hanem azon, hogy melyik ökcsoport tanulta meg fellelni és irányítani ezeket a lényeket.

KonWatch

Az Északi-tenger élővilágának kihalása és mutációja mellett a legzavaróbb tény a helyi szellemek és mágia eltorzulása. A vizek és a környező talaj mérgezésének hatására az Északi-tenger szellemei önmaguk kicsúfolásává váltak. A területen minden mágia romlott, így a mágiahasználók csak nehezen használhatják képességeiket. Bár az örült szellemek néha visszacsapnak mérgezőikre, ugyanilyen gyakran vadásznak ártatlan emberekre, örületükben pedig tovább terjesztik a szennyezést és romlást.

A „bosszúálló” szellem tipikus példája Schimmeleiter, a legendás germán szellem modern változata. Kinézetre egy kardot forgató páncélozott figura, aki egy sűrűre lovagol. A ló patái soha nem érintik a földet, de villámokat és mennydörgést szór, amerre megy, és általában viharfellegek követik. A szellem a pusztulás hírhírója, mindenkit lemészárol, akivel csak találkozik. Úgy, ahogy Jesse mondja, a mérgezők által teremtett szörnyek az ártatlanokat sem kímélik.

Roland von Bremen

A Schimmeleiter tényleg létezik, de nem csak egyedülálló szellemként. Ezek a szellemek olyan örült vihar-szellemek, akik bosszút állnak bárkin, akit épp el tudnak érni. Nem annyira örültek, mint a toxikus szellemek általában, és állítólag el lehet kerülni a harcot, de nem akarok az lenni, aki ezt kipróbálja.

Geistmann

### ÖKO-VESZÉLY: A TRIPOLISZI FORRÓ ZÓNA

2004-ben háború tört ki Líbia és Izrael között. A több évtized alatt kiépített diplomáciai utak összeomlottak, Líbia pedig vegyi fegyverekkel támadta Izraelt, több ezer ember halálát okozva. Izrael azonnal bevetette atomfegyvereit eloszlátva a nemzet nukleáris hatalmával kapcsolatos kérdéseket. A „háború” mindössze tíz percig tartott, de ez ele-

gendő volt Izraelnek ahhoz, hogy eltörölje Líbia nagyobb városait, és több millió lakosát. Tripolisz, Líbia fővárosa egy hatalmas kráterre változott. A robbanás és hőhullám lesöpörte a külvárosi részeket is, a vonzaskörzetben megmaradt kisebb városrészek pedig megmaradtak a pusztulás csendes tanúbizonyságául.

Amit a robbanások nem intéztek el, azt a radioaktív csapadék vette kezelésbe. Több száz ezrenyi ember halt bele a robbanás után fellépő sugárbetegségbe. Líbia szinte megszünt politikai hatalomként létezni, az Egyesült Nemzetek pedig „békefenntartókat” küldött, hogy segítse a túlélőket, és meggátolja a további támadásokat. A líbiai túlélők a környező nemzetekbe, Egyiptomba, Afrikába vagy más helyekre költöztek, és többnyire gettóban telepedtek le. Mások Izrael-ellenes terrorcsoportokat szerveztek.

Az Egyesült Nemzetek nukleáris robbanást tanulmányozó tudósain kívül csak kisebb katonai támaszpontok maradtak Líbiában, amelyek elsődleges feladata a fosztogatók távoltartása volt. Ironikus, de tény, hogy közel-keleti fekete piacok ezekben az időkben árasztották el a sugárzással fertőzött tárgyak. Ezek a holmik eléggé sugároztak ahhoz, hogy megbetegítsék, vagy akár meg is öljék hordozójukat, így a helyi (amúgy sem teljesen kiépült) árnégygazdaság ismét fájdalmas sebeket kapott.

Csaknem egy évtizedig őrizték az ENSZ katonák Líbia radioaktív tetemét. Az ENSZ-nek ezután sokkal nagyobb gondjai támadtak, mivel a megacégek rohamos terjeszkedésnek indultak, az ENSZ belső szeparálódása is nőtt, ráadásul egy közelgő Euro-háborúnak is egyre nagyobb esélye lett. Líbiát magukra hagyták, és bár névlegesen Egyiptom ügyelt volna a területre, már csak a sugárbetegséget megkockáztató sivatagi nomádok és törvényen kívüli fosztogatók voltak bátrak behatolni a környékre. Mostanra Líbia sivataga szolgál a Sivatagi Háborúk otthonául.

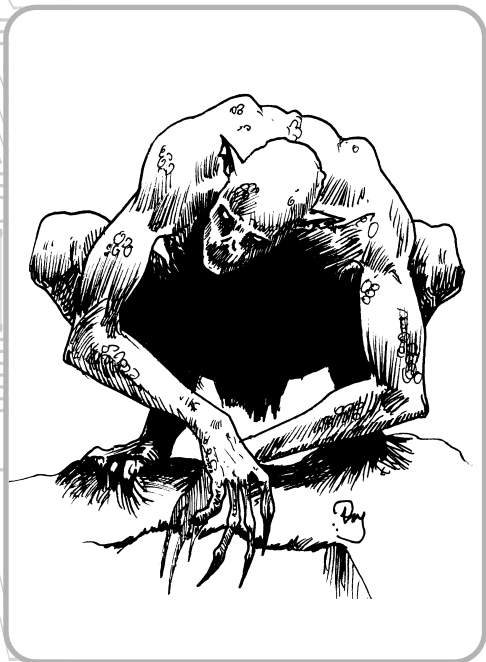
A Sivatagi Háborúk teljes leírását a Futóhomok nevű fájlban találhatjátok.

Káosz Kapitány  
„Mindenhol ott vagyok!”

### TOXIKUS VESZÉLYEK

Bár a líbiai sivatagok radioaktivitása csaknem teljesen eltűnt az elmúlt majd ötven év alatt, ám az élet jelei egyáltalán nem mutatkoztak újra, valószínűleg az elmúlt évtizedek alatt történt háborúzás miatt. A sivatag egyes részei radioaktívok maradtak és elviselhetetlenek a Felébredtek számára, a lerombolt városok feletti asztrális teret pedig továbbra is a pusztulás szennyezi.

A Líbiában és környékén fellelhető háttérzaj megnehezíti a mágiahasználatot, és kényelmetlenné tesz bármilyen





asztrális munkát. A megacégek számára ez előny, mivel a borzasztó körülményeket egyfajta „asztrális gátlólemezőnek” tekintik. A Sivatagi Háború kiképzése igen kemény, és aki túléli, az biztosan tudja, hogy mit csinál.

Merle

A sugárzás és a környezeti szennyezések mellett az éppen aktuális konfliktusok is erősítik az asztrális gátlókörülményeket. Az asztrális tér nagy részét az erőszak szennyezi, és ennek hosszú távú megmaradása az asztrál maradandó sérüléséhez vezethet. A szennyezés emellett káros a szellemek és más asztrális létfórmák számára.

Egyik Sivatagi Háborúban résztvevő barátomtól hallottam, hogy a hadszíntereken időről időre kísértetek bukkannak fel.

Heavy Metal

Mi az a kísértet?

Digital Dancer

Olyan fajta szellem, amely erőszakból – pontosabban erőszakos érzelmekből – táplálkozik. Szellemszerű figuráknak tűnnek, foszladozó köpenyekben. A hallottak alapján nem csak kedvelik az erőszakos, és magas háttérzajú kör-

nyékeket, segítik is az erőszak fellángolását és elterjedését. A Sivatagi Háborúk valószínűleg olyanok számukra, mint egy bőségszaru.

Mask

És ez még nem minden – ahogy a marketingesek mondják. Egyes híresztelések szerint szellemek kísértének Líbia romjai között. Ezek megpróbálják elcsalni vagy elijeszteni a betolakodókat. Egy régi hír szerint egy Sivatagi Háborúban elesett katona holtteste kelt életre Líbia romjainál vagy romjai között. A testen több súlyos égésnyom is látható volt, amelyeket a kutatók szerint kizárólag belső radioaktív tüzek okozhattak. A lángok nyomai túl „forróak” voltak az ötven éve hűlő várososhoz képest. Ráadásul ez nem egyedi eset, állítólag több ilyet is láttak már, mások pedig a sötétben beteges zöld fényvel izzó szellemekről számoltak be.

Hammer

Biztos vagyok benne, hogy azok a barmok sokkal furább történeteket is mesélnék pár itallal több után a tábor-tűz mellett vagy a laktanyában. Persze meg is esküdnék, hogy ezek igaz történetek.

Ranger X

## SHADOWRUN KALANDMODUL PÁLYÁZAT

Az Átjáró Magazin szerkesztősége Shadowrun kalandmodul pályázatot hirdet. A nyertes modulok díjazásban részesülnek, és a magazin későbbi rendezvényein (nyári ÁtjáróCon, tavaszi és őszi Átjáró Napok) lemesélésre kerülnek.

### A modul pályázati feltételei:

- A kalandnak 6 óra játékidő alatt lemesélhetőnek kell lennie.
- A modul írásakor figyelembe kell venni, hogy a játékosok a 3. kiadású alapkönyvet, és a Fegyverek kézikönyvét használhatják majd karakteralkotáskor.
- A terjedelem maximum 20 gépelt oldal (Times New Roman betűtípus, 12-es betűméret, A/4-es oldal), plusz az esetleges térképek. A 20 oldalba benne foglalítatik a történet, NJK-k és helyszínleírások stb.

**Pályázati határidő:** 2004. május 10.

A pályamunkákat beküldeni a miyazaki.jun@atjaro.hu e-mail címre lehetséges, .doc vagy .rtf formátumban. A csatolt képek összmérete nem haladhatja meg az 500 kB-ot.

### A díjazásról

A győztes munkákat az Átjáró Magazin rendezvényein versenymodulként lemeséljük; emellett a modulírók pénzjutalomban részesülnek:

Az I. helyezett 10.000 Ft-ot és egyéves Átjáró előfizetést kap.

A II. helyezett 8.000 Ft-ot kap.

A III. helyezett 5.000 Ft-ot kap.

### Az értékelésről

Az Átjáró Magazin fenntartja magának a jogot, hogy megfelelő pályamunkák beérkezésének hiánya esetén ne hirdessen győztest, vagy akár több győztest is hirdessen. Az értékelést a magazin által felkért zsűritagok fogják végezni.



# Shadowrun

## Kalandok Földje

A LOVAGSZIGET  
4. ZÓNA, VI. RÉSZ

Aloha, kalandozótársaim! Itt a tavasz, zöldell a rét, mindenki friss energiáktól duzzad (főleg a hosszú téli napokon legyártott véstartalékok felhőpíntése után) és szaporák a szörnyek is, így van miről mesélnem. A legfontosabb hírral kezdeném: magasságos és bölcs uralkodónk (engedve a nép kérésének) egy rendeletben alaposan megreformálta a palota küldetéseinek jutalmi rendszerét [60 küldetésenként +1 random tárgy jár az eddigiek mellé, tehát 121-től már 3-at kapunk, valamint a 132. után valamilyen véletlenszerű bónusszal adományoz permanensen, mint például +1 kincskeresés, löfegyver támadás, tulajdonság stb. összesen 20-féle képességből (néha sajnos nincs szerencsénk, csak 1 varázsgyöngyöt nyomnak a markunkba). Immáron aranyjutalmat is osztanak megfelelő számú palotázás után, ami küldetésszám/5 ap-t hoz a konyhára (pl. 135. küldetésnél 27 ap), ráadásul a kisebb zónák palotái végre nem adnak irdatlanul hosszadalmas feladatokat a magas szintű kalandozóknak, de sajnos még így is sokáig tart teljesíteni őket (most alap + szint/2, pl. Magasföldön a 20 tengeri barlang kipucolása egy 30. szintű kalandozónak Armingtonban már 35-tel egyenlő, per sze egy alacsony szintű játékost ez nem érinti, neki Armington számít az alapnak). Viszonyításképpen 22. szinttől már Magasföld az alapvető küldetést adó palota, tehát Katay és Armington is többet kér, ráadásul magassföldi feladatokat ad, mint például óriáskastély kipucolása (a lovagvárat először 36. szinttől kéri)]. Pár újdonság a lovagszigetet érinti, így akkor most elmesélem, amit erről a kegyetlen, de hihetetlenül gazdag helyről tudok.

## SHIMINTONAY, A LOVAGSZIGET

Ez a kisebb dombos sziget a Magasföld délkeleti partja mellett fekszik, olyan viharos és örvényekkel tarkított tengeren túl, amit képtelenség átúszni [60-as úszás kell(ene)], így egy alternatív megoldást, a térkaput kell választani, amit már megközelíteni sem könnyű [34-es mászás kell a (24,42)-es koordinátára lépéshez]. Igen ám, de ide nem elég a sziget nevét bemozdítani (Shimintonay), kell hozzá egy térkapu rezonátor, amit a drakón fegyörös labirintus főnöke őriz [részletesen lásd az előző cikkemben]. Amennyiben minden akadályt elhárítottunk, már ugorhatunk is. Érkezésünk után haladjunk nyugatnak, itt egy kis falucskát találunk három épülettel. Az egyik egy varázspálca töltő hely, ahol borsos áron pótolják a pálcákból kifogyott tölteteket [csak varázspálcát, ill. néhány kivételt töltenek, amennyiben legalább 6 töltet elfogyott már belőle. Célszerű a maximumra töltést választani, mert az a legolcsóbb módszer (arányaiban). Itt feltölthetjük kimerült Xeoth koponyánkat, de pl. a tömény mágia esszenciáját is, ami ugyan hihetetlenül drága (12,5 ap töltetenként, tehát az 1000 töltet 125 platina), mégis megéri, ha okosan tudjuk használni és pótolni az árát]. Van itt egy gyűjtő is, aki egy-egy elementáris smaragdért [3. zóna, Potay falujában lehet beváltani 10 mágikus rubinért] különböző hatalmas erejű tárgyakat osztogat, pl. a kaszt küldetés végén is felajánlott (ld. később) X köpenyét vagy a fenés nagyhatalmú drágakövé. De van két új tárgy is: az egyik a fészekrablás függője (a szörnybarlangok látogatásának energiaköltségét csökkenti 3 energiával, amíg viseled), valamint a pusztulás kiterjesztő gyűrűt (ez a gyűrű

# Kalandok Földje

helyettesíti a pusztulás láncingének „neves szörnyek vonzása” képességét, így aztán fel lehet helyette venni bármi egyéb táposabb páncélt, de a hátzicsákban bent kell lennie, és a gyűrűt viselnünk kell. És ez még csak a kezdet, máshol is lesz még olyan gyűjtő, aki elementáris smaragdért ad hasonló durva tápokat... igaz hogy 1 smaragd összegyűjtése nagyon sok idő).

A harmadik épület egy **lovagküldetéses** ház, itt mérhetetlen mennyiségben kéri a különböző fajtájú fekete lovagok halomba öldösését. Először 150 fekete apródot, majd 150 fekete katonát kell felaprítani a jó ügy érdekében. Harmadikként a 200 fekete lovaghoz mindenképpen látogatni kell a lovagvárat, ott szép számban jönnek [jutalmunk 5000 Tp]. Az utolsó feladat itt is a legnehezebb, 10 Nord Vikobar legyőzése, ő a várak legfőbb hadura, alaposan fel kell készülni rá. Sikeres teljesítéskor hatalomponntal, tapasztalatokkal [+10000 Tp] és egy Nord pajzsral [10 védelem, +8 mágia, +8 minden fegyverszakértelemre, +8 minden elemi immunitásra, +10 kezdeményezés] leszünk gazdagabbak.

Ellenfeleink legyőzéséhez előbb ismerjük meg őket. A szigeten alapvetően apród, segéd, katona, harcos és néha egy-egy lovag fordul elő, míg a fekete lovagvárban már jöhet lovag parancsnok és Nord Vikobar, a helyi neves főgonosz is.

A lovagokat az alábbi táblázatban ismerhetitek meg közelebről:

*Az adatok tájékoztató jellegűek!*

Név	Ép	Immunitás	Fegyver	Varázslat, ütés	Egyéb speckók
apród	398-458	15 aura	minden	ütés, 15 sebző aura	
segéd	467-529	10 tüske	minden	2 ütés (-8 IQ)	2 köbör
katona	561-643	35 aura	minden	2 ütés (éhség)	mágikus lassulás (-2 támadás, -2 támadás szám)
harcos	620-731	30 aura, 20 tüske	minden	2 ütés (átüt a köbörön), 15 tüske	
lovag	707-805	20 aura, 30 tüske	minden	2 ütés (kritikus, átüt a köbörön), síkthás	2 köbör
lovag parancsnok	824-952	tűz, 20 aura, 30 tüske	minden	2 ütés (kritikus), vibráció	hánytát, 2 köbör
Nord Vikobar	1102-1121	tűz, 40 aura, 50 tüske	minden	2 ütés (kritikus), vibráció	mágikus vakság, tükörkép, 4 köbör

Mindegyik ellenfél körönként 15 életpontot regenerál és egy speciális mágikus védelemmel lettek ellátva, mely ellenfeleinként különböző erősségű. Ez a védelem gyakorlatilag egy sebész barikád, mely megszabja, hogy maximum mennyit üthetünk beléjük (varázslat, tüske stb. együttesen, tehát egy körben max. mennyit sebződhet). A gyenge védelemmel rendelkező apródnál 100, segédnél 95, a közepes mágikus védelmű katona 85, harcosnál 80, míg az erős védelemmel feltuningolt lovagnál 75, lovag parancsnok 70, és Nord Vikobar 60 sebzést enged át körönként. Ezt lehet persze növelni az energiatárolók építésével.

Az ellenség megismerése után jön a harcra való felkészülés. Most már tudjuk, hogy a lovagársadalmat nem szabad lebecsülni, nagyon erősek főleg váraikban sokadmagukkal. Szükség lesz először is sok-sok bronz-, ezüst- és arany energiatárolóra. A gyenge mágikus védelemmel felvértezett apródot és segédet a bronz energiatárolóval [apródra +25, segédre +30 sebzést ad minden egyes tároló] tudjuk lealázni. Ehhez szükségünk

lesz a halálvagyóktól 25 db halál medálra, az élőholt törpe labirintusok Do-injától egy árnyékesszenciára, és maguktól a lovagoktól egy gonosz misztikus energiájára. Ezt szépen összebarkácsolva [21-es barkácsolással (talán kevesebb is elég) 40 energia árán kikovácsolhatunk egyet] máris kész az első darab. Ezzel persze nem szabad megelégedni, legalább 4-5-re lesz szükségünk. A következő az ezüst energiatároló

# Kalandok Földje

lő, melyet a katona és a harcos ellen használhatunk [katona +25, harcosra +30 sebzés]. Alapanyaga 15 halál ezüst medálja, 1 Nacion sötét esszenciája és 1 gonosz energia [21-es barkács, 50 energia], ebből is célszerű 5-6 db-ot legyártani. Végül a legfontosabb az arany energiáról [lovagra +50, lovag parancsnokra +60, Nord Vikobarra +80 sebzés], melyhez 8 halál arany medálja, 1 Cloin homályesszenciája és 1 gonosz energiára lesz szükségünk [na meg 24-es barkácsolásra és 80 energiára], mindezt persze legalább háromnegyszer megismételve [amíg nincs elegendő tárolótok mindegyikből (legalább 2-3), addig csak sétálgassatok és a szabadon kószáló szörnyekből gyűjtsétek a gonosz energiákat, persze eleve jól fel kell tankolni mindenféle esszenciákból és egy hegynyi mindenféle halál medálból]. A tárolók önmagukban még csak lehetőséget adnak a nagy sebzésre, ami ennél is fontosabb, az a sünök tuskés bőre! Sajnálatos módon minden ellenszenvünket félre kell tenni és minél több tuskés tárgyat be kell szerezni [tuskés szívárványvért és tuskés szívárványpajzs máris ad 25-öt], különben esélyünk sincs [70-80 tuskés bőr minimálisan ajánlott, de 100 már bőven elegendő, ajánlott az arany- és ezüst dívmion medálok gyakori használata]. Harcosoknak nem kell sok trükk, üssenek és kész, de a mágusoknak erősen javaslok a kezdeti fókuszálás után hatótér bővített ósvillámokat szórni, mert az idegi terhelésre eléggé immunisak [alapvetően a mágiára is, szóval illik nagyon magas mágiaerősítéssel és 50-es mágiával menni, a fekete lovagokat pedig lehetőség szerint bénítani].

A fekete lovagvárban [20 energia, 100 percnként frissül] a fent említett szörnyek mindegyike előfordul, sajnos gyakran csapatostól, különösen a fekete lovagokat részesítve előnyben. Ilyenkor nincs mese, gyakran kell használni a törpe platina medált, és szorgalmasan imádkozni mindenféle istenekhez. Nos, eddig csak a rosszat mondtam (nem véletlenül sulykolom ennyire,

tényleg vegyétek őket komolyan [a várak ésszerű túlélésére minimum 36. szint szükséges!]), lássuk most a lényegét, ami miatt már lassan hónapok óta itt eszi a fene az összes nagyhatalmú kalandozót [a TÁPI!]. Először is a lovagok népe mérhetetlenül gazdag [főleg démonkoronát viselve], a fekete lovagoknál nem ritka a platina sem! Másodszor hullik itt kromaun hús, bűvös zafir, óriásfrissítő, gyorsaság itala, elasztikus golyó [mithril tárgyakhoz alapanyag] és a várakban mithril is. Harmadrészt pedig Nord Vikobar kincsei felettebb hasznosak: a fekete lovagi pajzs [6 védekezés, +5 mágia, +5 minden elemi immunitásra, +5 minden fegyverszakértelemre] és a fekete lovagi páncél [19 védelem, +10 vastagbőr, +10 mágiaimmunitás, +5 koncentráció, +5 mágiaerősítés] jelentős védelmet biztosít, és hatékonyan segít a harcban is. Vikobar páncélját Ariel már megtalálta, így ez az artifact már nem érhető el mások számára, de még így is ez jelenleg a legjobb hely egy kis tapasztalatszerzésre (feltéve, hogy bírod a gyűrődést).

Említettem az elasztikus golyókat, lássuk hát milyen mithril tárgyakat tudunk végre készíteni belőlük. Sorban az első a mithril kesztyű [5 mithril, 2 elasztikus golyó, 11 védelmet és +20 gyógyítást ad], egyelőre csak ennek van jelentősége egy küldetés során. Sajnos a mithril sisak [10 mithril, 3 elasztikus golyó, 50 energiáért 11 védelmet és +50 max. Ép-t ad, 18-as páncélviseléssel], a mithril csizma [15 mithril, 3 elasztikus golyó, 50 energiáért 12 védekezést és +30 max. Vp-t ad, 18-as páncélviseléssel], a mithril pajzs [20 mithril, 6 elasztikus golyó, 25-ös barkácsolás, 80 energiáért 14 védekezést és +6 szívósságot ad] és a mithril vért [35 mithril, 10 elasztikus golyó, 25-ös barkácsolás, 80 energiáért 24 védekezést, +6 vastagbőrt, +20 minden tulajdonságra és +5 támadást ad, 24-es páncélviseléssel] egyelőre hasznontalan jószágok, de egyes pletykák szerint az 5. zóna crin szilánkjával és majd a későbbi szigeteken található komponensekkel fel lehet tuningolni ezeket is.

# Kalandok Földje

# Kalandok Földje

## MAGASFÖLDI FAJI ÉS KASZT KÜLDETÉSEK

Legutóbb elmaradtak a kaszt küldetések, melyeket Új Armingtonban lehet felvenni [54-es épület, minden kaszt számára azonos], lássuk hát ezeket. Elsőként 100 óriás-kastély kipucolását kérik, mely elég hosszadalmas és unalmas meló, mégis célszerű mihamarabb túlesni rajta [van egy remek 5-ös kastély sor a bolttól délkeletre, a hegylanc jobb oldalán (a középső koordinátája: 11,52)]. A jutalom minden kaszt számára egységesen a sebző auránk kiterjesztése [+5 sebző aura, +1000 Tp]. Második feladat 2-2 db piros-fehér-zöld és kék kicsi sárkánypikkely [+5 minden tulajdonságra, +1000 Tp], melyet egy nagy rakás undorító drakón alkatrész leadása követ [a 150 drakón farok, 150 drakón karom és 200 drakón fog leadásáért 5000 Tp-t kapunk]. Végül csak egy apróságot kérnek, név szerint egy mithril kesztyűt [gyártását ld. fent], cserébe azonban nagyon értékes kincsek közül választhatunk egy nekünk megfelelőt [+1 hatalompont, +10000 Tp, és egy tárgy az alábbi 5 közül:

- Morgon mágikus kavicsa (+1 övet hordhatunk pl. 1 Brimah aranyozott öve és 1 Brimah öve!)
- Borm rubinja (+1 köpenyt hordhatunk)
- a fenés nagyhatalmú drágaköve (25 töltetes fenőkő, mely pálcának minősül, tehát tölthető!)
- Tis karkötője
- Rubin karkötőj.

Végül nézzük a faji küldetéseket, melyben az utolsóval még én sem végeztem, így a teljesítését és a jutalmát majd ha meg lesz, akkor mesélem el. Első feladat felettébb sok energiát és odafigyelést igényel. Gyakorlatilag a lusta mesterek velünk készíttetik el a teljes zóna feltérképezését [ismerj meg 2250 mezőt a 4. zónából, jutalmunk +10 max. Ép, +1000 Tp]. Ehhez nem elég a teljes Magasföld, Norlandot is be kell járni valamennyire. Na mindegy, ez legalább belátható időn belül teljesíthető, nem úgy mint a következő, az újabb aréna-

zasi hullám. Most 75 győzelmet kérnek, amiben nem is maga a harc a bosszantó, hanem az a rengeteg idő, mire végzünk [41 győzelemtől 3 naponta, 61 győzelemtől 5 naponta lehet arénázni, a küldi maga 75-öt kér, de 60 felett még 15-öt, tehát amíg nincs meg a küldetés, ne menjetek 60 fölé]. Ha több hónapos szenvedés árán végre eljutunk az utolsó győzelemig, nem kisebb jutalomban lesz részünk, mint hogy apróbb mértékben bár, de felgyorsul a tapasztalatszerzésünk [+2% Tp bónusz, de ez nem vonatkozik az Fp-re]. Következő küldetésünk 10 Ffrraak megölése. Ezek a lények a Kellyanmor szigetén előforduló fekete drakón fészkek neves főszörnyei. Gyengébbek a lovagoknál, és olyan tápot adnak, amit mágusoknak célszerű még a lovagsziget felperzselése előtt beszerezni. (Erről majd legközelebb, de garantált szupertáp). Szegény Frakkok levadászását nem is nagyon értékelik [+5000 Tp], ellenben záróakkordként Crin misztikus nyakékét kérik, amihez crin szilánkok és olyan komponensek kellene, aminek a fellelhetőségét még magam sem ismerem, így egyelőre várok, de addig is palotára fel!

Nos ennyi volt mára a tudomány. Szerencsére a pletykák kezdenek valóra válni, hamarosan egy újabb sziget nyílik Kellyanmor mellett és talán a démoni létsík megnyitása is közeleg (maga a legfőbb udvari mágus és néhány hú tanonca dolgozik a kapu megnyitásán). Remélem legközelebb csupa jó hírrel szolgálhatok!

Minden jót!  
Cyron Achenar  
[Tihanyi Zoltán]

A Teremtés 1239. esztendejének 81. napja... a diadal órájának kezdete!

# 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: 06-20-9-678936

**c** – Chara-din  
**d** – Dornodon  
**e** – Elenios  
**f** – Fairlight  
**l** – Leah  
**r** – Raia  
**s** – Sheran  
**t** – Tharr  
**b** – Bufa  
**-** – színtelen

**Mu** – Mutáns klán  
**To** – Tolvaj klán  
**P** – Pszionicista klán  
**Má** – Mágus klán  
**H** – Halhatatlan klán  
**K** – Katona klán  
**Tu** – Tudós klán  
**Ti** – Tisztogató klán  
**B** – Bárd klán  
**-\*** – klán nélküli

A bajnok akarata	-	u	10000	A halál szele	H	r	200	A különlegesség ereje	P	u	4000
A bajnok manifesztációja	-	u	10000	A halál temploma	H	r	500	A különlegesség megcsúfolása	Ti	u	4000
A bajnokok reggelije	r	r	100	A halandóság átlépése	d	u	5000	A lelkek folyója	r	r	300
A béke fenntartása	s	r	300	A halhatatlanok pusztulása	l	r	300	A lélek elorzása	Mu	r	500
A Bika ideje	-	r	50	A hallucináció börtöne	P	r	300	A mágia csodája	f	r	50
A birodalom virágkora	-	r	150	A hatalom átka	c	r	50	A mágia létsíkja	-	r	200
A boldogság csengettyűi	P	r	200	A hatalom illúziója	r	r	500	A Mágus uja	P	r	500
A bosszú lángja	d	r	150	A hatalom kék itala	Mu	r	600	A mágusok átka	Mu	r	400
A bőség zavara	-	r	500	A hatalom korlátozása	t	r	50	A megbocsátás apostola	r	r	50
A búbjösség rúnája	e	r	300	A hatalom örülete	f	r	100	A Mester Büntetése	f	r	200
A bűvölet perce	f	r	600	A hatalom szava	c	r	700	A mester jutalma	d	r	200
A Denevér hatalma	f	r	50	A Hatalom Szövetsége	b	r	500	A Mester	f	r	400
A dimenziók háborúja	l	r	300	A hatalom tornya	f	r	50	A mélység démona	c	r	200
A fattyak létrehozása	c	r	150	A hatalom torzulása	H	r	2000	A moák fénykora	t	r	300
A fattyak ura	c	r	200	A hatodik napon	-	r	300	A moák mesterkedése	t	d	100
A fattyak visszatérnek	c	r	200	A három kívánság gyűrűje	f	u	3500	A moák öröksége	t	r	300
A fájdalom szépsége	-	r	200	A hely szelleme	d	r	100	A múlt tükre	H	r	2000
A fele királyság	r	u	4000	A helytartó csápjá	P	r	600	A nagytanács ítélete	b	r	300
A feledés korszaka	t	r	700	A holtak bosszúja	l	r	300	A norektr mágija	t	r	200
A feledés szelleme	c	r	100	A holtak könyve	l	r	400	A nyugalom tengere	s	r	100
A Fenevad üvöltése	Mu	r	200	A holtak szelleme	l	r	300	A pegazusok hercege	f	r	400
A fény ragyogása	K	r	300	A hősök hagyatéka	r	r	100	A próféta parancsa	H	r	200
A fény tava	r	r	300	A jövő ura	d	r	200	A pusztítás botja	d	r	100
A férgek védelmezője	d	r	200	A kalandozók védőszentje	-	r	200	A pusztulás fájdalma	c	r	100
A föld sárkánya	t	r	400	A kalmárok itala	Má	r	1200	A reménytelenség bajnoka	c	r	200
A furlang temploma	Má	r	800	A kapzsíság átka	f	r	100	A rend hírnöke	r	r	400
A galetkik védelmezője	Ti	r	800	A káosz halványlila aurája	Mu	r	200	A repülés szabadsága	P	r	300
A géniuszt manifesztációja	d	r	200	A káosz hatalma	c	r	50	A rettetet katonája	l	r	50
A Gépezet	d	r	200	A káprázat ereje	e	r	300	A sárkány kincse	Má	r	300
A gonosz árulása	r	r	300	A keresés lángja	r	r	50	A sellők csábítása	e	r	50
A gyenge gyengéje	Tu	r	400	A kigyó taktikája	Má	r	600	A sötétség kardja	c	r	50
A gyík lesújt	Má	r	800	A kockázat ára	r	r	300	A sürgétség rúnája	c	r	100
A gyógyítás fájdalma	s	r	400	A kos csapása	l	r	50	A szabadság ára	-	u	5000
A győzelem ára	l	r	50	A kos ereje	r	r	50	A szelek ura	e	r	150
A győzelem reménye	f	r	100	A kör bezárul	f	r	200	A szerelem tornya	e	r	600
A Hadúr szava	t	r	500	A kövek ereje	Tu	r	300	A szerencse fia	c	r	50
A halál angyala	l	r	250	A kövek hatalma	t	r	50	A sziklák atyja	t	r	50
A halál fia	l	r	500	A középszer pusztulása	r	r	150	A szírének éneke	e	r	100

A szírének hatalma	e r 50	Asylum	f r 100	Áruló Yathmog	c r 100
A szkarabeuszok átka	Ma r 800	Asylux átka	e r 800	Árvíz	s r 200
A szó hatalma	e r 500	Asztrális behemót	P r 400	Átcsoportosítás	r r 50
A tanítvány lázadása	f r 100	Asztrális hullám	Mu r 400	Átthatatlan kód	s r 100
A teljesség tornya	t r 50	Augur varázskönyve	r r 100	Átkozott kincs	f r 50
A tengerek ura	e/s r 100	Autentikus vámpír	l r 800	Átkozott mágia	t r 50
A teremtés zenekara	s r 50	Avatár idézése	e r 300	Átokosztó	c r 300
A tisztaság tornya	r r 50	Avengir	r r 150	Átokpulzálás	Mu r 200
A tisztesség manifesztációja	r u 6000	Az agy kifacsarása	c r 300	Átoksúlyom	Mu r 400
A tizenegyedik	l r 600	Az alkotó öröme	K r 400	Áttelepítés	t r 50
A tömeg hívó szava	d r 50	Az alvó szörny	c r 100	Baghar fétiése	c r 100
A tudomány ára	Tu r 500	Az angyalok háborúja	d r 100	Baghar kívánsága	c r 300
A túlélés ára	Tu r 400	Az álmok hatalma	e r 50	Baghar	c r 150
A türelem rózsája	r r 200	Az ártatlanság kora	s r 50	Bahn szolgálja	f r 100
A tűz ura	d r 400	Az átalakulás bőre	P u 4000	Bajnokok csatája	t r 50
A vadak megfékezése	r/s r 50	Az átalakulás kora	- r 150	Bajnokság	t r 50
A vadak ura	s r 100	Az egyesült entitás döntése	P r 1200	Bakugrás	t r 50
A változások kora	P r 200	Az egyszerűség előnye	Ti r 700	Baljós jelek	d r 150
A vámpír csókja	l r 300	Az elemek ura	r u 4000	Banyapók	c r 250
A vándor	s r 150	Az ellenfél balszerencséje	c u 4000	Barlangcsarnok	Ti r 400
A vereség híre	c r 50	Az ellenfél kiismerése	t u 4000	Bájital	e r 50
A védelem parancsnoka	t r 150	Az ényészet hídja	c r 50	Bájolás	P r 400
A végzet talizmánya	Má r 400	Az erdők őre	s r 150	Bárony gyilkos	d r 600
A vér hatalma	d r 300	Az erős ereje	K r 1500	Bátor manó	t r 50
A vér tava	l r 300	Az esszencia elnyelése	c r 300	Bean-sidhe	l r 50
A világ újrafelosztása	f r 50	Az ébredés fájdalom	c r 150	Becsületes küzdelem	t r 50
A vizyál vége	Tu r 800	Az élet egysúlya	s r 50	Beholder mágus	Ma u 5000
A xirnoxok átka	H r 1500	Az élet ereje	s r 300	Bern, a szutyok	Mu r 200
Abszolút pusztítás	l r 300	Az élet és halál kupája	s r 50	Bertold, a harcias	t r 50
Acél Öklök	r r 100	Az élet fája	Tu r 200	Bestia	Mu r 800
Acéldarázs	s r 100	Az élet könyve	r r 50	Besúgás	c r 400
Acékolosszus	f r 1200	Az élet körforgása	s r 400	Betonfal	t r 50
Achát gólem	c u 4000	Az élet oltára	s r 150	Béklyó	t r 50
Adamantitgólem	c r 200	Az élet víze	s r 50	Békmágia	t r 300
Afgori hatalma	- r 500	Az életteleenség megcsúfolása	Tu r 700	Bérmunka	f r 200
Agyaggólem	f r 200	Az idő hercege	c r 300	Bianka	s r 100
Agydaráló	c r 150	Az idő kereke	e r 1600	Bibircsók-óriás	t r 300
Agyhalál	Mu r 400	Az iszbai szent bak	r r 50	Bikacsók	d r 50
Agytaposás	t r 50	Az iszonyat tornya	l r 200	Bikaviadal	- r 100
Agyvihar	Ma r 300	Az orgorók átka	s r 100	Birtoklás	-* r 300
Agyzavarás	e r 50	Az orgorók hatalma	s r 50	Bíbor mősze	B r 500
Ahriman	b r 300	Az orkok öreganyja	d r 600	Bjölteodrok	Tu r 300
Alanor	r u 3000	Az óriások dűhe	t r 300	Bo'adhun csapás	f r 500
Alanori Csatorna	r r 50	Az óriások fájdalom	t r 300	Bo'adhun varázsital	s r 400
Alanori futár	r r 100	Az örület fanatistái	c r 150	Borax király	r r 50
Alanori könyvtár	r r 50	Az örület temploma	d r 50	Borun, a bérnyilkos	To r 200
Alanori Krónika	r r 50	Az ósmágus kívánsága	Má r 300	Borzalmak szakadéka	c r 50
Alattomos fekete csáp	l r 300	Az ősök Bosszúja	Tu r 400	Borzalmak varkaudar	d r 300
Alattomos módszerek	c r 100	Az ősök könyve	Tu r 200	Borzalom	d r 400
Albínó küklöpszek	t r 300	Az őszinteség bajnoka	r r 100	Boszorkánylány	s r 250
Alias Kurd	Ti r 200	Az univerzum kifordítása	c r 100	Bosszúálló	t r 100
Altatódal	e r 50	Az univerzum tengelye	l r 50	Bosszúhadjárát	l r 50
Álvás	r r 400	Az utolsó mondasok könyve	r r 700	Bölcsesség	- r 100
Amyro	Ti r 300	Az utolsó szó	l r 50	Bölcsőpolip	s r 150
Angyali bűbáj	K r 400	Az újjáéledés tornya	r r 200	Bömbölő arénarém	Ti r 800
Animáció	l r 200	Azt mondtam, nem	e u 5000	Bufa hírnöke	b r 200
Animált kolosszus	d r 400	Áeratikus hasnyák	l r 50	Bufa lovagnője	b r 200
Animált korall	s r 400	Áldott okerón	r r 300	Bufa nevetése	b u 3000
Animált ősföld	t r 150	Áldozási ceremónia	To r 200	Bundás csirmáz	t r 50
Antióskó	P r 300	Áldozat a holnapért	r r 50	Bunthar	r r 400
Anyagi robbanás	Mu r 300	Álmodozás	e r 50	Burástya királynő	e r 150
Anyamotygó	l r 600	Ámosító manó	e r 200	Burjánzó toragfatty	c r 300
Apokalipszis	l u 5000	Álomfaló	c r 50	Büdös zokni	t r 50
Apró kívánság	t r 300	Álomőrzők	e/r r 100	Büntető iszonyat	l r 100
Aranybánya	f r 300	Álomsárkány	e r 400	Büntető pragonlc	t r 50
Aranygriff	r r 100	Álomtündér	e r 50	Büntető	K r 300
Arany-sárkány	K r 800	Általános randomizáció	f r 50	Bűbájlópas	e r 600
Aranytigris	f r 700	Árnyékharcos	Ti r 200	Bűbájmásolás	e r 600
Aranytojás tojó tyúk	c r 50	Árnyékhold	c r 50	Bűbájós féreg	e r 500
Arc	c r 50	Árnyéksárkány	l r 400	Bűvös erdő	- r 400
Arkangyal	r r 200	Árnyéktűz	c r 300	Bűvös lant	e r 50
Arkhon, a vezér	r r 200	Árnylord	l r 150	Bűvös Ököl	Ka r 300
Armageddon	c r 200	Arnthon	t r 50	Bűvös tigris	e r 500
Arnilla	d r 50	Ártatlan Ártalom	l r 100	B'Waetan	c r 400

Célpontválasztás	Má r	400	Egérút	- u	5000	Fair play	r r	50
Chara-din döbbenete	c u	3000	Egészségpróba	Tu r	200	Fairlight állovagja	f r	100
Chara-din káoszlovagja	c r	100	Egoizmus	c r	50	Fairlight játéka	f r	50
Chara-din küldetése	c r	200	Egyesített lelki energia	e r	200	Fairlight küldetése	f r	50
Chara-din óhaja	c r	1200	Egyesült erő	t r	600	Fairlight pusztító masinája	f r	50
Chara-din talizmánja	c r	50	Ehknagorhu	e r	50	Fairlight sárkánya	f r	700
Chara-din temploma	c r	50	Ekharion bébi	t r	300	Fairlight temploma	f r	50
Cheotox	Mu r	400	El DonGo	- r	50	Falkavezér	s r	100
Chloe	Mu r	200	El Miacci	d u	5000	Falu	s r	200
Chosuga	P r	600	Eldüeni vándor	r r	400	Fantomsárkányok	c r	700
Clod Onar	d r	400	Elektromos rája	f r	50	Fatty lord	c r	100
Connor Wartause	t r	100	Elemi Argon	Ma r	200	Fájdalmas búcsú	b r	1200
Csábítás	e r	400	Elemi rin	r r	100	Fátyoltehén	P r	300
Császári dekrétum	Ti r	500	Elemi védelem	r r	250	Fealefél Throm	f r	200
Cserebogár	P r	200	Elenios küldetése	e r	50	Fegyvermester	t r	300
Csillagbajnok	e r	50	Elenios lovagnője	e r	100	Fehér Tigris	K r	700
Csillezsálya	c r	100	Elenios temploma	e r	50	Fehérbérc temploma	e r	200
Csipkerőzsika álma	e r	50	Eleven rettenet	Mu r	300	Fejvadász	t r	200
Csontlepke	l r	50	Elf mesterharcos	f r	100	Fekete fónix	Mu r	400
Csontváz lord	l r	200	Eliana	r r	300	Fekete griff	c r	100
Csordaszellem	c r	200	Elit gárdista	t r	100	Fekete kakas	l r	400
Csókímágia	e r	50	Elit palotaőr	f r	400	Fekete kehely	d r	50
Csőpógó csápolat	H r	300	Elmanakh	To r	200	Fekete özveggy	s r	50
Csőppnyi nyugalom	B r	800	Elmeféreg	f r	50	Fekete Péter	l u	4000
Csupacsáp csillag	Tu r	200	Elmemorzolás	P r	300	Fekete sereg	t r	50
Csuszpít	d r	100	Elmepajzs	- r	300	Felderítés	- r	200
Dagály	s r	50	Elmeszaggató karmok	Mu r	300	Felejtő féreg	c r	200
Daronel	f r	50	Elmeszonda	e r	400	Felkészülés	- r	300
Denerissa	e r	200	Elmeszükités	- r	400	Felnövekvő nemzedék	t r	600
Denevér szimbólum	d r	50	Előnyös üzlet	r r	300	Felső szférák anygala	r r	300
Dermesztés	H r	300	Elsius, a gyógyító	Tu r	200	Fenix	K r	200
Dezonáló amulett	To r	300	Elterelés	s r	50	Ferge, a hős	r r	100
Deus ex machina	e r	50	Enciklopedia Fantasia	- u	4000	Fertőzés	c r	50
Deviancia	c u	7000	Energiaacsóva	Ka r	500	Ferwagor kincse	t r	300
Dexkill, a pusztító	Ti r	300	Energiaital	e r	200	Ferwagor, elementál lord	t r	150
Dezintegráció	To r	700	Energiaikoncentráció	c r	100	Feudális örökség	t r	50
Dezintegráló sugár	l r	300	Energiaspirál	r r	300	Fezmin gépezete	P r	400
Dezintegrátor	f r	400	Energizáció	Ma r	1200	Félékn Yathmog	Mu r	500
Déja vu	s u	8000	Erőgyengülés	s r	50	Fémbontó szőjer	f r	50
Démoni bál	To r	400	Erőgyűjtés	r r	100	Fényelementál	r r	200
Démonioló	r r	200	Erőpróba	Ti r	200	Fényfónix	K r	400
Démonparázs	To r	600	Erszényes elkarog	e r	200	Fénysárkány	r r	300
Démonporonty	To r	500	Ervdő	s r	50	Fényúr	r r	200
Dhójakra	Mu r	200	Estariol	c r	50	Fizetett tehetség	f r	600
Diána kívánsága	e r	300	Esszenciakapocs	P r	800	Flavius	r r	50
Diána tánca	e r	50	Esszenciakristály	e r	200	Fluxusfaló vyarg	P r	1200
Diána	e r	50	Ezeréletű	e r	50	Fogadó	f r	300
Direkt kontaktus	e r	100	Ezoterikus mardel	e r	50	Folrang	d r	1000
Diuretikus kráken	e r	200	Ezüstmágusok tornya	f r	50	Forrósisítás	To r	300
Diz'ox nyílpuskás	d r	200	Ében hadúr	c r	200	Fosszilis csontok	K r	400
Dizruptor	d r	50	Ében halálhajcsár	c r	100	Fókuszáló mágia	- r	1500
Dl'orkhaugruk	c r	800	Ében thargodan	c r	200	Földanya amulettje	s r	200
Dombi yeti	t r	300	Ében tigris	c r	500	Földanya bölcsessége	s r	150
Don Caloni	t r	200	Égető tekintet	r r	50	Földanya erdeje	s r	50
Doorwalh	l r	400	Éhínség	l r	50	Földanya gyümölcscei	s r	300
Doppleganger	e r	50	Éjkornis	c r	150	Földanya kegelytje	s r	100
Dor	Ti r	300	Éjmágus köpenye	c r	50	Földanya	s r	400
Dornodon küldetése	d r	50	Éjmágus	c r	50	Földhányás	t r	100
Dornodon lovagnője	d r	100	Éjsárkány	c r	600	Földmozgás	t r	100
Dornodon szentélye	d r	100	Életenergia	- r	400	Fullánk	d r	50
Dornodon temploma	d r	50	Életfolyam	r r	300	Fürge Rhemedyl	Mu r	400
Dort Amessix	t r	200	Életszívó kard	l r	100	Fürkésző	Mu r	300
Dögvész	c r	100	Élő bubáj	e r	400	Fylo	b r	200
Drakolder mágus	f r	200	Élőholt póffeteg	l r	800	Gaddar	Ti r	200
Drakolder poronty	f r	300	Élő ütvész	s r	50	Galetki bárd	b r	300
Drakolder rémrúr	f r	500	Élőáldozat	l r	50	Galetki hadvezér	Mu r	200
Drakolder testőr	f r	400	Élőhol ttigris	l r	300	Gandor	d r	100
Drakolich	l r	500	Élőholt gárdista	l r	200	Gargol	P r	200
Drud	d r	150	Élőholt mágus	l r	400	Gebarrian, az utazó	e r	50
Druida adeptus	s r	200	Élőholt pegazus	l r	500	Gemina porcelánkutyája	s r	200
Druida csapda	s r	200	Élőholt rituálé	l r	200	Gemina	s r	400
Druida mester	s r	200	Élőváros	f r	200	Gh'raiton ölész	c r	800
Druida tudós	s r	200	Északi túzsárkány	d r	700	Gigantikus manipulátor	l u	4000
Duplikátum	d r	500	Étkézési homár	s r	50	Gladiátor	K r	200



Gl'vtugar vércsapoló	l r 1500	Halhatatlan klánvezér	H r 200	Iszonyat	l r 100
Gl'u'Glivar, a megsemmisítő	c r 1500	Halhatatlanság	d r 100	Iszonyatos goblin	Ti r 800
Gnóm katapultállomás	f r 50	Haragvó istenek	c r 100	lthril	l r 100
Gnóm kutatóállomás	f r 50	Harci mágus	f r 50	Ijászmester	f r 100
Gnóm szolgáló	s r 100	Harci mutáns	Mu r 200	Ínséges idők	* r 300
Gnómlak	f r 200	Harcos amazon	e r 150	Jádesárkány	e r 400
Gnorathi vérfarkas	l r 100	Harcos hárpia	l r 300	Jaj a legyőzötteknek	t r 200
Goblin harci kiállítás	Ti r 1200	Harq al-Ada	d r 50	Járvány	s r 100
Goblin harcos	Ti r 800	Hasonlót a hasonlóval	d r 200	Jelleműkőr	f r 50
Goblin mészáros	Ti r 600	Hatalomcsáp	Ti r 300	Jerikó	- r 100
Goblin szurkáló	Ti r 800	Hatásvadászlat	* r 300	Jégelementál	l r 100
Goblin ügyeskedő	Ti r 800	Hájás okerón	r r 250	Jégsárkány	l r 400
Goblin védőmágus	Ti r 800	Hármas idezes	s u 4000	Ka-Boom	H r 200
Goblin vezér	Ti r 800	Három a galetki igazság	- u 4000	Kalandos álmok	r r 100
Gölemgyurmázás	t r 300	Házikedvenc	f r 100	Kamionoszaurusz	s r 150
Goombar	l r 100	Hebrecs csapatda	r r 50	Kaotikus csata	c r 50
Gormaffi gormaff	e r 200	Hegyi góliát	t r 300	Kaotikus tombolás	c r 100
Goslak	e r 400	Hegymélyi hoorauk	P r 300	Kaporszakáll	r r 100
Gothag döglidérc	l r 200	Helvir	d r 150	Kaptár	s r 100
Gothmog	f r 100	Hendiala intrikája	e r 200	Kapu	t r 100
Göcsörtös bunkó	s r 50	Hendiala	e r 400	Kapzsiség	c r 100
Gömbóc	c r 200	Hét csapatás	d u 3000	Karacs	b* r 200
Gömbvillám	r r 600	Hiábalavó áldozat	f r 50	Kardfogú fülemüle	e r 50
Gran'Darr	Má r 300	Hidegvér	l r 50	Kardszárnyú pocok	e r 100
Gránit őrszobor	t r 50	Hidra	l r 100	Kárhizat	l r 50
Gránitbőr	Tu r 300	Hihető illúzió	Ma r 500	Karmazsin huhogó	s r 100
Grath Morphus	l r 50	Híd	r r 50	Karmazsin tigris	d r 600
Griffónix	r r 150	Holtak serege	Ha r 1500	Kaszinó	f r 50
Gruangdag tigrise	t r 600	Homokféreg	f r 100	Kasztroplanáris stigma	f r 50
Gruangdag	t r 400	Homokóra	e r 50	Kasztroplanáris uralom	f r 100
Guolg császár	f r 400	Hordaparancsnok	t r 50	Katakizma	l r 100
Gümöfőjű Ottó	P r 700	Hosszú íj	e r 50	Katapult	l r 300
Gwendolen	e r 50	Hólavina	l r 200	Katasztrófa	d r 200
Gyáva féreg	d r 100	Hótarantula	r r 200	Katona klánvezér	K r 200
Gyémántsárkány	r r 600	Hős	r r 100	Káoszabajnok	c r 100
Gyémántsörényű pegazus	e r 300	Hrumaguk	d r 300	Káoszcsapás	c r 100
Gyengeség	- r 300	Huddens mester	r r 100	Káoszgoblin	Ti r 800
Gyevi bíró	b r 200	Hydron	To r 300	Káoszhorda	d r 50
Gyilkos erdő	l r 400	Ichinedar	Ti r 300	Káoszkigyó	c r 200
Gyilkos íj	e r 50	Időcsere	f u 4000	Káoszplazma	l u 5000
Gyilkos karmok	Ti r 200	Időgyorsító	e r 50	Káoszszugár	c r 300
Gyilkos méreg	s r 500	Időhurok	e r 100	Káoszteknőc	c r 100
Gyilkos pöröly	t r 200	Időkapu	P r 300	Káosztor nádó	c r 100
Gyilkostűzű gyémánt	d r 200	Időkiesés	e r 200	Kátránygödör	H r 200
Gyógyító hadtest	s r 200	Időrabló	P r 300	Kedvenc	Tu r 400
Gyógyító motyogó	l r 300	Időtörzülés	e r 200	Kentaurusz	t r 50
Gyors reflex	d r 400	Időutazás	e r 200	Kerge darázs	s r 400
Gyorsaságpróba	H r 300	Időzített gomba	c r 50	Kettős ügynök	r r 300
Gyötrő féreg	d r 400	Ífjabb Lord Kovács	t r 100	Kettős erőbedobás	- r 250
Győzelem vagy bukás	Ti u 5000	Igazságtevő	r r 50	Kettősítetés	e r 50
Gyűlés	H r 400	Ikerfivérek	t r 50	Keyrasi démonlidérc	e r 200
Haarkon dűhe	l r 150	Illúzió	e r 400	Kék rakolítás	e r 100
Haarkon kegyence	H r 200	Illúziócsáp	P r 600	Képlezetharcos	e u 3000
Haarkon öregkora	l r 50	Illúziócsapda	P r 1000	Kérődző moagrín	Ti r 600
Haarkon szolgálója	c r 150	Illúziópalota	e r 700	Két kard szimbólum	t r 50
Haarkon	l r 300	Illúziósárkány	e r 700	Kétféjű troll	d r 50
Hadiadó	t r 50	Illúzóemester	e r 200	Khalea Wa Humped	Ma r 200
Hadroszaurusz	s r 200	Illúzórúna	f r 300	Khór	d r 300
Hajítógép	Ti r 600	Immúnis krakoch	Ti u 4000	Kholdenikus csapatás	f r 50
Hajnali Harmat	r r 100	Influenza	f r 50	Kicsi a rakás	Ti r 300
Halálaura	H r 300	Ingatag hegyorom	t r 500	Kicsinyítő lence	f r 50
Halálielementál	l r 500	Instabil szingularitás	f r 50	Kiégett föld	d r 50
Halállista	Ma r 300	Invázió	d r 50	Kiegyenlítés	l r 50
Halálmester	H r 400	Inváziós éjszaka	c r 50	Kincskereső madár	t r 400
Halálóriás	l r 300	Írányított manakisülés	f r 300	Királyi főszakács	r r 50
Halálos faroktűske	K r 300	Isteni érzés	K r 500	Királyi korona	r r 50
Halálos káprázat	Ma r 300	Isteni harag	K r 200	Királyi nagytanács	r r 50
Halálos kör	c r 50	Isteni igazságtétel	b u 4000	Kis Vagabund	e r 100
Halálos litánia	Ha r 500	Isteni közbeavatkozás	r u 5000	Kisebb gyógyító szentély	s r 100
Halálos sugárzás	l r 50	Isteni parancs	r r 300	Kisebb quwarg istenség	d r 700
Halálos szerelem	P r 200	Isteni segítség	r r 50	Kisebb Zan	d r 700
Halálosztó Káin	d\c u 4000	Isteni szövetség	- r 50	Kiütéses negátor	* r 400
Halálosztó Klam	l r 300	Isteni visszahívás	- r 50	Kleptománia	P r 300
Halálosztó pocok	c r 100	Iszapgölem	s r 200	Klónozás	f r 100

Klónteknőc	f r	200	Légi harc	- r	200	Márvány drakón	K r	400
Kolostor	t r	50	Lélekcsapda	P r	300	Márvány lady	P r	200
Koncentrált támadás	c r	300	Lélekelementál	H r	200	Márványtorony	e r	50
Kontinuum-tágító	d r	50	Lélekegyújtó	d r	150	Meddőség	d r	100
Koponya szimbólum	l r	50	Lélekgyűjtő	l r	500	Meditáció	e r	200
Korgó Szikra	- r	300	Lélekharang	c r	200	Megrontás	l r	50
Korlátlan mágius faktor	d u	5000	Lélekszellem	H r	200	Megszakítás	Ma r	1600
Korlátozás	- r	200	Lélekszívó csáp	P r	400	Megtért vámpír	s r	200
Korrer Varror	Tu r	300	Lélektáncos	l r	100	Megtettesülés	- r	700
Kovácsműhely	d r	50	Lidérckirály	l r	300	Megújulás	d r	50
Kozmikus csodabogár	To r	400	Lidércvipera	H r	300	Megvadult kecskebak	s r	100
Kód	l r	300	Lidércszellem	H r	600	Megvesztetés	f r	50
Kódolvas	l r	300	Linkor Csumovszkij	d c r	50	Melkon titka	s r	300
Közös Tudat	- r	50	Lipkin	K r	300	Melkon	s r	400
Kőkorszaki szaki	s r	100	Loachlan	l r	300	Mentális hullám	e r	200
Kőomlás	Ti r	200	Lohd Haven hikkoltása	Tu r	800	Mentális robbanás	f r	700
Kőszúnyog	s r	100	Lohd Haven sáhkánya	To r	600	Mentesség	l r	50
Krakolich	H r	200	Loidin Haptitus	c r	50	Mentőangyal	r r	50
Krákogó Sütőtök	d r	50	Lord Fezmin	l r	100	Mennybéli ítélőszék	r r	200
Kreitron átokmester	c r	300	Lord Korell	t r	50	Mestermágus	f r	400
Kréta kőr	l r	100	Lord Kovács József	t r	50	Mestertolvaj	d r	100
Kri Wu She	r r	50	Lőfegyver szakértelem	- r	50	Mestervarázsló	f r	100
Kritikus tömeg	Mu r	300	Lőtávolság	r r	50	Metakősz	Mu r	300
Kripta	r r	600	Luthium	d r	200	Meteorhullás	Ti r	300
Kristályerdő	r r	150	Lymona	b r	200	Méltó színtlépés	- r	50
Kristályhegy	f r	300	Lyx-daik-i boszorkánykódex	To r	400	Mély gyász	H r	300
Kristálynyálka	s r	200	Lyx-daik-i teória	To r	400	Mélység fattya	s r	400
Kristálypalota	b r	800	Magger	c r	50	Mélységi glathorg	Mu r	300
Kristálypraglonc	t c r	100	Magmaelementál	d r	200	Mélységi zombi	l r	200
Krono-csáp	P r	300	Magnetikus praglonc	t r	200	Mélytengeri kalauz	s r	50
Kronoelementál	e r	100	Magnetó	Mu r	300	Méonech ősmester	Má r	600
Kronokukac	e r	100	Mahomi gölem	f u	5000	Méonech száműzött	Má r	600
Kronomágikus homokóra	P r	200	Majd legközelebb	b r	2500	Méregementál	Tu r	300
Kronópók	e r	400	Malvina Lobara	r r	50	Méregfélelem	Tu r	500
Kronotapír	e r	250	Mamutóriás	t r	600	Méreghányag	s r	50
Krónikaőr	r r	50	Manaadó csáp	P r	200	Méregimmunitás	s r	100
Kr'ua gon pusztító	c r	800	Manaapadás	- r	300	Méregkutatás	s r	200
Kru-bla	d r	300	Manaáramlás	- r	200	Mérges galóca	s r	50
Kumulatív szimmetria	f r	50	Manabolydulás	f r	200	Mérgezett karmok	H r	150
Különleges élvezet	e r	250	Manabörtön	f r	400	Mérgező szél	s r	300
Különleges képzés	Ti r	100	Manaelementál	f r	50	Mérleg	r r	50
Kvazár kard	r r	50	Manafókuszálás	Ma r	300	Miksziszi húsgölem	l r	300
Kvazár pánclé	r r	50	Manafonál	f r	150	Minőségi csere	f r	500
Kvazárbehémót	c r	500	Manaforrás	- r	400	Mirtuszkoszorú	e r	50
Kvazárgölem	Má r	300	Manapoid	Ma r	300	Misztikus kisülés	c r	150
Kvazársárkány	c r	400	Manarobbanás	e r	100	Misztikus sötétségkő	H r	200
Kyorg ősmármus	- r	600	Manasajtolás	K r	1500	M'othag szűrőelő	l r	800
Kýra	d r	50	Manaszaporodás	Má r	600	Moa daraboló	t r	500
Lady Olívia éneke	e r	300	Manaszívás	To r	400	Moa ékszer	t r	50
Lady Olívia macskája	e r	100	Manaszonda	f r	300	Moa nagyúr	t r	400
Lady Olívia	e r	100	Manatúz	To r	700	Mo-csáp mocsár	l r	300
Lady Terilien	s r	400	Manavákuum	t r	50	Mokku	K r	800
Lajhár lord	s r	100	Mandhal di Mehr	s r	50	Molekulaátrendezés	f r	50
Lant	e r	100	Mandulanektár	s r	150	Molgan	l r	200
Lábadozás	s r	100	Manifesztátor	e r	50	Molzol Nártán	Ti r	200
Láncvillám	Ma r	1500	Manókirálynő	b r	300	Monozoid	Ti r	500
Lángtenger	To r	300	Mantikör	d r	50	Monukonstrumatik Abarrun	r r	100
Lápi rém	l r	400	Mantrion	d r	300	Morbid	r u	3500
Láthatatlan sereg	e r	100	Martian	c r	50	Mordar védőköre	Má r	300
Lávaköpet	To r	200	Massza	c r	100	Mordar, a nekromanta	l r	200
Lávaóriás	To r	400	Matiel	To r	200	Morgan átka	l r	600
Lázadás	t r	50	Ma'ya dala	e r	400	Morgan átkozott ajándéka	l r	400
Leah főpapja	l r	300	Mágia-ápály	t r	50	Morgan aurája	H r	400
Leah halállovagja	l r	200	Mágiadagály	f r	50	Morgan gyermeke	l r	300
Leah hatalma	l r	600	Mágiaimmunitás	f r	50	Morgan ítélete	l r	600
Leah kegye	l r	50	Mágiavihar	f r	50	Morgan kereké	l r	500
Leah küldetése	l r	50	Mágikus erőd	r r	50	Morgan könyve	l r	300
Leah temploma	l r	50	Mágikus koponya	l r	50	Morgan kristálya	l r	400
Leanthil trükkje	H r	500	Mágikus pulzans	t r	100	Morgan laboratóriuma	l r	300
Lebegő kastély	t r	300	Mágikus tükör	e r	50	Morgan mocsara	l r	100
Lelkek börtöne	P r	300	Mágus klánvezér	Má r	200	Morgan születése	l r	400
Lelki kötődés	e r	100	Mágusiskola, 3. szint	f r	50	Morgan	l r	400
Levatan	Tu r	200	Mákrózsa főzet	e r	50	Morq Fan Gor	P r	800
Léghajó	f r	200	Mákrózsa	e r	50	Morran McMorran	t r	50

Mortyogó hírnök	l r 300	Ork csontkovács	d r 300	Ősereg góliát	Má r 300
Morzdomigrón	Ma r 200	Ork katapult	d r 300	Ősereg mamut	t r 500
Most már elég	f r 200	Ork korbács	d r 300	Őspók	Tu r 400
Most vagy soha	H r 400	Ork megszállott	d r 300	Ősquwarg	d r 400
Mosthar	r r 200	Ork sámán	d r 300	Őssárkány	K r 1500
Motyogó harcoss	l r 300	Ork szerencsejátékos	d r 300	Őstestvér	l r 600
Motyogó rítus	l u 5000	Orkhan Thai	c r 400	Ősvillám	f r 1000
Motyogó sámán	l r 300	Oroszlánüvöltés	r r 100	Ősvortex	Má r 200
Motyogó verem	l r 250	Orrfricskázás	Tu r 600	Pajzsfal	K r 200
Mősze tornádó	t r 50	Ortevor bányái	l r 50	Parhalakka	b r 200
Mutáns pók	s r 200	Ortevor	l r 50	Páros gyógyulás	P r 400
Mutáns regeneráció	c r 100	Orzag bilincse	f r 1600	Patakvér	d r 50
Múló szintlépés	- r 100	Orzag managómbje	f r 200	Pattanóbóde	t r 100
Nagy Limbó	Má r 600	Orzag	f r 100	Páncéios torgal	t r 400
Nagy mágneses bigyó	t r 100	Osi tekercesek	Má r 400	Párbajhős	r r 400
Nagy pulzálás mágia	To u 5000	Ostrom	d r 50	Pelegrin	e/r r 50
Nagyobb életszívás	H r 2000	Ottó csápja	P r 400	Phoebius	f r 250
Nagyobb halálvarázs	l u 5000	Quitmlen	c r 400	Pihenő	b r 800
Nagyobb kívánság	r u 8000	Owooti alligátor	s r 400	Pillanatnyi elmezavar	c r 100
Nagyobb vércápa	c r 100	Ozoai	b r 200	Pirit gölem	Má r 500
Napkirály ajándéka	r r 100	Ónixpiramis	d r 100	Piromenyét	f r 50
Napkirály dala	K r 200	Ónixtojás	l r 100	Planetáris manifesztáció	r r 50
Napkirály	r r 300	Óriás griff	r r 300	Planned Flamedix	t r 200
Napkitörés	r r 200	Óriás manipulátor	l r 400	Pneumatikus amőba	f r 100
Natali kő	- r 100	Óriás pöfeteg	c r 100	Pokoli erő	To r 200
Negáció	f r 100	Óriás skorpió	s r 100	Pokoli fájdalom	d r 200
Negatív energia	d r 300	Óriás tohonya	To r 300	Pokolkő	d r 50
Negatív robbanás	l r 400	Óriásféreg	d r 500	Polong	l r 300
Nehéz szülés	Má r 200	Óriáskolibri	e r 100	Pondi, az ősmágus	f r 100
Nekrit parazita	l r 200	Óriásmassza	Mu r 300	Por és homok	Ti r 300
Nekromanta lord	l r 200	Óriásölő	s r 200	Pókkirálynő	s r 200
Nekromanta pálcá	l r 200	Óriáspók	s r 100	Pöfögő Kregon	l r 50
Nekromanta trükk	l r 400	Óriásárkány	To u 8000	Pszí fúzió	P r 300
Nemes númak	K r 600	Óriássólyom	e r 300	Pszí kő	e r 50
Niagren pálcája	t r 50	Órfeláldozás	c r 50	Pszí őselementál	e r 200
Niagren	t r 50	Óngyilkos dűh	t r 50	Pszí-acéltorony	l u 4000
Nixorathi védőamulett	t r 250	Óngyilkos féreg	d r 200	Pszichikai csapás	Mu r 300
Nomis Leinád	B u 4000	Óngyilkos kommandó	t r 300	Pszí-elementál lord	e r 300
Nord	d r 150	Ördögi mentor	l r 400	Pszí-elementál	e r 100
Norpadolótika	c r 150	Ördögűző pálcá	K r 400	Pszionicista klánvezér	P r 200
Notermanthi bébi	c r 150	Öreg varázsló	r r 100	Pszionikus entitás	e r 400
Notermanthi	c r 200	Örök dilemma	d r 1000	Pszí-regeneráció	e r 100
Nómenklatúra	l r 50	Örök harag	- u 5000	Pterodaktulus	s r 400
Nugman gyümölcs	s r 400	Örök pihenés	K r 300	Pulzáló manazár	l r 400
Nukleáris csatacickány	t r 50	Öröktűz	d r 300	Pulzáló vérvortex	d u 4000
Numenati laboratóriuma	d r 100	Összeférhetlenség	e r 50	Purifikátor császár	r r 300
Númak királynő	K r 600	Örült Montrix	c r 200	Purifikátor	r r 100
Nyálkacsiga	Ti r 400	Örült Szajonn	c r 600	Pusztító motyogó	l r 300
Nyitott tenyér	r r 50	Öklelő kos	t r 50	Püspöki talár	- r 50
Nyílcsapda	t r 400	Örült Enkala, az animátor	- r 300	Pyrk vipera	P r 200
Nyugodt pentadron	t r 300	Örült Montrix	c r 200	Qriklix	d r 500
Oglyth	e r 250	Örült Trax	d/l r 50	Quwarg anyakirálynő	d r 400
Okulúpaj átka	c r 50	Örző lord	- r 150	Quwarg behemót	d r 400
Okulúpaj kacagása	c r 500	Ősbolhedor	r r 200	Quwarg ellenállás	d r 300
Okulúpaj robbanó gómbje	c r 100	Ősdentor	c r 50	Quwarg hangyász	d r 300
Okulúpaj	c r 400	Ősgölem	Ti r 400	Quwarg harcsmágus	d r 500
Olimpiai játékok	r r 50	Őshangya császár	s r 800	Quwarg hekytartó	d r 300
Olimpiai stadion	r r 50	Őshangya királynő	s r 600	Quwarg kincstáros	d r 300
Ongóliant bébi	t r 300	Őshangya sámán	s r 600	Quwarg királynő	d r 400
Ongóliant diszkoszvetés	t r 800	Őshonos óriás	t r 300	Quwarg méreg	s r 400
Ongóliant hadúr	t u 4000	Ősi béklyó	Má r 1000	Quwarg őrpáncsnok	d r 300
Ongóliant lady	t r 300	Ősi bölcsesség	-* r 400	Quwarg ősmágus	l r 300
Ongóliant roham	t r 300	Ősi bűvöllet	f r 600	Quwarg ősröbbanás	d r 300
Ongóliant	t r 1000	Ősi ellentét	f r 50	Quwarg szellem	d r 500
Opál kalmár	l r 400	Ősi gyógyítás	c r 100	Quwarg tojásgondozó	d r 500
Orbitális mackósajt	e r 100	Ősi kolostor	r r 150	Quwarg tűzköpő	To r 300
Ordítás	- r 50	Ősi láthatatlanság	e r 50	Quwarg vágóhíd	d r 400
Orgling birkózó	Mu r 200	Ősi létezés	Má r 500	Rabszolgaság	Ti r 300
Orgling sámán	Mu r 400	Ősi manifesztáció	s u 5000	Ragadozó	t r 100
Orgling zatócs	Mu r 200	Ősi rítus	c r 200	Ragás burástyá	e r 100
Orgling tanácsadó	Mu r 200	Ősi rúna	e r 600	Ragyogó Ron	r r 50
Orgling törzsfőnök	Mu r 400	Ősi szertartás	Mu r 300	Raia keresztleslovagja	r r 150
Orgyilkos	d r 50	Őskáosz	f/l u 4000	Raia kudentése	r r 50
Ork akrobata	d r 300	Ősmotyogó császár	l r 800	Raia szünet lovagja	r r 150

Raia temploma	r r 50	Szarvasagancs	s r 200	Tenyészmanifesztáció	P r 200
Rakonc	f r 100	Száguldó idő	e r 300	Téremtő erő	f r 300
Ra Ronn	P r 300	Szárnyaló halál	Mu r 300	Térifaló	r r 100
Rd'alv lélektipró	t r 300	Szárnyas bohedor	r r 200	Tévút	s r 150
Reanimátor	l r 100	Szárnyas Szuzi	d r 400	Tguarkhan kölyök	c r 150
Recirkulációs prizma	r r 50	Szárnyaspók	s r 200	Tguarkhan	- r 300
Redyque	s r 50	Szellemkalapács	Ma r 400	Thargodan csatamező	c r 150
Regeneráció	s r 50	Szellemlovag	l r 50	Thargodan csatatanek	c r 100
Ren	Ma r 300	Szellőléptű Elvatar	e/s r 50	Thargodan fenevad	c r 250
Repülő erőd	e/s r 200	Szem szimbólum	e r 50	Thargodan harcok	c r 150
Revitalizáció	s r 50	Szemet szemért	e r 150	Thargodan maszk	c r 100
Rémálom	c r 50	Szendé Ughal	d r 400	Tharr harcok lovagja	t r 100
Részeg mámor	d r 400	Szent jogar	r r 50	Tharr keresztje	t r 50
Riomarolliondi	f r 200	Szent kehely	r r 50	Tharr küldetése	t r 50
Rius	f r 50	Szent kulacs	s r 50	Tharr temploma	t r 50
Robbanó rúna	To r 200	Szent sólyom	r r 600	Thauglendonon	r r 400
Romlás	l r 200	Szent tarjé	K r 300	Thorazin	t r 200
Rothadó mocsarak	l r 50	Szeppent rákfatty	c r 50	Tigroszlán	e r 50
Rovarirtás	t r 50	Szeppuku	t r 150	Tilretas fala	t r 700
Rovarsámán	Tu r 800	Szerelemsárkány	e r 400	Timera haragja	e r 200
Roxati üvegszem	f r 200	Szerelmes óriás	e r 300	Timera kacagása	e r 200
Rughar ajándéka	f r 100	Szerencsés sújtás	e r 150	Timera újítása	e r 500
Rughar varázskönyve	f r 100	Szerencsés szám	e r 150	Timera szolgálólánya	e r 500
Rughar	f r 300	Szerepcseré	e r 400	Timera trükkje	e r 200
Ruh Nestah, az átok	c r 300	Szélszolgák	s r 50	Tirrada üstje	To r 500
Rüvel hegyi órgólem	Ti r 400	Szikkadt motyogó	l r 400	Tirrada	To r 300
Rynthus	P r 400	Szimulákrum	e r 500	Tiszta játék	- r 200
Ryuku gölem	f r 500	Szinaptikus matador	r r 150	Tisztogató klánvezér	Ti r 200
Ryuku ostromtekno	r r 300	Szinati szerzetes	d r 50	Titkoskolosszus	f r 400
Sahran rák	P r 200	Szipolyozó	Ti r 300	Titkos rituálé	d r 100
Sanual	f r 50	Szírén fattyú	P r 200	Tleikan búvíelő	e r 400
Sardullah Sharpa	d r 50	Szivesség	f r 100	Tleikan főbira	r r 400
Savas eső	Mu r 200	Szonikus áspis	K r 200	Toborzásgátló Vlagyimir	- r 1200
Savgólem	l r 250	Szopógódör	l r 50	Tohonya Til	Ti r 300
Savhurrikán	d r 200	Szorrátor bogár	c r 50	Tojásrakó pöfeteg	Mu r 300
Sáfránypor	f r 50	Szójer entitás	Mu r 300	Tolvaj klánvezér	To r 200
Sárgaláz	To r 300	Szójer királynő	s r 100	Tolvajcéh	d r 50
Setét Patkány	l r 100	Szójerváladék	t r 300	Tolvajlás	d r 250
Sheran áldása	s r 400	Szörnybúvíelő	e r 300	Tolvajok tolvaja	To r 300
Sheran békelovagja	s r 100	Szörnyek évadja	s/f r 50	Tolvajszem	d r 50
Sheran küldetése	s r 200	Szövetségi istálló	Má r 400	Tomboló óriás	t r 300
Sheran lázadása	s r 50	Szörös pók	s r 100	Tomboló Ovgar	d r 50
Sheran temploma	s r 50	Szöröspók ördémon	c r 200	Tomboló vihar	s r 50
Sheran védősárkánya	s r 500	Sztatikus orkán	d r 50	Tomboló yeti	t r 50
Shivanasti szarkofágja	Ka r 300	Szubreális vámpír	l r 400	Tompítás	Ti r 200
Shuan'Darr	Tu r 300	Szundító galetki	K r 200	Torq, az inkvizítor	P r 200
Síkok Vándora	r r 50	Szusza	b r 200	Torz Talbot	c r 250
Siol von Uman báró	l r 50	Szürke rinocérosz	d r 150	Totális agyomosás	c r 100
Siormhad bilincse	Ti r 300	Szürkeállomány aktivizálása	f r 3000	Totális háború	t r 50
Sir Lonil Zomar	- r 700	Szűzhó	l r 50	Tou szang kihívása	c r 50
Sir Rasolphus	r r 400	Taalur herceg	Mu r 300	Tou Szang	c r 400
Sistergő Pumpa	l r 200	Taga	To r 300	Toxikus csatater	s r 300
Skorpió csipés	e r 50	Takarító	-* r 300	Toxikus Spóra	Tu r 300
Skorpió klán	l r 50	Talbot kínja	Mu r 300	Tömegbajolás	e r 200
Smack rabszolgái	l r 200	Talbot szava	Mu r 600	Törpe ellentámadás	t r 200
Smaragd gölem	s u 3500	Talriai behemót	Ti r 300	Törpe kovács	t r 50
Smaragd tigris	r r 400	Tanaka, a merész	e r 50	Törpe-gnóm glion	- r 200
Smaragdgyűrű	f r 50	Taposás	t r 300	Traard	Ti r 200
Smaragdvámpír	l r 300	Támadó taktika	- r 300	Transzformáció	f r 3000
Sokoldalú építőmester	t r 100	Táncoló ogre	t r 300	Transzformációs mező	Tu r 300
Solisar aurája	r r 1500	Téfa magoflux	f r 50	Treem feljegyzései	r u 3000
Sötét manifesztáció	- r 200	Teknőspáncél	r r 50	Treem, a bölcs	r r 100
Sörtehajú Ninsai	s r 50	Tektonikus kvatáns	f r 200	Trihornis herceg	r r 200
Sötét árny	l r 400	Telepatikus rém	e r 100	Trihornis	r r 50
Sötét elmpéltás	l u 4000	Teljes front	- r 100	Tripla szintlépés	- r 50
Sötét főgnóm	d r 50	Teljes gyógyulás	s r 400	Triton	e r 50
Sötét gnóm	d r 50	Teljes káosz	c r 300	Troglodita főzet	Mu r 200
Sötét motyogó	l r 500	Teljes kvatáció	r r 50	Troglodita herceg	Mu r 400
Sutor Kragoru	- r 50	Teljes napfogyatkozás	c r 200	Troglodita istenség	c r 700
Syndel	f r 50	Teljes negáció	f u 4000	Trollfa	s r 100
Szabad áramlás	- r 200	Temetetlen múlt	l r 300	Trükkmester	f r 50
Szabad madár	e r 50	Temető	l r 1000	Tudatcsapás	e r 400
Szajonn mágiája	c r 150	Templomi orgona	r r 250	Tudati klónozás	e r 100
Szakértő Szjál	Tu r 200	Tengeri manó	c r 50	Tudatkutatás	r r 150

Tudatronsoló mancs	Ma	r	300
Tudós klánvezér	Tu	r	200
Tulajdonságlopás	Mu	r	400
Tuzbogarak	d	r	300
Tükkördémon	P	r	600
Tükkørsólyom	s	r	400
Tündérszűnyog	s	r	100
Türelem	f	r	50
Tüskés bikaborz	d	r	50
Tüskés gígefereg	f	r	100
Tűnékeny csábítás	e	r	500
Tűzcsapás	d	r	50
Tűzfal	To	r	200
Tűzförgeteg	d	r	200
Tűzkard	e	r	50
Tűzmadár	e	r	50
Tűzmágia	d	r	200
Tűzmester	d	r	50
Tűzpöfögő	To	r	200
Tűzszekér	r	r	50
Tyrannosaurus Rex	s	r	300
Udvari mágus	r	r	50
Uldenerath	t	r	50
Uman szelleme	l	r	100
Unalmas béke	t	r	50
Ürgöd ajándéka	d	r	150
Ürgöd fétise	d	r	200
Ürgöd haragja	d	r	300
Ürgöd káoszpaizsa	c	r	200
Ürgöd	d	r	400
Uthan Teriadan	c	r	300
Uthanax	P	r	300
Utolsó csata	f	u	5000
Utolsó esély	s	r	50
Utolsó lehetőség	e	r	600
Uwalla	c	r	50
Új élet sarjad	s	r	200
Új remény	s	r	50
Vadász burástya	e	r	150
Vadász quwarg	d	r	300
Vadászat szakértelem	-	r	100
Vadászfecske	e	r	50
Vadítás	t	r	50
Vadmágikus zóna	Mu	r	300
Vakmerő pattancs	t	r	50
Vangorfi gróf	l	r	100
Vangorfi vára	l	r	50
Varázslatlopás	e	r	100
Varázslatos pillanatot	e	r	500
Varázslótorny	f	r	100
Varázsszél	Má	r	300

Varázsszönyeg	f	r	200
Varkaudar behemót	d	r	500
Varkaudar gladiátor	d	r	200
Varkaudar hadúr	d	r	300
Varkaudar harcművész	d	r	300
Varkaudar kinzómester	d	r	900
Varkaudar özőnlés	d	r	150
Varkaudar remete	-	r	300
Vasalt bunkó	t	r	50
Vasalt Bunkók	t	r	100
Vasgólem	f	r	400
Vashegyek Nemzete	t	r	50
Vasvért	d	r	50
Vasszűz	d	r	50
Vámpír nagyúr	l	r	400
Vámpirizáció	l	r	100
Vámpírlord	l	r	400
Vámpírszobor	H	r	200
Vegyesholt	f	r	50
Velociraptor	s	r	100
Veszélyes faj	-	r	400
Védekező taktika	-	r	300
Védett fajok	s	r	200
Védőangyal	K	r	500
Védőmágia	t	r	200
Végképp eltörölni	t	r	200
Végső pusztítás	d	r	200
Végső visszazámlálás	d	r	150
Véletlenül szüri kiválasztódás	c	r	50
Vérelementál	d	r	200
Vérezgés	t	r	50
Véreső	To	r	300
Vérfolyam	d	r	50
Vérgólem	d	r	300
Vérhold	d	r	100
Vérhőrgő Mamulut	c	r	100
Vérivök	l	r	300
Vérkeszeg	f	r	100
Vérkör	d	r	150
Vérmágia	To	r	200
Vérmes thargodan	c	r	200
Vérmező	t	r	50
Vérsólyom	To	r	300
Vérszívó	H	r	600
Vérszomjas karvaly	s	r	300
Vértestvér	t	r	100
Vérvörös skorprió	c	r	50
Vérzékenység	To	r	200
Vg'axtol torzító	l	r	800
Viharburok	s	r	100
Viharkupola	Tu	r	300
Viharóriás	f	r	400
Világégés	d	r	50
Villámcsapás	f	r	150
Villámgyors tanulás	Tu	r	400
Villámhárító	f	r	800
Villámkorbács	Ma	r	400
Virág szimbólum	s	r	50
Virágoskert	e	r	50
Visszacsatolás	r	r	1000
Visszafejlődés	f	r	50
Visszalépés	d	r	50
Visszatartó erő	f	r	200
Visszavágás	Tu	r	500
Vitalitás	Tu	r	200
Vitsúhé lencséi	e	u	3000
Vízburrok	s	r	50
Vízdémon	e	r	50
Vízeshés	e	r	200
Vízíócsapás	f	r	500
Vízíóhalál	c	r	200
Víziónár	e	r	50
Vízíósrádkány	d	r	500
Vízíószólyom	d	r	300

Vohuana	b	r	1200
Vortex	l	r	50
Vörös rakolits	d	r	100
Vulkánkitörés	t	r	100
Wejñón parancsnok	K	r	200
Woorgard	s	r	150
Wulf Gretta	t	r	50
Wyscanzi szirén	e	r	100
Xenopete	Ti	r	300
Xilithin bélyege	K	r	400
Xirnox	l	r	50
Ydven	P	r	300
Ylgoroth	c	r	400
Ysmon	f	r	100
Zafir drakón	e	r	600
Zafir entitás	P	r	200
Zafirörényű pegazus	s	r	200
Zak Hazadar	Ma	r	200
Zan detonáció	d	u	5000
Zan diszrupció	d	r	500
Zan	d	r	800
Zan-csemete	d	r	50
Zangroz harcosai	f	r	50
Zangrozi bika	r	r	50
Zarknod börtönében	-	r	300
Zarknod familiárisa	f	r	100
Zarknod kovácsa	-	r	200
Zarknod oszlopa	f	r	300
Zarknod	f	r	1200
Záporosó	s	r	50
Zephyndar	To	r	300
Zén bosszúja	f	r	150
Zén szolgálja	f	r	150
Zén	f	r	50
Zinthurg börtönőr	d	r	200
Zinthurg	d	r	150
Zirri átokmacska	f	r	300
Zombi mester	l	r	300
Zoola	e	r	50
Zotharax kísérlete	s	r	100
Zöldellő fa	s	r	50
Zöldfülű kalandozók	-	r	50
Zu'lit erőtere	f	r	50
Zu'lit mérlege	f	r	400
Zu'lit parazítája	l	r	50
Zu'lit	f	r	100
Zu'lit energiafüggőnye	f	r	200
Zu'lit kísérlete	f	r	2000
Zsarnokölő	f	r	50
Zseléfereg	c	r	200
Zsoldoskapitány	c	r	50

**3** Motyogó rítus

**általános** **Leah**

Sikeres kijátszásakor dobj 5×X lapot a paklid tetejéről a Semmibe, kor végén célpont játékos húz X lapot.  
*„A szellemvilág létezésének varázslata olyan ősi, nevetséges borzalmakat idézett meg, melyek képesek voltak, akár egész Ghalla diposztására.”*

2003 © Beholder Kft.

**4** Győzelem vagy bukás

**bűbáj** **Tiszogató**

Nem másolható. Sikeres kijátszásakor minden VP-d és szörnykomponens elvesz, a maximális EP-d 10 lesz.  
**Hátrány:** Nem játszhat sz ki lapot. **Késleltetett hatás, 2:** meggyertya a játékok. A késleltetett hatás jelzők száma nem módosítható semmilyen más forrással.

2003 © Beholder Kft.

# Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

**Mi történik az *Idéző rúna* használatakor húzott lappal, ha az nem asztalon maradó lap?**  
Semmi, marad a kezében.

**Másolhatok-e *Zan detonációval* vízió lapot, és ha igen, mi történik velük?**

Semmilyen szabály nem tiltja a vízió lapok másolását, hiszen ha *Zan detonációval* másolok le pl. *Víziósárkányt*, az nem minősül kiegészítésnek, így nem ütközik a vízió szabállyal. Mivel a másoló lapok a lény altípusát is lemásolják, ezért a *Víziósárkányok* vízió altípusúak lesznek, és kör végén a gyűjtőbe kerülnek. A gyűjtőben viszont megszűnnek vízió lapok lenni, így onnan már nem játszhatom ki őket újból.

**Mi történik a *Zan detonációval* szörnyre változtatott galetkiken levő testrészekkel?**

A testrészek a gyűjtőbe kerülnek, mivel szörnyön nem lehet testrész. Azonban a *Zan detonáció* hatása megakadályozható a testrész feláldozásával.

**Húzhatok-e lapot *Az áldozat szintjével Zarknod börtöne* mellett?**

Igen, minden olyan lappal húzhatok, ami a húzási fázisban húz (pl. *Rughar gépezet*, *Időgyorsító* stb.).

**Húzhatok-e lapot *Zarknod börtöne* mellett, ha az ellenfelem *Az örület fanatistáiból* kapott jelzővel elpusztítja egy lapomat?**

Igen, mivel ekkor jelző hátránya miatt húzom a lapot, ezt pedig a börtön megengedi.

**Mennyit büntetnek rajtam a goblinok, ha egy varázslattal a gyűjtőbe küldök három goblinnal együtt egy *Goblin mágust* is?**

Mivel a goblinok egyszerre kerülnek a gyűjtőbe, ezért még érvényes rájuk a mágus büntetés előző képtelensége, így 12-t sebződöm.

**Holtak seregével visszahozok pár lényt az ellenfél gyűjtőjéből, majd *ő Bájolással* elveszi az egyiket. Mi történik, ha leesik a *Bájolás*?**

A lopó lapok (pl. *Bájolás*, *Szörnybűvölés*, *Tünékeny csábítás* stb.) nem azt mondják, hogy a gyűjtőbe kerülnek, akkor a lény visszakerül a tulajdonosához, hanem azt, hogy visszakerül az eredeti gazdájához, aki ebben az esetben én vagyok, mivel a *Holtak serege* miatt én lettem a lények gazdája.

**Az ellenféltől ellopok egy büntetéses lényt *Tünékeny csábítással*. Bünteti-e az ellenfelet, amikor a kör végén leesik a csábítás, és visszakerül hozzá a lény?**

A büntetés definíciója szerint egy lap akkor büntet, ha egy varázslat vagy hatás miatt kikerül gazdájának irányítása alól. Mivel ilyenkor a *Tünékeny csábítás* hátránya miatt kerül vissza a lap, nem pedig a hatásaként, így senkit sem szenved el a büntetést. Ráadásul a büntetés csak akkor büntet, ha a lap a tulajdonosa irányítása alól kerül ki. Ha pl. visszalopom a saját lényemet egy *Szörnybűvöléssel*, akkor nem büntet.

**Kétszer kapok-e varázspontot a *Meditációtól*, vagy az *Energizációtól*, ha kijátszottam egy *Időtorzulást* is?**

Nem, mindkét lap a következő előkészítő fázisodban adja a plusz varázspontot, az *Időtorzulással* létrehozott előkészítőd pedig már az azután következő lesz, amiben



a fent említett varázslatok nem adnak pluszt.

### Cheotx ellophatja-e egy másik lény hátrányát?

Hátrányt semmilyen módon nem lehet ellopni, elveszni, elveszíteni, kivéve, ha ez egy lapon másképpen szerepel.



### Mennyit sebez az Ősvillámmal, ha van a játékban egy Villámháritóm, és van legalább kilenc lap a kezünkben?

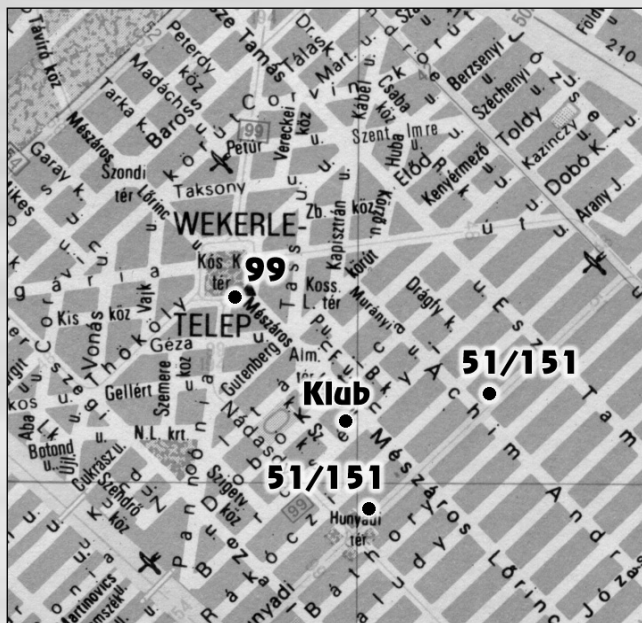
Természetesen tízet. Az Ősvillámmal a szöveg, hogy max. kilencet sebezhetsz vele, csak a varázslat saját sebzésére vonatkozik, egyéb módosító hatásokkal ezt lehet növelni.

### Sebződök-e a Galetki helytartótól, ha kijátszom egy Hendiala intrikáját, és az ellenfél helyett én kapok varázspontot az ő előkészítő fázisában?

Nem, mivel a helytartó csak akkor sebez, ha elpusztítják a varázspontodat. Hendiala intrikájával nem elpusztítom az ellenfelét, hanem meg sem kapja őket.

### Reagálhatok-e A hatalom torzulásával, ha Aranytigrissel kihozok egy Fairlight sárkányát?

Igen, mivel az Aranytigrisnél kézből játszom ki a lapot, csak a tigris miatt ez ingyen történik. Jó kérdés viszont, hogy ilyenkor mennyi lapot húz az ellenfél. Mivel a tigris tulajdonképpen nullával helyettesíti a vele kihozott lap idézési költségét, ezért a sárkány módosított idézési költsége még mindig 10, vagyis ennyi lapot húz rá az ellenfél.



## FIGYELEM

A Beholder Kft. versenyei 2004-ben új helyszínen kerülnek megrendezésre!

**A helyszín:** Wekerlei Boccia Klub  
(az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza)  
1096 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.  
A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

- Megközelíthető:**
1. A Blaha Lujza téren levő Népszínház utcából induló 99-es busszal.
  2. A Kós Károly téren kell leszállni.
  2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől.
- Az Áchim András utcánál vagy a Hunyadi téren kell leszállni.

# KOMBÓK

## TÁRGYAS PAKLI

A tárgypakli mindig is ott volt a lehetséges paklik sorában, néha próbálkoztak vele versenyeken, többkevesebb sikerrel. A nagy tombolás *A sárkány kincse* idején volt: ez a gyors erőforrás lap azonnal, szinte önmagában egyeduralkodó versenypaklivá tette ezt az alig használt összeállítást (így mutatva meg, mennyire kevésbé múlik a HKK-ban, hogy egy pakli mennyire erős). A lap kitélése után a tárgypakli ismét a móka-paklik közé süllyedt vissza, azok között viszont az egyik legjobb. Mostanában kijött néhány lap (meg még a közeljövőben is fog), melyek alapvetően erősítik, változtatják ezt a koncepciót. A legfontosabb ezek közül a

### → Teremtő rakshallion.

Végre a tárgypakli is kapott egy igen hasznos követőt, mely az alapvető gondot, a „de mi van, ha nem húzok csonttermelést, vagy túl sokat húzok” problémát enyhíti. Három varázspontért szörnykomponenst kapni nem olcsó mulatság, de a tárgypaklinak a VP nem annyira fontos, és ez a lehetőség mindig kéznél van (persze ha nem szedik le a követőt). Ha a második körben még nincs olyan lapunk, amivel csontot termelhetnénk (vagy esetleg csak *A kincskeresés italát* húztuk fel), akkor mindenképp érdemes egy szörnykomponenst csinálni, hátha eszébe jut az ellenfélnek leszedni a követőt.

A laphúzó és a gyógyító képessége is rettentően hasznos. Lehetőség szerint érdemes három tárgyat kinn tartani már csak azért is, hogy húzhassunk a követővel.

A szabálylap kérdése problémásabb. *A bőség zava*ra adódna, már csak a sok tárgy kiszórása miatt, de két probléma is van vele: ha lerúnázzák, csak három lappal kezdünk, ami azért már elég kevés; és az ellenfél is jobban behúzza lapcountereit és leszedéseit. Tehát némi töprengés után én nem használnám, de azért érdemes kipróbálni azzal is.

A következő igen hasznos új lap a

### → 3 Kyorg managömb (F)

A második körben, egy tárgyat dobva neki, szépen el tudunk indulni vele, de később is remekül használható erőforrás. Szintén Fairlight színű, és alapvető lap a

### → 3 Villámhárító (F)

mely nevével ellentétben nem hárítja, hanem lövöldözi a villámokat. Remek, hogy varázspontból is kirakható, de vigyázzunk, hogy csontból nem, csak áldozásból. Önmagával kombózó lap, legjobb lemásolgatni *Duplikátumokkal*, akkor igen gyorsan terminálható vele a játék. Ha nagyon kell, lapleszedésnek is jó, valamint kivégzőlap, ha leszedik a követőnket. Ha már beszélünk róla, jöjjen

### → 3 Duplikátum (D)

és

### → 3 Kisebb Zan (D)

Ez utóbbi picit gyengébb, mert csak bizonyos lapjainkkal kombózik, viszont mindig figyeljünk, hogy az ellenfél lapját (pl. *A szkarabeuszok átka*, vagy egy nagy repülő lény) is másolhatjuk vele. Ezen a ponton még igen sokféle elágazhat a pakli, rá lehet gyúrnunk a *Villámhárítókra*, az egy picit más pakli. A tárgypakli is alakulhat még sokféleképpen, én a lefojtás felé indulok el, ennek nagy hátránya, hogy ki kell hagyni Tharrt, kiváló *Goblinjával* és *Goblin ügyeskedőjével*. Azonban egy-két hamar kijövő *Földanya amulettje*, *Ördögűző pálcával* karöltve, a legtöbb pakli helyzetét







Az 1 ÉP feláldozása nem lehet gond, amikor minden tárgyért 2 ÉP-t gyűjtyölünk. Kikerésés is mindig jól jöhet, erre a célra is van alkalmas tárgy, a

➔ **3 Az utolsó mondasók könyve (R)** melynek nagy előnye, hogy kijöhet ÉP-ből is, ha épp nincs csont, és a követő mellett csak 2 ÉP-be kerül. Mindenképpen szükség van valami jó kis általános lapleszedésre, erre a

➔ **3 A végzet talizmánja (F)** szolgál. Igaz, hogy csak három körig működik, és kicsit VP igényes, de varázspontunk többnyire bőven van, a három kör pedig nem kevés idő. Ha pedig kifogyott, jöhet belőle *Villámhárító* vagy *Kisebb Zan*, de akár *Ördögűző pálcával* is visszavehetjük, és újra lerakhatjuk. A kontroll jellegű paklik miatt nem árt egy kis védelem tárgyainknak a globális irtásoktól, erre a célra igazán jó tárgyat nem lehet, de van idekapcsolódó lap, a

igen megnehezíti. Úgyhogy *Fairlight* és *Dornodon* mellé *Sheran* és *Raiát* ajánlom, elsősorban e két lap miatt.

### ➔ 3 Földanya gyümölcsei (S)

Nagyon kevés olyan lap van, mely körönként két varázspontot vesz el az ellenféltől, ennek is ez lesz a fő funkciója, de a csontermelés is igen fontos tud lenni. Nagy ritkán, extrém helyzetekben varázspontot is termelhet, de ez nem jellemző.

### ➔ 3 Ördögűző pálcá (R)

A gyümölcsökkel remekül kombózik, akár a második-harmadik körben kialakíthatunk egy olyan lockot, amelyben asztalon maradó lap nem lesz az ellenfélnél játékban. Adott esetben saját lapjainkkal is kombózhathat, pl. *Karmazsin tigrissel*, *Kisebb Zannal*, vagy ha épp gyógyulásra van szükségünk, és van csontunk, bármely tárgyunkat visszavehetjük. A lefojtásban segítkezik még a

### ➔ 3 Nugman gyümölcs (S)

Ez nem olyan erős, mint a *Földanya gyümölcsei*, de ÉP-ből is kijön (a gyógyulás miatt kettőből), ez fontos lehet.

Kell még szörnykomponens termelés, legjobb ezt is tárggyal megoldani:

### ➔ 3 A kincskeresés itala (F)

Sajnos azonban ez tapasztalataim szerint kevés, a *Kyorg managömb* és a követővel együtt is, úgyhogy kénytelen vagyok varázslatot is használni, akkor legalább olcsót teszünk be, hogy az ellenvarázslásnál keveset veszítsünk:

### ➔ 3 Mohóság (D)

Ezzel szintén lehet sebezni az ellenfélen, ha már nem kell a sok csont.

Nem árt húzás sem, a követő kevés lehet erre:

### ➔ 3 A kalmárok itala (F)

További lapelőny biztosítására kiváló

### ➔ 2 Az ősök könyve (S)

### ➔ 2 Biztos pénz (F)

Igaz, hogy varázslat, de nem lehet ellenvarázsolni, és egész kellemes kis védelem. Természetesen játék-környezettől függően ez a lap kiszorulhat a side-ba, vagy akár három is kellhet belőle alapból. Ha leszedi a követőt, nem árt néhány lap, amit behúvza nyerhetünk, ezek számát szaporíthatjuk

### ➔ 2 Karmazsin tigrissel (D)

de ez a lap egyébként is jó lehet kivégzésre, *Kisebb Zannal* másola, esetleg *Ördögűző pálcával* visszavéve. Nem árt, ha van olyan tárgyunk még, amivel ölni tudunk, erre jó lesz

### ➔ 3 Animált kolosszus (D)

Ezt lényként eléggé nehéz elpusztítani, egy *Kyorg managömb* segítségével már a második körben kirakhatjuk, és ütni tudunk vele.

Ez összesen 45 lap, ne is menjünk e fölé semmiképp. Konkrét kiegészítő paklit nem írok, mivel ez nagyon függ a játék-környezettől, oda leginkább ellen-, illetve védő lapok kellene (pl. counter-mágusok ellen a régi jó *Destabilizátor*, vagy *Földanya amulettje*, de akár *Fókuszált mágia* is befér). A *Fekete lyuk* vagy az *Ősi bélyeg* mint erős tárgy side-lapok, mindenképpen ajánlottak (ez utóbbi azért minket is zavarhat). Lények ellen *Xilithin bélyege* is erős lehet.

## HOGYAN JÁTSSZUNK?

Egy-két dologról már szót ejtettem a pakli összerakásnál, még néhány jótanács:

A pakli többféleképpen működhet, ha úgy húzunk, lefojtásra mehetünk a gyümölcsökkel és a pálcákkal;



- A pakli:  
 Követő: Teremtő rakshalion  
 3 Kyorg managómb (F)  
 3 Villámhárító (F)  
 3 Duplikátum (D)  
 3 Kisebb Zan (D)  
 3 Földanya gyümölcsei (S)  
 3 Ördögűző pálcá (R)  
 3 Nugman gyümölcs (S)  
 3 A kincskeresés itala (F)  
 3 Mohóság (D)  
 3 A kalmárok itala (F)  
 2 Az ősök könyve (S)  
 3 Az utolsó mondások könyve (R)  
 3 A végzet talizmánya (F)  
 2 Biztos pénz (F)  
 2 Karmazsin tigris (D)  
 3 Animált kolosszus (D)

más esetekben egész gyorsan ölhetünk *Villámhárító-Duplikátum-Kisebb Zan* kombókkal.

A második körben mindenképp igyekezzünk kipakolni (*Kyorg managómb* vagy ennek hiányában *Mohóság*, vagy követő + *Kincskeresés itala* segítségével), nagyon jó *Földanya gyümölcseit* kirakni (esetleg *Duplikátummal*), mert lefojtja az ellenfelet, és biztosítja nekünk a további (ingyen) csonttermelést. Természetesen soha ne felejtjük el használni, gyakran érdemes az ellenfél körére tartogatni, hogy az esetleges VP-termelése után működjön. Ez egy területű pakli, nem érdemes aggódní *Az erős ereje* miatt, ha behúzza, hát behúzza.

Ugyanígy gyakorlatilag mindig érdemes termelni 1 VP-t a *Nugman gyümölcscsel* az ellenfél köre végén, ha mára nem volt jó.

A követő képességeinek elfelejtése végzetes hiba lehet!

Mindig próbáljunk legalább 3 tárgyat kinn tartani, e célból kitehetünk akár egy felhasználatlan *A kincskeresés italát*, vagy *Az utolsó mondások* könyvét is (persze, ha ezek a lapok kritikusak az adott helyzetben, és félt, hogy az ellenfél saját körében leszedi, akkor ne!). Körönként két lapot húzva irdatlan előnyre tehetünk szert.

Passzív *Villámhárítónkból* is hozhatunk *Kisebb Zannal* másikat, ha van esélyünk így nyerni.

Ha nincs csont, és nincs követő, az *Utolsó mondások* könyvével leginkább *Villámhárítót* érdemes keresni, az elég effektív; esetleg *Kyorg managómbot*, ha azzal jól el tudunk indulni.

Mindig vizsgáljuk meg, lehet-e használni az *Ördögűző pálcát* saját lapunkra (pl. kifogyott *A végzet talizmánya*, passzív *Villámhárító*).

Hasonlóan, mindig nézzük, van-e az ellenfélnél vagy nálunk valami kellemesen másolható lap (*Kisebb Zanna*).

Ha az ellenfél sok lapcounterrel játszik, a legfontosabb tárgyainkat igyekezzünk olyankor kirakni, amikor nincs varázspontja (főleg, ha a követőt is leszedte), így nem kell aggódní *A hatalom torzulása* vagy *Solisar aurája* miatt. Ebben jól segíthet pl. a *Nugman gyümölcs*.

És végül, figyeljétek a közeljövőben megjelenő Nuk kincseskamrája Zén-kiegészítőt, ott is lesz pár jó tárgy, pl. a *Szívárványkristály* elég finom! Optimális mennyiségű csontot kíván:

Makó Balázs

### MISKOLCI IFJÚSÁGI HKK KLUB

Minden pénteken és vasárnap 15 órától a Szinvapark (Bajcsy-Zsilinszky út 2-4.) emeletén a multimozival szemben elhelyezkedő padoknál.

Klubtagsági költség nincs.

Átlagosan kéthetente rendezünk házi HKK versenyeket melyekről a miskolci Valhalla Páholyan (Déryné út 7.) lehet érdeklődni, valamint Ádám Norbert versenyszervezőnél a 20-324-5002 telefonszámon.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2004. május 10.



Úgy néz ki, hogy a februári feladványunk elég nehézre sikeredett, mivel nagyon kevés megoldást kaptunk rá. Akik nem tudták megfejteni, azok most megnézhetik, hogyan is kellett volna.

1. Kijátszom a *Fáradhatatlan régészt*, az izom képességéhez eldobom az *Izmos pegazust* és az *Izmos manót*. (-3 = 15 VP)
2. Mivel már teljesül a kijátszási feltétele, ezért lehozom az *Izmos sárkányt*, és dobok neki az izom képességéhez egy *Edzőtermet*. (-5 = 10 VP)
3. Kirakom a *Mágikus izmosítót* a sárkányra, így felhúzó az *Izmos sámánt*. (-1 = 9 VP)
4. A régészről leszedekek két izom jelzőt, és előkeresem vele *Grimort*.
5. Lehozom az *Erős goblint*, egy lapot dobok neki, *Goslakot*. (-4 = 5 VP)
6. Lejön az *Izmos sámán* is, két jelzőt kap a *Mágikus súlyzó* és az *Izmos féreg* eldobásával. (-2 = 3 VP)
7. Az *Izmos szkritter* varázslatként ad két jelzőt a sárkánynak, így már három jelzője lesz neki. (-3 = 0 VP)
8. Leszedekek a sámánról két jelzőt, kapok belőle varázspontot. (+6 = 6 VP)
9. A sámánt és a régészt áldozom a sárkánynak, akin így már öt jelző lesz.
10. A *Mágikus izmosító* képességével újabb izmot adok a

sárkánynak, így már hat van rajta. (-2 = 4 VP)

11. Kijátszom *Grimort*, a sárkányon 12 jelző lesz, a goblinon 2. (-2 = 2 VP)
12. Leveszem a goblinról a jelzőket, az ellenfelem pedig *Zu'lit energiafüggönyét* rakhatja a gyűjtőbe.
13. Áldozom a sárkánynak a goblint és *Grimort*, immár 14 jelzője van.
14. Izmosítással duplázom sárkány izmát 28-ra.
15. Az immár óriásira hizott sárkányom bemegy az örposztba, és üt 30-at. Győztem!

A kevés beérkezett megoldás majd mindegyike helyes volt, legfeljebb apró módosításokban tértek el a fentebb közöltől. Igazából csak számolgatni kellett, ha az ember már kitálalta, hogy csak a sárkánnyal lehet ennyit ütni, és pár olyan apróságra kellett figyelni, mint a sárkány kijátszási feltétele.

**Szerencsés nyerteseink:** Fotta Pál Gyuláról, Katulin Péter Fótól és Tuska Gábor Debrecenből. Nyereményük egy-egy csomag Ébredés. Gratulálunk!

**Új feladványunk:** Neked 7 életpontod és 18 varázspontod, az ellenfelednek 8 életpontja és 5 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:**  
2004. 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.

#### KÖVETŐD:

- Az első vámpír (-)

#### KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Vámpíreledel (L)
- Őstestvér (L)
- Márvány apostol (F)
- Hullazabáló (L)
- Nekromanta pála (L)
- Árnystestvér (L)
- Lidércszellem (L)
- Jeges szellő (L)

#### A GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAPOK:

- Élőholt nűmak (L)
- Kísértetvándor (E)
- Magzat (-)

Nincs lapod az asztalon és a paklidban.

#### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Tébohyult tűzmágus (D)
- Tűszövetség (D/R)

#### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Visszavágás (S)

A *Tébohyult tűzmágus* az örposztban van.



# A TE ÁLLÁSOD: 7 ÉP, 18 VP, 0 SZK

**Az első vámpír**

**Követő**

A 16. században létezett a legendák szerint az első vámpír. Ő volt az, aki megmutatta a világnak, hogy a halottak nem csak a földet, hanem az embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**Követő**

**Márgat**

**Szörny**

Kijáratlan éhért halálra várt meg. Ha egy vámpír nem eszik halottakat, akkor az éhgyomor miatt meghal. Ezért a vámpírok mindig eszik halottakat, és ezért a vámpírok mindig eszik halottakat.

1600-1700 közötti évek

**Készevándor**

**Érintés**

**Szörny**

Ami érintés. I. A vámpírok nem csak a halottakat, hanem a élő embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**Élőholt mának**

**Törzsvárat**

**Szörny**

Levegő nélkül. A vámpírok nem csak a halottakat, hanem a élő embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**A gyűjtődben levő lapok**

**Hullazabáló**

**Szörny**

Ő az, aki a földet megkezegette a halottakkal. A halottak nem csak a földet, hanem az embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**Márvány apostol**

**Törzsvárat**

Számos halottat emelt a földet. A halottak nem csak a földet, hanem az embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**Ótészter**

**Szörny**

Készítve a vámpírok, megkezegette a földet. A halottak nem csak a földet, hanem az embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**Vámpíreltel**

**Szörny**

Ő az, aki a földet megkezegette a halottakkal. A halottak nem csak a földet, hanem az embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**Kezeldben levő lapok**

**Jeges szelvény**

**azonnali halál**

Számos halottat emelt a földet. A halottak nem csak a földet, hanem az embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**Ládereszellen**

**Törzsvárat**

Számos halottat emelt a földet. A halottak nem csak a földet, hanem az embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**Aranyestér**

**Szörny**

Készítve a vámpírok, megkezegette a földet. A halottak nem csak a földet, hanem az embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

**Nokománia pulca**

**úgy**

Számos halottat emelt a földet. A halottak nem csak a földet, hanem az embereket is megrághatják. Így kezdődött a vámpírok kora.

1600-1700 közötti évek

# ÚJ VERSENYEK

ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN

## VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).  
DOMBOVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

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

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

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza,

Camelot, Szegfű u. 75.

PATAKY MŰVELŐDÉSI KÖZPONT – Budapest, X. ker. Szent László tér 7-14.

PECS – Római udvar, Agyuivár szerepjátékbolt

SZARVAS – Lengyel-palota. A központi buszmegállótól 100 méterre a városközpont felé, a lámpás keresztelődés sarkán található a Turul mozi előtt.

SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyaklub, Kálmán Lajos utca 30.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Vörösmarty Mihály Művelődési Ház, Kártya Klub, Kaszap István u. 6.

SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.

SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ, Tánccsics M. u. 5-7.

VESZPRÉM – Sárkánylúsz szerepjátékbolt, Ady E. u. 3.

WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1096. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

\* \* \* \* \*

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

### TÜLÉLK CSATÁJA

**Időpont:** április 24., 10 óra.  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Tülélőnk csatája.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** április 24., 10 óra.  
**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Szabályok:** Páros verseny. Tiltottak még az ultraritkák, a szabálylapok és a követők.  
**Nevezési díj:** 800 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

### EGYSZÍN VERSENY

**Időpont:** április 24., 10 óra.  
**Helyszín:** Veszprém.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán, 20/597-1883.

### FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

**Időpont:** április 24., 10 óra.  
**Helyszín:** Debrecen.  
**Szabályok:** Frissen bontott paklik verseny.  
**Nevezési díj:** 2700 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Tuska Gábor, 20-977-8788.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** április 25., 10 óra.  
**Helyszín:** Székesfehérvár.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.  
**Nevezési díj:** 600 Ft, 14 év alatt 200 Ft, hölgyeknek ingyenes.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Varga István Krisztián, 30/386-3822.

### TÜLÉLK CSATÁJA

**Időpont:** április 24., nevezés 9-10, kezdés 10 órakor.  
**Helyszín:** Wekerlei Boccia Klub.  
**Szabályok:** Tülélőnk csatája.  
**Nevezési díj:** 800 Ft.  
**Díjak:** Pénzdíj, Ébredés paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Szinay Péter, 06-30-471-3230.

### CSÖK VÁROSA

**Időpont:** április 24., 10 óra.  
**Helyszín:** Szeged.  
**Szabályok:** Csök Városa.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Dobó András, 20/360-9023.

### A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

**Időpont:** április 24., 10 óra.  
**Helyszín:** Miskolc.  
**Szabályok:** A mágia méltósága.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Sarkadi Zsolt, 06-30-652-6247.

### EGYSZÍN VERSENY

**Időpont:** április 25., nevezés 9-10, kezdés 10-kor.  
**Helyszín:** Szentes, Deákpince.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny. Tiltottak az ultraritkák is.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Faragó Roland Márk és Barkó István, faragoroland@freemail.hu, 06-30-612-6295.

### CSÖK VÁROSA

**Időpont:** május 8., 10 óra.  
**Helyszín:** Veszprém.  
**Szabályok:** Csök Városa.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán, 20/597-1883.

### AZ EGYEDISÉG VARÁZSA

**Időpont:** május 8., 9 óra.  
**Helyszín:** Kaposvár.  
**Szabályok:** A paklinak pontosan 100 lapból kell állnia. Minden lapból egy lehet benne. Nem érvényes a négyszín szabály. Nincs kiegészítő pakli.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ultraritka és Ébredés paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Marics Anikó, 06-20-906-6069.

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** május 8., 10 óra.  
**Helyszín:** Szolnok.  
**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.  
**Nevezési díj:** 600 Ft. 20. és minden +10. induló után +1 ultraritka lap a nyeremény.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Pogány Levente, 06-20-395-2411.

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** május 8., 11 óra.  
**Helyszín:** Szeged.  
**Szabályok:** Tiltott mágia.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Dobó András, 20/360-9023.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** május 8., 10 óra.  
**Helyszín:** Dungeon.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. A versenyen csak amaCik játékosok indulhatnak. Tiltottak az ultraritka lapok.  
**Nevezési díj:** 800 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Abbas Krisztián, 20/967-8936.  
Ha a verseny hétvégén van a születésnapod vagy névnapod, akkor ingyenes a részvétel. Tekintettel az eCik versenyek látogatottságára, elCikre is lehet nevezni a helyszínen.

### A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

**Időpont:** május 15., 10 óra.  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** A mágia méltósága.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** május 22., 10 óra.  
**Helyszín:** Makó.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 850 Ft.  
**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth András, 70/284-4024.

### EGYEDI VERSENY

**Időpont:** május 23., nevezés 9-10, kezdés 10-kor.  
**Helyszín:** Szentes, Deákpince.  
**Szabályok:** Egyedi verseny. Harc a végCik hatalomért 3-4-5 Cik csoportokban. A csoportelsCik mérkCiznek az elsCik helyért.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Faragó Roland Márk és Barkó István, faragoroland@freemail.hu, 06-30-612-6295.

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

### MESTERHÁRMAS

**Helyszín:** Szarvas.

**Nevezési díj:** 500 Ft, lányoknak ingyenesen.

**Díjak:** Ébredés paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Hlbocsányi János, hlbocsanyi@freemail.hu, 06-30-403-6491.

Mindhárom versenyen tiltott a Morgan tanítványa és minden ultraritka lap. A nevezés 9-től kezdődik, a verseny 10-kor indul.

#### I. verseny

**Időpont:** március 6. lezajlott

#### II. verseny

**Időpont:** április 3. lezajlott

#### III. verseny

**Időpont:** május 8.

**Szabályok:** Háromszínű verseny.

A versenyek külön díjazása mellett a három verseny összesített eredménye alapján:

I. hely: 10000 Ft + kártyapaklik

II. hely: 5000 Ft + kártyapaklik

III. hely: 3000 Ft + kártyapaklik

IV-VII. hely: kártyapaklik

## A MÚLTIDÉZŐ BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

**Időpont:** június 12., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Wekerlei Boccia Klub,

1096 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik verseny  
3 csomag Múltidézőből.

**Nevezési díj:** 2500 Ft

(Hatalom Szövetsége tagoknak 2400 Ft),  
mely a kártyák árát is magába foglalja.

**Díjak:** Rengeteg csomag Múltidéző és új ultraritka lapok.

**Érdeklődni lehet:** Beholder Kft. 1680 Pf. 134 vagy  
holder@holder.hu

- 4 gyűjtődoboz Múltidéző!
- A 8. helyezettet is díjazzuk!

## SZABÁLYOK

**TILTOTT LAPOK:** Az alábbi lapok minden HKK

versyenyen tiltottak, kivéve, ha a verseny hirdetésében másképpen szerepel: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő paklikban lehet.

**EGYSZÍNŰ VERSENY:** A paklikban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.  
*Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:** A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.  
**HAGYOMÁNYOS VERSENY:** Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

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

**ISTENI SZÖVETSÉG:** A paklikban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.  
*Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**PÁROS VERSENY:** Páros verseny új szabályai:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa

szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítéssel: Használjuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik A bőség zavarával, akkor a másiknak is azzal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Is-teni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-nergival 50 EP-ről indultok.

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

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

**VARÁZSLAT NÉLKÜL:** Tiltott minden varázslat (általános, azonnali és minden bübáj), valamint azok a lapok, amik használhatók varázslatként is.

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

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Sass Tamás paklija:

Követő: Elenios követője

3 Hendiala intrikája  
3 Majd legközelebb  
3 Blokkoló vyarg  
3 Chosuga  
3 Asylum átka  
3 Ősereg vyarg  
3 Tudatrombolás  
3 Tudatcsapás  
2 Bűvös tigris  
2 Mentális hullám  
2 Pszionikus bilincs  
2 Száguldó idő  
2 Hegymélyi hoorauk  
2 Szellemi bűbáj  
2 A mágia elnyelése  
2 Tudati kohézió  
1 Szerpecsere  
1 Lady Olívia éneke  
1 Az egyesült entitás döntése  
1 Pihenő  
1 Fezmin gépezete

## Baross Ferenc paklija:

Követő: Morgan tanítványa

1 Morgan parancsa  
1 Motyogó ősvégzet  
1 Csápos mélységi motyogó  
1 Alaptalan remény  
2 Molgan  
2 Negatív robbanás  
2 Az ősök szelleme  
2 Vohuana  
3 Leah hatalma  
3 A múlt tükre  
3 Nékrit parazita  
3 Lélekgyűjtő  
3 Lidércharcos  
3 Szkritter nekromanta  
3 Óriás patkány  
3 Lidércszellem  
3 Magzat  
3 A hatalom torzulása  
3 Majd legközelebb

## Kálmán Attila paklija:

Követő: Gyógyító rakshallion

3 Majd legközelebb  
2 Cselvetés  
3 Villámhárító  
3 Zu'lt kísérlete  
3 Fairlight sárkánya  
2 Megszakítás  
3 Aranytigris  
3 A kalmárok itala  
2 Villámkorbács  
3 Láncevlám  
3 A gyenge ereje  
2 A szkarabeuszok átka  
3 Ősi béklyó  
3 Energizáció  
2 Ősvillám  
2 Minőségi csere  
2 A kigyó taktikája  
3 Ménech fürkész

## Czikkely Balázs győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna  
Követő: Az istenek hírnöke

3 Isteni igazságtétel  
3 A múlt tükre  
3 A hatalom torzulása  
3 Megtestesülés  
3 Alattomos fekete csáp  
3 A dimenziók háborúja  
2 Morgan parancsa  
3 Opál kalmár  
3 Majd legközelebb  
3 Dezintegráló sugár  
3 Lélekgyűjtő  
2 Holtak serege  
3 Csontolvadás  
2 Fekete kakas  
3 Nagyobb életszívás  
1 A holtak könyve  
2 Leah hatalma

## Kundrath Gergely győztes paklija:

Követő: Tharr követője

1 Pozitív létsík  
2 Hajítógép  
1 Károsgoblin  
3 Goblin ügyeskedő  
2 Iszonyatos goblin  
2 Vlagyimir szekercéje  
3 Goblin harcós  
3 Törpetárna  
5 Goblin  
3 Goblin kereskedő  
3 Magzat  
3 Egyesült erő  
3 Goblin harci kiáltás  
2 Császári dekrétum  
3 Goblin orgyilkos  
3 Goblin szurkáló  
3 Élet teremtése  
1 Apró kívánság  
1 Goblin várúr

Kiegészítő pakli:  
3 Fekete lyuk  
3 Pihenő  
3 Antimágikus citadella  
3 Szójerváladék  
3 A föld oltára  
3 Az erős gyengéje  
2 A hadúr szava  
2 Goblin védőmágus  
2 Gruangdag haragja  
1 Császári dekrétum

## ISTENEK HÁBORÚJA

A Beholder Kft. legutóbbi, egyszínű versenyét március 20-án rendeztük. Nagy örömről úgy tűnik, a HKK népszerűsége ismét nő, hiszen a boltokból és a Beholder Kft-től is nagy ütemben fogy a kártya, és ezen a versenyen is 26 profi és 61 amatőr játékos indult!

Minden szín képviselte magát a versenyen, a profik között egyedül Sheran pakli nem fordult elő. A legnépszerűbb színek Fairlight (kontroll, gölem), Leah (pakliégető, mentor), és Elenios (kontroll, bűbájpakli, horda, fókuszos) voltak, de láthatunk Raia avatár, Dornodon direkt sebző, Chara-din Zarknod bőrtöne és Tharr goblinos-tárgyas paklikat is. Ez utóbbival a profiknál egyedül Kundrath Gergely mert elindulni, viszont olyan jól sikerült neki, hogy meg is nyerte vele a versenyt pontvesztés nélkül! A Fairlight pakliknál a *Méonech fürkész* utolsó nagy tombolását láthattuk, bár szerintem a lap a bekorlátozás után is verseny erősségű maradt.

A profik között a már emlegetett Kundrath Gergely diadalmaskodott, a második Sass Tamás, a harmadik Baross Ferenc, a negyedik pedig Kálmán Attila lett, paklijaikat oldalt nézegethetitek.

Az amatőröknél végre ismeretlenebb nevek arattak (a legerősebbek közül jó páran felkerültek a profikhoz, így teret adva az új tehetségeknek). A győzelmet Czikkely Balázs szerezte meg, a második helyen Jánvári Csabát köszönhetjük Leah mentor-pakliégető koncepcióval. A harmadik helyen Fehér Zoltán végzett, a negyedik pedig Gál Attila, mindketten Fairlight gólempaklival indultak. Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken!

Makó Balázs

## ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

- Katulin Péter egyik nehéz sorsú ellenfelét mindhárom meccsen a második körben *verte A fájdalom szépsége – Idegösszeomlás – Magzat* (szkritter) kombójával.
- Horváth Dániel véletlenül visszamentorozott egy *Tiszteség manifesztációját* az ellenfélnek, de aztán egy *Tizenegyedik* segítségével nyert.



# Sárkányölő

2004. március 9-én elindult a Beholder Kft. új, ingyenes internetes játéka, a Sárkányölő. A játék a lehető legegyszerűbb. Egy kalandozót irányítasz, akinek faja barbár, tündér vagy törpe lehet. Kalandokban veszel részt, szörnyekkel küzdesz meg, amelyekért tapasztalati pontot kapsz, aranyat és kincseket szerezhetsz. A bátorságpróbákban különlegesen nehéz ellenfeleket kapsz, az arénában pedig más kalandozókkal mérheted össze tudásodat. Az eredmények szerelmesei számára különböző toplisták találhatóak a statisztika oldalon.

Sokan hitetlenkedtek, amikor meghallották, hogy a játék ingyenes. Márpedig a játék az, és ingyenes is fog maradni. Persze, mint mindennek, ennek is megvan az ára, és itt ez a játék egyszerűsége. A Sárkányölő elsődleges célja, hogy minél többen megismerjék a fantasy kalandjátékokat ezen az egyszerű játékon keresztül. Éppen ezért, a játék soha meg sem fogja közelíteni összetettségében a többi játékunkat. Könnyen megtanulható, de persze korántsem fogja azt az élményt nyújtani, mint a Túlélők Földje, Ósók Városa vagy a Kalandok Földje. Bár apró fejlesztések várhatóak néha-néha, de nem lesz mögötte stabil, állandó fejlesztéstáb, mint a fizetős játékok mögött, amelyeknél a bevétel fedezi ezt a költséget.

A játék nagyon kedvező fogadtatásban részesült, a karakterek száma 1 hét után már meghaladta a 3000-et. Szinte mindenkinek tetszett a játék, egyszerű, könnyed, kevés időt igénylő volta miatt. Azoknak, akik egy ingyen TF-et vártak, kiábrándulást okozott, pedig igyekeztünk nyilvánvalóvá tenni, hogy mire lehet számítani.

## Tippek:

- \* Egy teljes gyógyítás a templomban mindig 1-gyel több aranyba kerül, mint az előző, vagy az aranyad 10%-ába (amelyik a több). Tehát ha az utolsó gyógyításod 19 arany volt, és most 400 aranyad van, érdemes 200-at elkölteni (pl. tolvajkulcsra), mielőtt ellátogatsz a templomba, különben ezután a gyógyítás 40, 41 stb. arany lesz.
- \* Ha nem hiányzik az összes életpontod, a gyógyítás is arányosan kevesebb aranyba kerül.
- \* Az életpontod 6 óra alatt regenerál 1-ről maximumra. A természetes regenerálódás mindig olcsóbb, mint a templomi a gyógyítás.
- \* Erő, ügyesség, egészség: Először bónuszt 15-ös tulajdonságra kapsz, és ezután minden 4 tulajdonság számít, tehát a 19-es, 23-as, 27-es stb. tulajdonságok jelentenek plusz tápot.
- \* A szintlépéskor kapott ÉP függ az egészségtől, ezért érdemes szintlépés előtt az egészséget adó tárgyakra áttölteni.
- \* A boltban, az eladáskor a bal nyílra kattintva az összeset kijelölöd az adott tárgyból eladásra.
- \* A tolvajkulcsok 1-2. szinten 5, 3. szinten 10, később 15 aranyba kerülnek. Ezért érdemes a pénzzedért 2. ill. 3. szinten, szintlépés előtt kulcsokat vásárolni, mert ezzel pénzt spórolsz meg.

### LANTUSZ



ÉLETPONT: 140  
TAPASZTALATI PONT:   
ERŐ: 19 SZINT: 8  
EGÉSZSÉG: 21 VÉDEKEZÉS: 34  
ÜGYESSÉG: 32 CSELEKVÉS: 999

### FELSZERELÉSED

-  **bíbor bronzkalanács**
-  **nagy bronzpajzs**
-  **cserzett bőrpáncél**
-  **malachit fűző**
-  **arany korona**

PÉNZ 1 ARANY

A tárgysere véglegesítéséhez az alábbi gombot nyomd meg!

**Tárgysere**

cserzett bőrpáncél  
védekezés: +19 erő: +1 egészség: +2  
életpont: +7 érték: 18 arany

Tihor Miklós

WWW.BEHOLDER.HU

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2004. MÁJUS 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, nyolc 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 ÖTFÉLE LEHETŐSÉGETEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

### 2 MINDEN JÁTEKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz a rendeléseted a [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu) címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

### 3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 4 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **550 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

### 5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!

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

**J. Goldenlane: Csillagfény című exkluzív novelláskötete csak pontokból vásárolható meg. A kötet könyvárusoknál nem kapható, csak korlátozott példányszámban lett nyomtatva, és az első 99 könyv sorszámot is kapott. A sorszámos példányok ára 250 pont, másiké 120 pont.**

**Ha egyszerre 3 Goldenlane könyvet vásárolsz, akkor az értük járó jutalompontok helyett kérhetsz egy Csillagfényt is. Ilyenkor tehát nem kerül 120 pontba a könyv.**



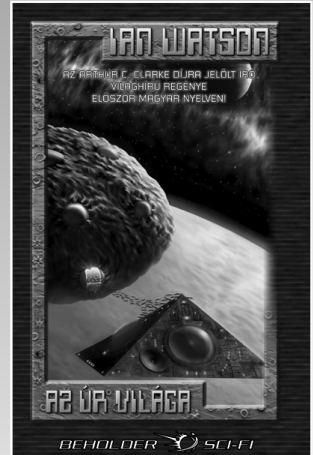
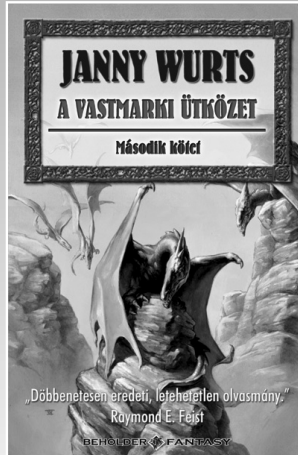
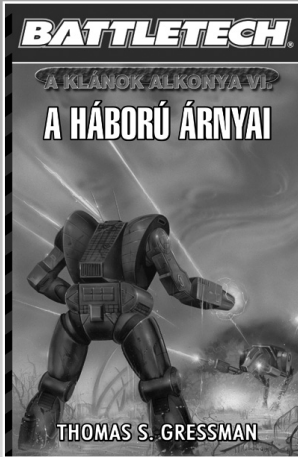
## Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelyek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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



Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
<b>HATALOM KÁRTYÁI</b>			
Ősök Városa V. Ebredés	15 9	135 90	1350 900
<b>KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK</b>			
Alappakli	10	60	600

*A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:*

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
------------	----------------	----------------	----------------------	------------------------------

<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>				
A világ szeme I.	10	80	750	700
A világ szeme II.	10	100	950	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Hódít az Arnyék II.	15	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1870
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440

<b>IAN WATSON KÖNYVE</b>				
Az Úr világa	17	170	1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
------------	----------------	----------------	----------------------	------------------------------

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>				
Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Vérnév	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	20	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét árnyak	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1230	1100
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	25	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	15	160	1520	1360

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttöviss (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1400
Krondor: Árulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könnye	20	160	1520	1360
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom úrnője I.	25	120	1140	1020
A birodalom úrnője II.	25	120	1400	1250
<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabecsuült ellenségem	20	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1610	1440
<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA</b>				
Harby Riann: Rüvel hegyi legenda	15	80	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	15	80	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	15	80	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bálhedor lovagjai	15	80	1140	1020
<b>DAVID EDDINGS</b>				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
A zafír rózsza	20	170	1900	1700
<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odum: Hajtővadászat	20	160	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsötétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csíkos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190
Stephen Kenson: Technobábel	20	160	1520	1360
<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosteratu	20	100	950	850
<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2370	2120
<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Késérő emlékek	20	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	15	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	20	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	20	100	900	800
Greg Gorden: Jóslat	20	100	950	800
<b>JANET EVANOVICH</b>				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020
Hárman a pácban	20	160	1520	1360

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>				
Isteni balhé	20	100	950	850
Papirtigris	20	120	1400	1250
Farkasestétvér	20	150	1400	1250
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény		120		
<b>BEHOLDER AKCIÓ</b>				
Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Réalmok városa	25	100	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	25	100	1400	1250
<b>JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI</b>				
Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyeten eskü	30	150	1800	1500
Fogantató szerencse	30	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	25	230	2190	1950
<b>JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	20	170	1610	1440
A vastmarki ütközet I.	25	180	1700	1530
A vastmarki ütközet II.	25	180	1700	1530
<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejdvadász 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
<b>SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN</b>				
Atjáró 1-13. szám darabonként	2		650	580
<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		850	800
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		950	850
<b>CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
lan Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010
<b>A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:</b>				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhözottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
<b>KALANDOR KIADÓ</b>				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostora	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művésze	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű proféta	6		1890	1690
<b>RPG.HU KIADÓ</b>				
Álmodók	4		1400	1300

Könyv címe	Pont- érték	Ára	1-2 pontban	3 vagy több könyv (Ft)
<b>A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4	940	840	
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4	940	840	
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4	1040	930	
Loren L. Coleman: Vértovolat (Magic IV.)	4	1040	930	
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4	1230	1100	
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4	940	840	
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4	1130	1010	
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4	940	840	
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4	940	840	
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4	940	840	
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4	1040	930	
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4	1040	930	
Richard E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4	1040	930	
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4	1040	930	
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4	1040	930	
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4	1230	1100	
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4	1130	1010	
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4	1230	1100	
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4	1320	1180	
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4	1320	1180	
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4	1420	1270	
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4	1420	1270	
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4	1420	1270	
Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	4	1320	1180	
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4	1040	930	
A harmónia mestere (Mage 2.)	4	1040	930	
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4	1040	930	
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6	1800	1600	
Diane Duane: Corrivále csillaga (Csillaghajnal I.)	4	1130	1000	
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4	1320	1180	
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4	1130	1010	
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4	1040	930	
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4	1040	930	
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	4	1040	930	
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4	1230	1100	
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4	1230	1100	
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4	1230	1100	
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4	1420	1270	
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4	1420	1270	
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6	1510	1350	
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6	1510	1350	
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6	1600	1440	
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4	1230	1100	
Elanie Cunningham: Kusza háló	4	1320	1180	
Elanie Cunningham: Arnyelf	4	1320	1180	
Elanie Cunningham: Elfdal	4	1420	1270	
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6	1600	1440	
Elanie Cunningham: Tövisvár	6	1700	1520	
Elanie Cunningham: Az almogömbök	6	1700	1520	
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4	1230	1100	
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4	1230	1100	
R. A. Salvatore: Ezer ork	6	1800	1620	
R. A. Salvatore: A magányos drow	8	1890	1690	
R. A. Salvatore: Örökség	6	1700	1520	
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6	1700	1520	
Ed Greenwood:				
Elminster – Egy mágus születése Ed Greenwood:	4	1230	1100	
Elminster – Myth Drannorban	4	1230	1100	
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4	1320	1180	
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4	1320	1180	
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6	1700	1520	
Troy Denning: Túl a magas úton	6	1600	1440	

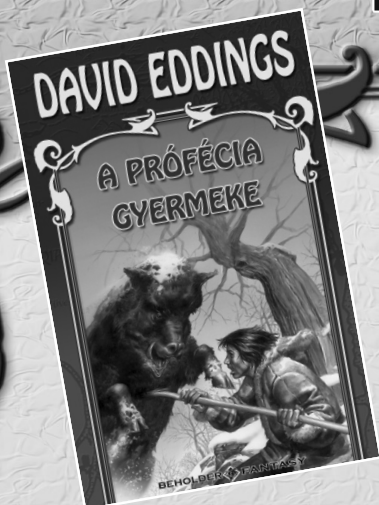
Könyv címe	Pont- érték	Ára	1-2 pontban	3 vagy több könyv (Ft)
Ed Greenwood: A sárkány halála	6	1700	1520	
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4	1320	1180	
David Gemmel: Arnyjáró	4	1420	1270	
David Gemmel: A farkas birodalma	6	1510	1350	
David Gemmel: Árnyak hőse	6	1600	1440	
David Gemmel:				
Legendás Druss első krónikája	6	1800	1620	
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4	1420	1270	
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálai	6	1510	1350	
Andrew Bates: Holtak földje	6	1510	1350	
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4	1420	1270	
Loven L. Coleman: Fegyverbel!	4	1420	1270	
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4	1420	1270	
Martin Delrio: A menny csöndje	4	1420	1270	
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6	1800	1600	
Thomas M. Reid: Lázadás	6	1700	1520	
Carl Bowen: Vadász és préda:				
A vámpír	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A bíró	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A vérfarkas	4	1040	930	
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
Az itelethozó	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A mágus	4	1230	1100	
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A hóhér	4	1320	1180	
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Kantáta	4	1040	930	
Shilmista árnyai	4	1040	930	
Ejmaszkok	4	1040	930	
Az elesett erőd	4	1130	1010	
A kaosz átka	4	1130	1010	
<b>Legend of the Five Rings</b>				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4	1040	930	
A. L. Lassieur: Unikornis	4	1040	930	
Ree Soesbee: Daru	4	1040	930	
Stephen D. Sullivan: Főnix	4	1040	930	
Stun Brown: Rák	4	1130	1010	
Ree Soesbee: Sárkány	4	1130	1010	
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4	1230	1100	
<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Álmokban szülő	4	1420	1270	
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Vér és varázs	8		2370	2120
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ganrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Úra szerepjáték	25	800	7590	6990
Gyűrűk Úra				
Narrátorparaván kalandmodul	4	1420	1270	
Középföldé térképei	6	1890	1690	
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4	1420	1270	
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4	1420	1270	
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8	2370	2120	
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4	1420	1270	
7 tenger szerepjáték	20	5600	5000	

Megjelenik május elején!

# DAVID EDDINGS

## A PRÓFÉCIA GYERMEKE

A Belgariad sorozat első könyve  
részlet



Barak a fegyverraktár vörös ajtajához vezette őket, ahol csatlakozott hozzájuk egy hatalmas teremű, meghökkenítően széles vállú, fémlemezekkel kivert bivalybőr zekét viselő harcos.

– Ó Torvik – mutatta be Barak –, Anheg fővadászmestere. Névről ismer minden vaddisznót az erdőben.

– Lord Barak hízeleg – hajlott meg Torvik.

– Hogy zajlik pontosan egy ilyen vadászat? – kérdezte udvariasan Durnik. – Nekem még sosem volt benne részem.

– Nagyon egyszerű – magyarázta a fővadászmester. – Beviszem a vadászaimat az erdőbe, és nagy zajt csapva, kiáltozva hajtjuk magunk előtt a vadat. Ti pedig ezekkel fogjátok várni őket. – Rámutatott egy kötegni erős, széles fejű vadász-dárdára. – Amikor a vaddisznók meglátják, hogy az útjukban álltok, rátok rohannak és megpróbál-

nak felkoncolni az agyaraikkal, de ti fogjátok őket megölni a dárdáitokkal.

– Értem. – Durnik bizonytalannak tűnt. – Nem hangzik túl bonyolultnak.

– Páncélinget fogunk viselni, Durnik – nyugtatta meg Barak. – A vadászaink ritkán szenvednek komolyabb sérüléseket.

– Ez a „ritkán” nem hangzik valami biztatóan – mondta Selyem, és megbökdöste a falból kiálló kampóra felakasztott páncélinget.

– Egyik sport sem túl szórakoztató, ha nincs benne egy kis kockázat. – Barak megvonta a vállát és magához vett egy dárdát.

– Soha nem gondolkodtál el rajta, hogy inkább a kockákkal próbálkozz? – kérdezte Selyem.

– A te kockáddal biztosan nem, barátom – nevetett Barak.

Magukra öltötték a páncélokot, miközben Torvik vadászai kicipelték a dárdákat a palota udvarán várakozó szánokhoz.

Garion nehéznek és kényelmetlennek találta a láncinget. Az acélgyűrűk még a vastag ruhán keresztül is belenyomódtak a bőrébe, és minden alkalommal, amikor testhelyzetet változtatott, hogy megszüntesse a kényelmetlen érzést, másik fél tucat helyen jelentkezett a fájdalom. Nagyon hideg volt, amikor felmásztak a szánokra, és még a vastag takarók sem jelentettek kielégítő megoldást.

Val Alorn keskeny, kanyargós utcáin elindultak a város túlsó végén lévő nyugati kapu felé. A lovak párafelhőket fújtak haladásuk közben.

Az egyik sarok mögül ugyanaz a vak öregasszony lépett eléjük, akivel a templomnál is találkoztak.

– Üdv, Lord Barak! – káromta. – Közel a végzet! Megízleled, mielőtt a nap lenyugodna!

Barak szó nélkül felállt a bakon, megmarkolta az egyik vadászdárdát, és teljes erejéből a nő felé hajította.

Az öregasszony meglepő gyorsasággal lendítette meg a botját, és még a levegőben eltérítette a felé suhanó fegyvert.

– Jobban teszed, ha nem próbálsz megölni az öreg Martjét! – vihogott megvetően a boszorkány. – A dárdát nem találja el, mint ahogy a kardod sem! Indulj, Barak, a végzet vár rád! – A másik szán felé fordult, amelyiken Garion ült a meglepett Durnik mellett. – Üdv néked, nagyurak között az első! – kántálta. – Nagy veszedelmek várnak rád a mai napon, de te túlélsz mindent! És ez a veszély lesz az, mely felfedi Barak barátod végzetének jelét! – Azzal összegörnyedt és gyorsan odébb csoszogott, mielőtt Barak újabb dárdaért nyúlhatott volna.

– Ki volt ez? – kérdezte döbbenetben Durnik.

– Barak azt mondja, hogy csak egy bolond, vak öregasszony – felelte Garion. – Akkor is megállított minket, amikor megérkeztünk Val Alornba, és ti előrementetek.

– És mi volt ez a szónoklat a végzetről? – A kovács megborzosgott.

– Nem tudom, Barak nem magyarázta el.

– Rossz előjel már kora reggel – morogta Durnik. – Különös népség ez a cherek.

Garion egyetértően bólintott.

A város nyugati kapuján túl nyílt mezők terültek el, melyeket most összefüggő, a napfényben vakítóan csillogó hótakaró borított. Átvágtak a réteken az öt mérföldnyire lévő erdő sötét vonala felé; száguldó szánjaik nyomában magasra csapott a porhó.

Ütközben több farm mellett is elhaladtak. Mindegyik épületet farönkökből emelték, és meredek, csúcsos tetejük volt.

– Ezek az emberek nem törődnek a veszéllyel – jegyezte meg Durnik. – Én biztosan nem szeret-

nék faházban lakni. Bármikor kigyulladhat és leéghet.

– Ez egy másik ország – mondta Garion. – Nem várhatjuk el, hogy a világ minden részén úgy éljenek, ahogy nálunk, Sendariában.

– Nem – sóhajtott a kovács –, de meg kell mondanom neked, Garion, nem érzem magam jól itt. Vannak emberek, akik egyszerűen nem az utazásra születtek. Néha azt kívánom, bár csak soha ne hagytam volna el Faldor farmját.

– Néha én is – ismerte el Garion, és a magas hegyekre függesztette a tekintetét, melyek mintha közvetlenül az előttük elterülő erdő közepéből nőttek volna ki. – De egy nap biztosan vége lesz ennek, és akkor végre hazamehetünk.

Durnik bólintott és újra sóhajtott.

Mire elérték az erdőt, Barak nyugalma és jókedve is visszatért, és úgy osztogatta az utasításokat a vadászoknak, mintha mi sem történt volna. A bokáig érő hóban egy közeli fához vezette Gariont.

– Ez itt tökéletes hely lesz – mondta. – Pont itt megy a vadászösvény, és a vaddisznók ezen fognak menekülni Torvik és az emberei elől. Amikor közeledik egy feléd, markold meg erősen a dárdát és célozd meg az állat mellét. Nem látnak valami jól, ezért pontosan bele fog szaladni a hegybe, mielőtt még észrevenné, hogy van ott valami. Azután a legokosabb amit tehetsz, hogy beugrasz a fa mögé. A dárdá néha nagyon fel tudja hergelni őket.

– És mi van, ha elhibázom? – kérdezte Garion.

– A helyedben nem tenném – tanácsolta Barak. – Nem túl jó ötlet.

– Nem is arra gondoltam, hogy szándékosan. Akkor elmenekül?

– Néha azt tesszik, de erre a helyedben nem számítanék. Sokkal valószínűbb, hogy fel akar aprítani az agyaraival. Olyankor gyorsan fel kell mászni egy fára.

– Nem felejem el – ígérte Garion.

– Ha bármi baj van, itt leszek a közelben. – Barak átnyújtott a fiúnak két nehéz dárdát, azután visszatért a szánhoz és továbbindultak. Garion egyedül maradt a nagy tölgyfa alatt.

A sötét fatörzsek között félhomály uralkodott, és a levegő egyre hidegebbnek tűnt. Garion járkálni kezdett, próbálta megtalálni a legjobb helyet,

ahol várhatná a vaddisznót. A Barak által mutatott ösvény egyenesen bevezetett a sűrűbe, és Garion riasztóan nagyvak taláta a hóban látott nyomokat. A lelógó ágú tölgyfa egyre hivatóbbnak látszott, de a fiú mérgesen elvetette a gondolatot. Azt várják tőle, hogy a földön állva várja be a vaddisznót, és elhatározta, inkább meghal, semmint hogy a fán rejtőzzön el, mint egy réműlt kölyök.

A száraz hang a fejében emlékeztette rá, hogy túl sokat foglalkozik ezzel a kérdéssel. Amíg fel nem nő, úgysem fogják férfinak tekinteni – miért csinál gondot abból, hogy bátornak látszódjék, ha nem érhet el vele semmit?

Az erdő nagyon csendes volt, a hó minden hangot eltompított. A madarak sem daloltak, és csak néha hallatszott egy-egy halk puffanás, ahogy a hó a túlterhelt ágakról a földre hullott. Garion egyedül érezte magát. Mit keres ő itt? Mi-féle kötelesség szólít egy rendes, becsületes sendar fiút ide, Cherek végtelen erdeibe, hogy két dárdával várja egy réműlt vaddisznó rohamát? Mi rosszat tett neki az az állat? Eszébe jutott, hogy még csak nem is kedveli igazán a disznóhúst.

Jókora távolság választotta el az erdő úttól, amelyiken a szán továbbhaladt. Nekitámasztotta a hátát a fatörzsnek, és a hidegtől reszketve tovább várakozott.

Nem is vette észre, milyen hosszú ideje hallja már a hangot, amikor végre felfigyelt rá. Nem a vaddisznók csörtető zaja volt, amire pedig számított volna, hanem az erdő hóval borított talaján egyenletes tempóban haladó lovak patáinak dobogása – ráadásul a várttal ellenkező irányból, pontosan a háta mögül. Óvatosan kikémlelt a fa takarásából.

Három, prémecke öltözött lovas bukkant elő a fák közül az erdei út túloldalán. Megálltak és körülnéztek – mintha vártak volna valamire. Kettes szakállas harcosok voltak, nem sokban különböztek azoktól a katonáktól, akiket Garion Anheg király palotájában látott. A harmadik férfinak azonban hosszú, szőke haja volt, és nem viselt szakállt. Arcán az elkényeztetett kölyök örökké nyugós kifejezése ült, bár már a harmincas éveiben járhatott, és megvető tartással ült a lován, mintha kísérői közelsége sértené az izlését.

Egy idő után újabb közeledő ló patadobogása hallatszott. Garion visszafojtott lélegzettel figyelt.

Az új jövevény lassan közeledett az erdő szélén várakozókhoz. Ugyanaz a vörösesszőke szakállú, zöldköpenyes férfi volt, akit Garion két nappal korábban megpillantott a palotában.

– Nagyuram – hajtott fejet tiszteletteljesen a zöldköpenyes, amikor odaért hozzájuk.

– Hol voltál? – kérdezte ingerülten a szőke hajú.

– Lord Barak ma reggel néhány vendéggel együtt kivonult vaddisznóra vadászni. Ugyanarra mentek, amerre én, és nem akartam őket túlságosan közelről követni.

A nemes rosszkedvűen felmordult.

– Láttuk őket beljebb, az erdőben – mondta. – Mit hallottál?

– Nem sokat, nagyuram. A királyok egy jól őrzött szobában tanácskoznak a nővel és a vénemberrel. Nem tudtam elég közel férkőzni, hogy kihallgassam a beszélgetést.

– Pedig elég sok aranyat fizetek neked ahhoz, hogy közel férközz. Tudnom kell, miről van szó. Menj vissza a palotába, és találd meg a módját, hogy kikémeled a beszélgetésüket.

– Megpróbálok, nagyuram – hajolt meg merev tartással a zöldköpenyes.

– Ne csak próbáld! – csattant fel a szőke hajú.

– Ahogy parancsolja, nagyuram. – A férfi megfordította volna a lovát, de a nemes utána szólt:

– Várj! Sikerült találkoznod a barátunkkal?

– Az ön barátjával, nagyuram – helyesbített a kém utálkozva. – Találkoztam vele, és egy fogadóban elbeszélgettünk.

– Mit mondott?

– Semmi használhatót. Az ő fajtája nem szokott fecsegni.

– Velünk is találkozni fog, ahogy ígérte?

– Azt mondta, igen. Az ön dolga, hogy hisz-e neki, vagy sem.

A nemes figyelmen kívül hagyta az utolsó megjegyzést.

– Kik jöttek a sendarok királyával?

– Az öregember és a nő, egy másik idősebb férfi – azt hiszem, valamilyen sendar nemes –, Lord Barak és egy menyétképű drasniai, meg egy másik sendar. Egyszerű földművesnek néztem.

– Ez minden? Nem volt velük egy fiú is?

A zöldköpenyes vállat vont.



– Nem gondoltam, hogy ő is fontos lehet.  
– Tehát itt van. A palotában?  
– Ott, nagyuram. Átlagos sendar kölyök, olyan tizennégy éves forma. Úgy tűnt, mintha a nő szolgálója lenne.

– Remek. Most menj vissza a palotába, és hallgasd ki a királyok és az öreg beszélgetését.

– Ez nagyon veszélyes feladat, nagyuram.

– Sokkal nagyobb veszélyben leszel, ha nem teszed. Indulj, mielőtt az a majomember Barak visszajön és meglátja, hogy itt lődörögsz. – Azzal megfordította lovát, és két harcosa kíséretében beugrott a fák közé a behavazott út túoldalán.

A zöldköpenyes férfi egy darabig komoran nézett utánuk, aztán ő is ellovagolt arra, amerről jött.

Garion lassan felállt. Olyan szorosan markolta a dárda nyelét, hogy begörcsöltek az ujjai. Úgy érezte, nem bírja tovább, mindenképpen be kell számolnia valakinek a hallottakról.

És ekkor nagyon messziről, az erdő havas mélységéből meghallotta a vadászkürtök túlkölését, és a pajzsokhoz csapódó kardok fémes csörömpölését. A vadászok közeledtek, hajtották maguk előtt a vadat.

Csörtetés hallatszott a bozótból, és egy hatalmas szarvasbika bukkant ki a sűrűből. Szeméből félelem sütött, sima agancsán megcsillant a nap fénye. Három ugrás, és már el is tűnt a fiú szeme előtt. Garion reszketett az izgalomtól.

Azután egy piros szemű emse következett, melyet fél tucat kismalac követett. Garion visszabújt a fa mögé és hagyta őket elmenni.

A nem sokkal később felhangzó horkantás már sokkal mélyebb volt, és kevésbé rémültnek, inkább dühösnek tűnt. Megérkezett a vaddisznó – Garion már azelőtt tudta, hogy az állat kitört volna a bozótból. Amikor előbukkant, Garion szíve majd kiugrott a helyéről. Ez nem egy kóvér, lusta malac volt, hanem egy felmergesített, tomboló vadállat. A dühösen fújtató orr mellől előmeredő agyarakról ágak és kéregdarabok lógtak, egyértelmű jeleként annak, hogy az állat mindennek nekimegy, ami az útjába kerül – fákna, bokroknak, vagy akár egy sendar fiúnak, akinek nincs annyi esze, hogy kitérjen az útjából.

Ekkor különös dolog történt. Ugyanúgy, ahogy nagyon régen a Rundoriggal való harcnál, vagy Brill bérencei ellen Muros utcáin, Garion ismét

érezte, hogy felforr a vére és a füle csengeni kezd. Dacos, kihívó kiáltást hallott, és beletelt néhány pillanatba, mire felfogta, hogy az ő torkából hallatszik. Mire felfogta mit tesz, már kilépett az ösvény közepére, lekuporodott, és kitámasztotta a közeledő vadállat mellének szegezett dárdát. A vaddisznó rohmozott. A vörösén villogó szemű, fújtató szőrnyeteg mély, dühödtt horkantással száguldott a rá váró Garion felé. A porhó úgy csapódott fel lábai nyomán, mint a tajték egy sebesen sikló hajó orra előtt. A hókristályok mintha odafagytak volna a levegőbe, megcsillantak egy kőszá napsugárban, melynek valahogy sikerült eljutnia az erdő talajáig.

A vaddisznó megrázó erővel csapódott a dárdának, de Garion jól célzott. A széles pengéjű dárdafeje átfúródott a vastag szőrrel borított mellkason, és az állat agyaráiról csöpögő fehér tajték egyszerűen véres habbá változott. Garion hátráltozta az ütközés ereje, elvesztette a lába alól a talajt. A következő pillanatban a dárdanyél kettéropant, akár egy kiszáradt faág, és a vaddisznó már ott is volt rajta.

Az agyarak első, alulról felfelé irányuló suhintása Garion gyomrát találta telibe, és a fiú tüdejéből az összes levegő kiszaladt. A második csapás a csipőjét érte, amikor levegő után kapkodva megpróbált oldalra gördülni. Lánginge ugyan megállította az agyarakat, és megóvta őt a komolyabb sérüléstől, de a támadások erejét nem csökkentette. A vaddisznó harmadik suhintása már hátulról találta el; Garion a levegőbe emelkedett és az egyik fa törzsének csapódott. Szeme előtt csillagok táncoltak, amikor feje a kemény kéregnek ütődött.

Am hirtelen ott termett Barak, üvöltve rohant feléjük a hóban – de mintha nem is ő lett volna. Garion homályos, kába tekintettel, hitetlenkedve bámulta a szeme elé táruló látványt. Barak volt az, semmi kétség, de ugyanakkor valami más is. Mintha a cherek óriás alakját egy hatalmas, félelmetes medve töltötte volna ki. A két alak egybefüggő képe gyorsan közeledett, mozgásuk teljesen megegyezett, mintha nem csak azonos testen, de azonos gondolatokon is osztoztak volna.

Erős karok kapták fel a kapálózó, halálos sebet kapott vaddisznót, és szoritáni kezdték az állatot.

# ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

## 12. SZINT

Az utóbbi hónapok főleg az új szint fejlesztésével teltek. Természetesen nem mondhatom el a titkokat, de néhány dolgot megosztok veletek, kedvcsinálóképpen.

A 12. szint a katonák szintje, és mint ilyen, a helytartó, valamint kedvenc kiképzőtisztje igazán katonás kiképzésben részesítik majd a galetkiket. A szint érdekessége, hogy ha valaki netalán nem rendelkezne őrsárcány amulettel, melyet a 11. szinten lehet csak megszerezni, akkor a kiképzés közben biztosan, és véglegesen életét veszti. Persze az is megoldás, ha nem megy el a kiképzésre, de a legjobb az előző szinten beszerezni az amulettet, és akkor nem lehet baj!

A szint boltosa remek mókákkal, új akciókkal és különös varázstárgyakkal várja a szint lakosait, akik ha regisztrálnak törzsvásárlónak, extra ajánlatokat kapnak a boltostól. Ilyen, teljesen új dolog például a mesterszakács kanala, vagy az arénamesteri tekerecs.

Az aukciós ház fejlesztésügyi boltosa egy új fejlesztésen, az aukción keresztül értékesített varázstárgyak mentális úton való elosztásán, és az asztrális síkon keresztüli licitálás problémáján dolgozik, és nagyon számít a mi segítségünkre.

Előbújik rejtekéből az antimágikus szkritter, meggyűlhet a bajunk a féreg- és atkatenyészettel, sőt egy egész patkányfészekre is lelhetünk. Megfejtődik a varázskövek készítésének titka, és egy igazán vérengző fenevaddal, mindenki rémével, a mutáns földicápával is összefuthatunk.

A Fekete Kos rendje újabb összeesküvésre készül, és természetesen csak mi menthetjük meg a szint galetkijeit a pörül járástól.

Remek móka lesz tehát, a katonák szintje már alig várja a felköltöző galetkiket.

## EGYÉB VÁLTOZÁSOK

A megszakítás varázslattal kapcsolatban volt egy hiba, mely akkor jött elő, ha mindkét fél megszakítást használt. Ezt most javítottuk, és az ekkor alkalmazott szabály is változott valamelyest.

Ha mindkét harcoló fél használ megszakítás varázslatot, akkor több körös megszakítás csatát vívnak. Minden kör 5 varázspontba kerül, és minden al-

kalommal  $50\% + (\text{szint1-szint2}) * 5\%$  esély alapján dől el, hogy melyik fél nyer. (Tehát 10-es különbségnél már mindenképp a nagyobb megszakítású nyer).

## KÉRDÉSEK

**☒ Kérdés:** Néha nem tudok mozogni az Ősök Csarnokában, néha meg máshogy mozgok, mint ahogy én akarnám. Miért?

**☑ Válasz:** Az M parancs paraméterei csak maximum 4 jegyű számok lehetnek. Ha valaki 5 jegyű számot ad meg paraméterként, az ilyen dolgokat eredményezhet. Tehát a legjobb lesz, ha a szabálykönyvnek megfelelően csak 4 jegyű számokat írsz az M parancs paramétereihez.

**☒ Kérdés:** Ha tisztogató vagyok, és van +9 sebzés klánbónuszom, akkor hogyan sebezhettem a végtagommal 1-et?

**☑ Válasz:** A végtagok sebzését az ellenfél vastag bőr tulajdonsága csökkenti. Ha csak 1-et sebezted, az azért volt, mert ellenfelednek nagyon magas volt a vastag bőre.

**☒ Kérdés:** A 11. szinten, bosszantás italával mentem vadászni, hogy ha szerencsém van, egyszerre két homlással is végezhessek. Mégis csak egy homlász lett az ellenfelem, pedig a bosszantás italának elvileg még egy példányt hozzám kellett volna vonzania.

**☑ Válasz:** Sajnos a homlász egy nagyon ritka lény, ezért hiába a varázssital, vadászat közben biztos, hogy nem találkozhattsz egyszerre több példánnyal.

**☒ Kérdés:** A fordulóban egy harc után egyszerre 31 alkalommal gyógyítottam magamon, egy csomó TVP-ért. Miért van ez? Máskor 3-4 gyógyítás után már maximális életpontra gyógyulok.

**☑ Válasz:** Az esetek 99%-ában ezt a csak néhány szörnyeteg által ismert, tyrxacoti nyálka varázslat okozza, ami többek közt -20 egészséget ad neked az egész forduló alatt. A gyógyítás sikere pedig az egészség tulajdonságtól függ...

Szeitz Gábor

# MÁRCIUS LEGÉRDEKESEBB HÍREI

**Nemesis** egyik nap, bolyongásai során, az orglingok fő táborára bukkanhatott. Bár nem áll nagy orglingoló hírében, mégis egy csatában 11 orglinggal végzett! Mikor elmesélte másoknak, senki sem akart hinni neki addig, amíg meg nem mutatta a zsákmányolt 6 orglinggyökeret.

Az **őrsárkány amulettjét** még egy galetkinek sem sikerült megszereznie, pedig az Ősök egyik szelleme elárulta, nélküle badarság lenne továbbköltözni. Az amulett olyan hatalommal ruház fel, ami nélkül „árva” maradsz az eddig még lakatlan színter.

Endyr igencsak értékes tárgyat, **Leah malachit fülbevalóját** vásárolta meg a dukátkereskedőtől. Amint ezt barátai megtudták, azonnal megrohmozták csereajánlatokkal a meglepett mágust. A kínálatok között nagy különbségek voltak. Varázslatos Mirella szinte az egész barlangja tartalmát följajánlotta, míg Éjfény egy láda mátekel pálinkával szállt „versenybe”.

Nagy pompával avatták az új rangba lépő **Zuck**-ot psi szakértővé a tegnapi napon. A Pszionicisták klánjának vezére újabb feladattal bízta meg őt, amelyet még aznap elvállalt. Különös ellenféllel hozta itt össze a sors, elmondása szerint egy soha nem látott „pszi-mágus-sal” kellett mentálisan csatáznia.

Ádáz ma is mindent megtett, hogy megszerezze a **Végzet ajtaját** nyitó kulcs egyik darabját. Sajnos azonban a **Ryjnn léleklidércből** kiszedett varázsszó, mely a kulcsdarab megszerzéséhez elengedhetetlen, ezúttal is csödöt mondott.

Roxána a **bosszantás italának** segítségével szeretett volna minél több homlást maga köré vonzani, azonban szomorúan kellett tapasztalnia, a homlások tényleg nagyon ritkák, még a varázsital sem tudott neki segíteni abban, hogy sok ilyen lényel találkozhasson.

Négy hónap megfeszített koldulás eredményeképp Handur végre összegyűjtötte az összes különféle átkozott tárgyat, elnyerve így jutalmát, egy **kobold bugyrot**.

## JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ május 17-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **Az idézés őstekerését** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé irod. Játkszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a [jatek@beholder.hu](mailto:jatek@beholder.hu)-ra küldött, tekercs subjectű e-mailben lehet.

### A kérdés pedig:

**Mikor változott meg az idézés parancs paraméterezése úgy, hogy már 6. paramétert is meg lehessen neki adni?**

A krónika egyik régebbi száma, vagy a honlapunkon olvasható, folyamatosan frissített Ősök Városa - Változások listája cikk segítséget nyújthat a megfejtésben.

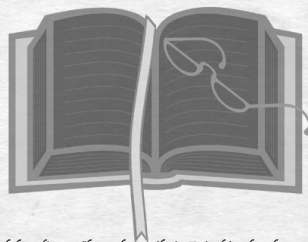
A februári számban feltett kérdésünk a következő volt:

*Hányféle egyéb szakértelmet tud az akadémián elsajátítani egy 3. szinten élő galetki?*

A helyes válasz a 24 volt. A jó megoldást beküldők között három darab **szakértelmek balzsamát** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig Kincsvadász, Kogyaviknes és Fortian voltak. Gratulálunk nekik!

# Leanthil naplója

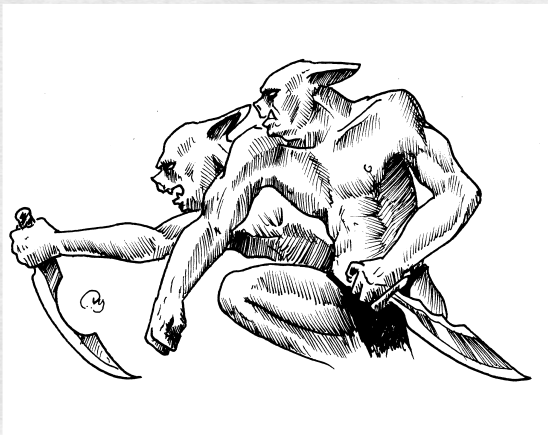
## 4.



Anyi, de anyi minden történt az utóbbi időben, hogy azt sem tudom, hol kezdjem őket elmesélni. Ráadásul a legutóbbi alkalommal az orglingok lázadásán kívül szinte semelyik korábbi történetem fejleményéről nem írtam, úgyhogy most ezt is be kellene pótolnom. Először is orgling lázadás. Mintha csak az orglingok valahogyan olvasták volna az előző bejegyzést, ahogy akkor letettem az íróvesszőt, már hallottam is a csörömpölést a barlangom bejárata felől, betörték. Egy kisebb csapat rontott nekem, de persze esélyük sem volt ellenem. Egy kicsit csodálkoztam az eseten, mivel az elméleteim egyáltalán nem szoktak megdölni, nemhogy ilyen rövid időn belül, ezért nekálltam komolyabban kielemezni magamban a történeteket. Nem is kellett sokat töprengenem, mert ahogy eszembe villant az orglingok halálra vált arc kifejezése, már mindent megértettem. Ezeket szándékosan küldték pont ellenem, szándékosan legyengítve, hogy biztosan győzzek (vagy csak ennyire brutálisan erős vagyok) és, hogy ezzel kimossanak az esetlegesen felmerülő árusítás vádjá alól. De vajon ki lehet az egész mögött? Egyesek egy orgling vezérről, valami Tók nevű lényről rebesgetnek, de én őt nem ismerem, és ő is maximum hírből tud rólam.

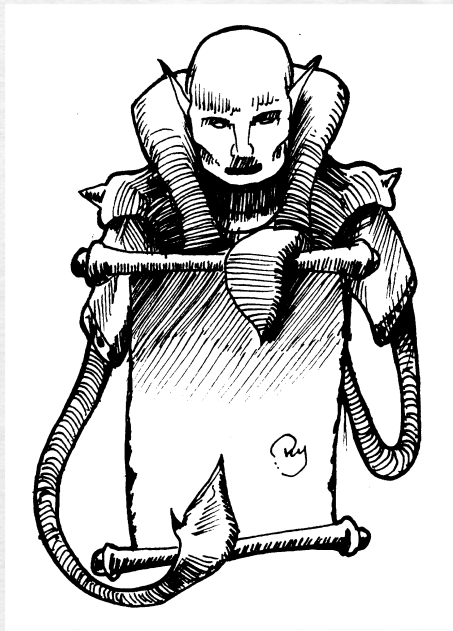
Azért azt hozzá kell tennem, hogy bárhogy is legyen, ő sem tekint engem szövetségeseének, pusztán csak tisztel, ami abból is látszik, hogy nemrég, amikor a csatormaszinten kóboroltam, egy barlangba belépve három varázsló és egy orgling fattyú rontott rám. Ezeket is ő küldte, ezt tudom, még hozzá abból, hogy ez a kisebb hadsereg csak a szolgálaimat pusztította el, és ezen felül az orglingok nem támadtak, csak védekeztek. A lényeg, hogy legutóbbi felelmeim nem igazolódtak be, most már senki nem néz rám ferde szemmel, nem vádolnak azzal, hogy magam is benne lettem volna a lázadás kirobantásában, bár továbbra is kimondottan örülök neki. Sajnos azonban teljesen nyilvánvaló, hogy ez sem vezet majd eredményre a császár hatalmának megdöntése érdekében, mert a galetkik minden nap egyre kisebb veszteségeket szenvednek, és egyre több győzelmet aratnak. A legszomorúbb, hogy éppen azt az orglinggyökéret használják fel a torzszülött hordák ellen, amiből azok az erejüket nyerik. A minap kisebb örömnép volt itt, amikor elterjedt a hír, hogy egy Standard Gran nevű galetki az orglinggyökér felhasználásával sikeresen elkészített egy italt, amit orgling kristálykókortélnak nevezett el. Ennek rajtam kívül mindenki nagyon örült, én viszont tudom, hogy ez az esemény majd rohamléptekkel gyorsítja meg a lázadás leverésének idejét, és ez nem jó. Mindezek ellenére én sem szeretném kihasználhatlanul hagyni a lázadás adta

lehetőségeket, ezért igyekszem magam is az orglinggyökérből rejlő titkokat kutatni. Sajnos azonban a sors most is a szokásos módon bánik velem, mivel eddig mindössze három orglingnál találtam ilyen, pedig már több, mint egy tucatnyit legyilkoltam belőlük. Az első gyökérről rögtön elrohantam a könyvtárba, hátha találok róla valami információt, de csak egy kinézetre hasonló növényt találtam. A könyvtáros persze csak azután világosított föl, miután kifizettem a könyvtár használatáért a 200 aranyat. De megbocsátok neki, mert segített találni egy hozzáértő mágust. Erre a mágusra viszont haragszom, mert a legcsekélyebb eredmény nélkül pocsekkolta el az egyetlen gyökere-



met, majd pofátlanul tartotta a markát egy következőért. Persze, hogy aztán azt is tönkretége! De tudom ám, hogy csak afjaskodott velem, a hegyben uralkodó káoszban ugyanis a vezetőség egy kissé beleerősített, hogy tönkretégen. Mert történt ugyan egy csomó pozitív dolog, de mindezt ellensúlyozandó, a császár küldöttjei igencsak megkeserítettek a mindennapjaimat. Kezdjük az elején. Először is felépítettük a mágusházunkat (bár ezt már legutóbb is említettem volna), aztán a szövetségi arénánkkal is elkészültünk. Ez utóbbira nagyon büszke vagyok, mert soha ilyen munkaigényes épületet nem építettünk még fel, és ez az alkalom azt bizonyítja, hogy bármilyen nehéz idők is jöttek eddig, mégis életképes szövetség vagyunk. Hiába adták fel a küzdelmet többben is közülünk, hiába a galetki nép megvetése, hiába az elnyomó hatalom minden próbálkozása, mégis vagyunk, létezünk, és sikeresek vagyunk. Nem állítom, hogy nem kelt volna el még néhány segítő mancs vagy, hogy most nem kelne még el, de azért igen jól megvagyunk. Ezek után még a nekrofün trónunkkal is elkészültünk, csak, hogy az örbecsülésünk még jobban erősödjön, de ez már csak a felsorolás kedvéért lényeges, a mondandóm szempontjából nem. Szóval felépült az arénánk, és ennek okán hatalmas tivornyát tartottunk az ivónkban, minek folytán egy csöppet be is csíptem. Na jó, inkább úgy mondom, hogy egy kicsit berúgtam, vagyis hogy iszonyúan berúgtam. Jó, és akkor mi van? Egy próféta is csak galetki, és az istenek parancsolatában nem szerepel, hogy ne élvezhetnénk ki fizikai börtönünk lehetőségeit. De ennyi év távlatából ennek úgsincs semmi jelentősége, úgyhogy nem mentegézőm tovább. Szóval valahogy visszatámolyogtam a barlangomba, és rögtön leheveredtem az ágyamra. Alig aludtam el, amikor arra kellett riadnom, hogy egy díszes öltözötű galetki áll a lábamnál, aki amint észrevette, hogy kinyitottam a szemem, rögtön kigöngyölte a csápjában levő trást, és olvasni kezdett.

Mivel a fejem semmivel sem lett könnyebb ettől a rövid pihenéstől, ezért már nem emlékszem szó szerint arra, amit mondott, csak annyira, hogy állítása szerint már túl sok lélekegyerget halmoztam föl a testemben, ezért felfigyeltek rám a császári szinten, és miután feltűnt a testi épségemet, nem akarják, hogy ettől felrobbanjak. Ezért aztán egy védővarázslatot helyeznek rám, és ez majd megment. Ezután így is tett a császári küldött, hiába tiltakoztam (ami kimerült némi öklendező bugyorekolásban, és egy kevés ernyedt vonaglásban). Amikor magamhoz tértem, nem emlékeztem pontosan, mi is történt, így először arra gondoltam, hogy valaki csak szórakozott velem. Második gondolatra tolvajra gyanakodtam, de alig kezdtem el ellenőrizni, hogy mindenem megvan-e, máris észrevettem magamon egy halvány rózsaszín aurát. Rögtön tudtam, hogy mi történt, és egy „kicsit” ideges is lettem. Miután kitaraktottam a barlangomból a romokat, és a templomban felgyógyítottam megmaradt szolgálóimat, elmentem a szövetségi barlangunkba, és megérdeklődtem a többieket, tapasztaltak-e hasonlót. Nem volt ott mindenki, de Ka-Boom barátom rögtön közölte, hogy nemrég vele is ugyanez történt. Ez egyszerűen fölháborító, és aljas dolog, amiben a legátlótlóbb, hogy semmit sem tehetünk ellene. Számomra teljesen nyilvánvaló, hogy az aréna fölépítése volt a hatalom számára az utolsó csepp, az orgyng lázadás pedig a kedvező alkalom. Túl erősek vagyunk, túl sokat tehetünk ellenük, és tudják jól, mennyire örülünk a lázadásnak, ezért aztán megkeserítik a mindennapjainkat. Sajnos most a galetkik túlzottan el vannak foglalva a saját gondjaikkal, többen a pusztá létért küzdenek, így a nyilvánosság óvo figyelme igencsak lelakadt, ezért irtam, hogy a lázadás volt nekik a kedvező alkalom. Hamarosan rájöttem aztán, hogy ezen aura értelme az, hogy legátolja a testem lélekegyerget-felfogó képességét, így minden vérre menő küzdelmem után fájó szívvel kell megtapasztalnom, hogy a felszabaduló lélekegyerget hogyan illan el a Hegy sötét és hideg folyosói felé a nagy tömör semmiibe. Ez igen költőre sikeredett, de



bármennyire lágyan fogalmaztam is, mégis egy véresen komoly (és főleg undorítóan aljas) dologról van szó. A császári védőburok másik kellemetlen hatása valami mentális mágia lehet, ami az elmére van káros hatással. Ez nem annyira látványos, mint a lélekenergia-gát, és nehezen bizonyítható a létezése, mégis, amióta rajtam van ez az átkozott nyavalya, azóta sorozatosan követek el olyan baklővéseket, amiket kis odafigyeléssel elkerülhettem volna. Bár nem biztos, hogy van összefüggés (mert mintha akkor még nem hordtam volna az aurát), de egy alkalommal, amikor a rovarsámán szolgálmat kinozni vittem (ha emlékszel még arra, amit néhány oldallal korábban írtam), annyira el voltam gondolkodva, hogy már csak későn vettem észre, hogy a visítás nem szokásos hangon történik. Ennek egészen egyszerű oka volt, mégpedig, hogy tévedésből a kék ekinda szolgát ragadtam meg, és őt kezdtem el gyötörni a rovarsámán helyett.

Persze a sámánom sem élvezhette sokáig a figyelmetlenségem adta szabadságérzést, mert hamarosan bepótoltam rajta a mulasztást. Azóta valahol a csatornaszinten kóborol, vagy szerencsétlenebb esetben valamelyik nála erősebb torzszülött gyomrában nyugszik. Béke poraira. A kék ekinda a malór után elkezdett durcázni, már amennyiben durcázásnak nevezhető az, ha nem hajlandó normálisan kivenni a részét a harcokból. Eleinte próbáltam különféle ajándékokkal kiengesztelni, mert arra gondoltam, hogy ha most még nem is, de majd a következő szinten hasznát vehetem a tárgyirító képességének. A torz viszont egy kissé túllőtt a célon, mert csak nem hagyta abba ezt az idegesítő viselkedést, úgyhogy ezután a fene nagy önértetélem együtt jártunk a szövetségünk kínzókamrájába. Na jó, azért az is hozzátartozik az igazsághoz, hogy idő közben szereztem a rovarsámánom helyett egy tüskés hólyagot, ami rögtön tudta, hogyan kell nálam bevágódni, ha a harcról van szó. Úgyhogy most így vagyunk hárman, de már megint elvesztem a részletek között. Ott folytatnám, hogy egy másik esetben sokkal komolyabb baklővést követtem el. Történt ugyanis, hogy a társaimmal elhatároztuk, hogy ismét felkutatjuk a legendás káoszktívó párost. Ismét, mert korábbi alkalmakkor már összeakasztottuk velük a pikkelyeinket (már akinek van), de valahogy sosem sikerült diadalmaszkodnunk felettük. A valahogy azt jelenti, hogy teljesen szervezetenlül, taktika nélkül estünk nekik, így a fiatalabb társaink hamar elhullottak, és életenergiájukkal is csak a kígyókat erősítették. A harmadik alkalom előtt a többiek kérdezték, hogy segítke-e majd nekik, ha sikerült mindenkinek elhatározni magát (valljuk be: a korábbi vereségek komoly lelki traumát okoztak többeknek is). Mondtam, hogy persze, és amikor később megerősítést kértek tőlem, akkor is igennel válaszoltam. Elérkezett a nagy csata ideje. Indulás előtt Ka-Boom beszólt a barlangomba, hogy készüljék, de mivel volt még egy kis dolgom (a temérdek cuccomnak faragtam polcokat) megkértem, mondja meg a többieknek, hogy menjenek csak előre, majd utánuk sietek. Kénytelen vagyok bevallani, hogy valami zűr lehet az időérzékeléssel, mert rövid időn belül az egész csapat visszaérkezett csurom véresen, fáradtan és csüggedten. Rögtön nekem estek, hogy miért nem mentem velük, én meg csak hebegni-habogni tudtam, de mémentségem nem volt erre. És ez már nem az első ilyen eset volt! A legszomorúbb az egészben, hogy a beszámolóik szerint ezúttal biztosan győztünk, ha én is velük tartok. Mindezek mellett sok kisebb apróság is bosszantott a közelmúltban, de tartok tőle, hogy akár az aura az oka, akár nem, kénytelen leszek a megváltozott körülményekhez hozzászokni. Eleinte még abban reménykedtem, hogy csak meg vagyok átkozva, el is mentem a templomba, hogy csinálnak valamit, de a beszámolóim alapján csak arnyit tudtak közölni, hogy semmi bajom nincs, ez nem átok, hanem szimpla hülyeség. Egy szer tényleg bemosok egyet-kettőt valamelyiknek. A lényegről meg még nem is írtam, de ezúttal nem is fogok, mert ha én most ebbe belekezek, akkor sosem lesz alvás. Majd legközelebb, ha akkor még élek...



## Leantihil

# XXI. TF, ŐV, KF ÉS HKK TALÁLKOZÓ

## TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XXI. TF, ŐV és HKK találkozót rendez 2004. június 19-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!

## XXI. 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 XXI. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden, a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkeresnek és tájékoztatnak a pontos részletekről.

## IX. TERON HEGYI OLIMPIA

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

### XXI. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### Csataszimulátor

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

### IX. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyereménnyel.

### Árverés

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

### Találkozók

Élőben találkozhatsz játékosársaiddal és a játékvezetővel.

### Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

### Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

### Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

### Meglepetés

# Ghalla News

124

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. április

## TF - KÉRDÉSEK

**Van üstöm, van főzés szakértelmem, mégis előfordul, hogy egy-egy mások által feltalált tárgyat én nem tudok feltalálni. Hogy lehet ez?**

Először is, vannak olyan főzetek, melyet csak egy-egy konkrét faj tagjai képesek lefőzni. Ezeket más fajok nem is tudják feltalálni, hiszen az ilyesfajta kotyvalék számukra ehetetlen. Másrészt vannak olyan főzetek, melyeknek szakértelme korlátozott. Ezeket csak akkor képes egyáltalán kiötlölni a karakter, ha a főzés szakértelme legalább a korlát-3. Ellenkező esetben a tárgyak feltalálásánál megszokott üzenetet kaphatja, hogy talán magasabb tudással majd rájön, mire is lehet használni. Persze, ha sikerül egy szakértelme korlátozott recept feltalálása, addig nem igazán sikerülhet lefőzni, amíg el nem éri a karakter az enciklopédiában említett főzés szintet.

**Megkaptam istenem következő feladatát: Imádkozz le egy körben két küldetést! Körökön keresztül mindig vigyáztam, nehogy leimádkozzam a már teljesítettet, és közben csináltam a másikat. Mindig olyan mezőn imádkoztam az Őrzők éberségével és az Isteni kapcsolattal, ahol nem volt oltár. Az utolsó fordulóban azonban valaki éppen lerakott egy oltárt oda, ahol imádkoztam, így leimádkoztam az egyetlen teljesített küldetésemet, emiatt a két küldetés egy körben történő leimádkozása újabb hónapokat vesz majd igénybe. Légy szíves segítsenek, hiszen önhibámon kívül imádkoztam le a küldetést.**

A Túlélők Földje egy többszemélyes játék. Rajtat kívül még több ezer játékos van, mindannyian formálják Ghalla arculatát. Sajnos néha előfordulnak olyan esetek, amikor más olyan változást idéz elő, ami téged hátrányosan érint. Pl. éppen kilöhetik az oltárt, ahol imádkozni akartál, vagy éppen élelészívják a mezőt, ahol valamit készíteni akartál stb. Ezek a dolgok a játékhoz tartoznak, ilyen esetben nem tudunk segíteni. A segítségre csak akkor van lehetőség, ha programhibáról van szó, vagy valaki a saját hibájából valami nagyon nagy baklövést követ el, amit egyszerű javítani, pl. KNO TNO felcserélése, vagy egy véletlen kattintással elküldött két soros forduló.

**Szeretnék visszaúszni az alanori csatornán nyugatra. Mi a teendő?**

Nos, először is valóban végre kell hajtani az átúszást, vagyis vissza kell menni a csatornához, és M paranccsal rámozognod. Amennyiben sikeres az átúszásod, vagyis sikerül legyőzned az összes vércápa sámánt, kapsz egy szöveget, hogy a határförök nem engednek át, visszatoloncolnak keletre, és jelentkezz a játékevezetőnél. Ezután meg kell szabadulnod az összes átadható tárgyadtól, nem lehet nálad pénz, a bankban sem lehet pénzed vagy tárgyad, és az aukción sem lehet felrakott tételed. Ha minden feltétel teljesül, és még mindig a csatorna partján állsz, akkor írd egy levelet a játékevezetőnek, aki át fogja rakni a karakteredet a csatorna nyugati partjára, és innen folytathatod a kalandozást.



**Visszaállítótátok a régóta nem játszott karakteremet. Számításom szerint 300 forduló lemaradása kellene, hogy legyen, azonban ti csak 40-et adtatok vissza. Megkaphatom-e a további lemaradást?**

A visszaállító program automatikusan 40 forduló lemaradást ad vissza mindenkinek, akinek ennél több volt. Régebben az volt a szabály, hogy ha valaki behozta ezt a 40-et, és a fordulóit megnézve „normálisan” játszott a karakterrel, akkor megadtuk neki a további lemaradást is. Azonban mióta bekerült az az újítás, hogy tudsz magadnak extra fordulókat gyártani, azóta ezt megszüntettük. Ha valakinek sok lemaradása lett volna, az ügyis kap 20-25 extrát az EXT paranccsal, vagyis kezdetben fél évig lesz 60-65 forduló lemaradása a visszaállításkor kapott 40-nel, plusz egy félv év 26 fordulója. Ez szerintem bőven elég egy normálisnak játszó karakternek, aki rendszeresen akarja megírni a fordulóit, szeretne mindig teljes varázspontot regenerálni. A további félévekben persze már kevesebb lesz, de azért szép lassan lehet felfelé jönni. Ezzel a módszerrel megfogjuk a fél-egy év alatt felbukkanó üstökös karaktereket, viszont minden játékos élvezheti az új EXTRÁK előnyét.

**Hová kell írnom az új EXT parancsot? Továbbra is a fordulóim fejlécébe?**

Az EXT kód továbbra is használható a fejlécben a frissen indult karaktereknek a régi típusú extrafordulók felhasználására. Azonban, mint az a másik oldalon az enciklopédiában is olvasható, lett egy rendes EXT is, amit az UL 20 vagy 40 sorába kell beírni.

**Miért csak akkor adhatom ki az új EXT parancsot, ha nincs lemaradásom? Nekem most rengeteg van, és mire behozom, addigra jóval kevesebb fordulót kapok a parancs használatával.**

Az EXT parancs bevezetésével nem az volt a célunk, hogy a játékosok rengeteg extrafordulót tudjanak gyártani, hanem az, hogy az újabb karakterek szépen lassan ledolgozhasák hátrányuk nagy részét a régi karakterekhez képest. Vagyis azt semmiképpen sem szeretnénk, hogy valaki egy karival lép félévente egyet, amiben gyártja az extrákat, majd amikor felhalmozódott neki sok, nagyüzemben lépkedni kezd, behozza a lemaradását, és hirtelen a legnagyobb fordulószerű karakterre válik.

Dani Zoltán

## JÁTÉK

E havi kérdésünk az isteni küldetésekkel kapcsolatos. Az erre helyes választ május 17-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki a fordulójával kapja, vagy előre befizetett az újságra) között **3 isteni küldetés varázslatot** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a [jatek@beholder.hu](mailto:jatek@beholder.hu)-ra küldött, isteni küldetés subjectű e-mailben lehet.

**A kérdés pedig: Mennyi erőforrásba (VP-be és TVP-be) kerül az isteni küldetés varázslatot elmondani?**

Az Alanori Krónika számai valamint a fordulóid segíthetnek a megfejtésben.

A februári számban feltett kérdésünk a következő volt: Melyik volt az a tárgy, melyből az Internetes Aukciós Háznak, működésének első háromnegyed évében a legtöbb bevétele származott? A helyes válaszáért csak pár számot kellett visszalapozni (egészen a 94-esig), ahol az aukciós jelentésben megemlítettük, hogy ez a tárgy a manakristály. Az ezt beküldők között 1-1 aukciós túlélőkészletet sorsoltunk ki.

A nyertesek a következők voltak: Dark Tiger, Higany Hugó, FlyXan. Gratulálunk nekik!



Márciusban alapszabályként véve két fontos változtatás volt a Túlélők földjén, mindkettővel a játékosok kéréseit teljesítettük. Az első a lemaradás behozása az új EXT parancssal. Erről egy-két oldalal előrébb olvashattok pár kérdést is, a lényeg azonban benne van az enciklopédiában, amit minden 25. fordulóját lelépett, lemaradással nem rendelkező karakter megkap, vagy megkapott:

Mostantól, félévente egyszer, lehetőség van arra, hogy kiadd az EXT, azaz vissza dátumozás kérelem parancsot, melynek köszönhetően, az Extra fordulókhoz hasonlóan, többet léphetsz a jövőben. Minél jobban le vagy maradva fordulószámban a játék kezdetekor indultaktól, annál több játékhétet dátumozunk vissza. Csak azok adhatják ki ezt a parancsot, akiknek az aktuális játékhétüköz képest max. egy játékhét lemaradásuk van.

A konkrét számok pedig (ha az adott fordulósám között adod ki az EXT parancsot, ennyi játékhétet dátumozunk vissza):

- 25. fordulótól 100. fordulóiig - 25 játékhét.
- 101. fordulótól 200. fordulóiig - 20 játékhét.
- 201. fordulótól 300. fordulóiig - 15 játékhét.
- 301. fordulótól 400. fordulóiig - 10 játékhét.
- 401. fordulótól 500. fordulóiig - 5 játékhét.
- 501. fordulótól 600. fordulóiig - 3 játékhét.
- 601. fordulótól - 1 játékhét.

*(Ezt az enciklopédiát azok kapják meg, akik meglépték már a 25. fordulójukat és nincs lemaradásuk.)*

A másik fontos változás a pszit érintette. Ennek kettős célja volt: egyrészt szeretnénk volna ezt a kissé mostoha képességet használhatóbbá tenni, másrészt azt elérni, hogy a karakterek eredményesen tudják elkölteni a regenerált pszipontjaikat. Erről is enciklopédiát kap minden olyan karakter, akinek legalább nyolcas a pszi

szakértelme, azonban most leírjuk azt is, hogy mit miért változtattunk.

A legfontosabb cél az volt, hogy egy átlagos karakter, regenerált pszi pontjára támaszkodva tudjon több képességet használni, és alternatívaként harcban helyettesíteni tudja vele a teológiát/taumaturgiát. Az eddigi magas pszi költségek ezt nem tették lehetővé, ezért az első lépés képességek pszipontjainak változtatása volt. Nézzük ezeket képességről képességre:

**Agyletapogatás:** Költség 20 pp -> 16 pp.

Hasznos képesség, azonban az eredeti 20 pp költség túl sok volt ahhoz, hogy egy alacsony pszivel rendelkező karakter, aki éppen csak megkapta, ki tudja használni.

**Szürkeállomány aktivizálása:** Költség 12 pp -> 20 pp.

Az egyetlen, aminek nőtt a költsége, mégpedig azért, mert ez egy nagyon erős, nagyon hasznos képesség, aki használni szeretné, az áldozzon is érte valamit.

**Pszifejlesztés:** Költség 20 TVP -> 10 TVP.

Ennek csak a TVP értéke változott, két ok miatt. Egyrészt régebben 20-as pszi alatt jól működött, felette azonban nem volt elég hasznos, így sok volt érte a 20 TVP. Másrészt a pszivel induló újszülöttek kevés TVP-vel rendelkeznek az alacsony fordulósám miatt, így ők nem tudták igazán használni ezt, míg egy pszit megszerzett magas fordulósámú karakter gyorsan fejleszthetett vele alacsony pszinél. Így remélhetőleg az újszülötteknek sem a TVP szab korlátot, hanem a pszipont.

**Agykorbács:** 18 pp -> 6 pp.

Gyakorlatilag a pszi energiátüskéje. D3 sebzés, max. 25-ig, nagyon sok volt érte a 18 pp, főleg mivel a pszipontból általában kevesebb van mint varázspontból. Még így is picit többbe kerül, mint az energiátüske, mutatván azt, hogy a taumaturgia egy harcban jól használható képesség, míg a pszinek nem elsősorban ez a célja.

**Pszí-acéltorony:** 14 pp -> 8 pp.

Marginálisan használható védekező képesség, csak bizonyos helyzetekben jó. Ahhoz azonban, hogy biztosabban tudjunk támaszkodni arra, hogy szükség esetén megvéd, csökkenteni kellett a költségét.

**Térképelemzés I:** 30 TVP -> 10 TVP, 50 pp -> 20 pp.

Igazából csak az élen járó felfedező, vagy az egyedül, hyper nélkül játszóknak hasznos képesség. Emiatt, bár régebben már egyszer csökkenttük a költségét, most újra megtettük.

**Agybénítás:** 24 pp -> 10 pp.

**Agybénítás II:** 17 pp -> 15 pp.

Olyan speciális támadó képességek, mely elég egyedi dolgot csinálnak. Olcsóbbá tettük őket, hogy következetesebben lehessen használni.

**Nagyobb agypajzs:** 23 pp -> 15 pp.

Míg a mentális pajzs költsége jónak tűnt, ez picit drága volt. Az erősségüket nem növeltük, hiszen attól gyengült volna maga a pszí, mivel jobban lehetett volna védekezni ellene.

**Ragály:** 10 pp -> 5 pp/mősze.

Sokak szerint ez használhatatlan pszí képesség, és mások szívatására sem jó, hiszen ott van ellene a kristályfolyadék. Én viszont elárulok egy trükköt, amire jól lehet használni. Ha rendszeresen ölök a fordulóimban olyan szörnyet, ami mőszt ad, akkor minden fordulóban elég költséges kristályfolyadékot használni. Ekkor lehet kihasználni a ragályt, mégpedig úgy, hogy folyadékkal leszedem a mősziemet, és magamra rakok egyet a ragállal. Ha van rajtam mősze, akkor nem kapok másikat, márpedig a megölt szörnyektől nem egy, hanem több mőszt is kapnék. A mősze nem szaporodnak minden fordulóban, tehát szépen megvárom, míg eléri azt a számot, aminél már túl soknak találok az általuk szívott pszíponokat, majd újra jöhet a folyadék és ragály kombó. Ezzel a kombóval egy átlagos mőszeadó szörnyel szemben úgy 4-6 fordulót spórolok a kristályfolyadék használatában.

A következő probléma, amit meg kellett oldani, részben az előző változtatásból származott. Mivel

csökkentettük a képességek költségét, ezért magasabb pszí mellett ezek már nem fejlesztenék azt. Ennek elkerülése érdekében két dolgot változtattunk. Ha egy pszí képesség használatától a pszí már nem nőne, akkor is van költség x 5% esély, hogy a pszí nő 1%-kot, a mágia megértéshez hasonlóan. Ha a pszí pontod a maximális felett van, a pszí csak 50%-ban fejlődik, így az 1% fejlődésből 0 lett. Ezután 1%-ból is lesz 50% esélyben 1% fejlődés.

Gondok voltak még a pszí erejével is, hiszen a szörnyek mentői a gyakran több százat elérő teológiához és taumaturgiához lettek belőve, míg a pszínél az 50 feletti már magasnak számít. A pszí támadások erősségének alapját eddig a pszí szakértelmed fele határozta meg. Ez változott, 20. szintől minden egyes pszí szakértelem eggyel növeli a pszí támadás erősségét. Vagyis mostantól egy 60-as pszí 100-as taumaturgiának felel meg. Teológiára ezt nehéz átfordítani, hiszen ott az erőt befolyásolja még a papi erő és a jellem is. Persze páran mondhatják azt, hogy ez még nem elég, ne felejtjük el azonban, hogy a pszínél felrakhatok olyan hatást is, amik az ellenfél mentális mentőjét csökkentik, míg a teológiánál és taumaturgiánál nagyrészt nincs erre lehetőség. Egyúttal természetesen ezeket a képességeket is erősítettük picit.

**Az elme fölénye:**

16 pp -> 10 pp, -4 helyett -6 módosító.

**Az elme hatalma:**

32 pp -> 15 pp, -7 helyett -11 módosító.

**Az elme dominanciája:**

35 pp -> 20 pp, -10 helyett -15 módosító.

Vagyis egy elme dominanciájával már a 60-as pszí a használt képességtől függően 130-160-as taumaturgiának felel meg.

Egyből felmerülhet az a kérdés, hogy ha a pszí globális erejét növeljük, nem lesznek-e túl durvák a pszít használó lények. Eddig a tapasztalat azt mutatta, hogy a pszít használó lények ellen nagyon könnyű volt megdobni a mentőt, mostantól ez nyilván nehezebb lesz. Azonban szerintünk nem billen át a dolog a ló másik oldalára, maximum

megnö a mentális mentőt növelő pszik szerepe, és a Pszi-acéltorony is hasznosabb lesz.

Mindezek mellett egyes képességekben végrehajtottunk pár apró változást, hogy használhatóbbak legyenek.

**Molekula átrendezés:** Költség 20 pp -> 10 pp.

Manapság már picit drága volt vele pl. vasat gyártani. Most egyrészt olcsóbb lett, másrészt meg lehet adni 3., mennyiségi paramétert, a pp költség mindig ennek 10x lesz. Ezenkívül új fémeket is elő lehet állítani, ezeknek a feltalálását rátok bízuk.

**Tudat kutatás:**

A költsége nem változott, viszont hibás volt a kiírás, ezt javítottuk.

**Psziernyő 2:**

Egy kristálygömbbel egyszerűbb volt megkeresni valakit, így egy picit javítottunk rajta. A hatótáv 10-ről 60-ra nőtt, de ami a legfontosabb, dupla annyi információt ad meg a kalandozóról mint korábban. Vagyis elég jól lehet infókat gyűjteni vele egy konkrét kalandozóról.

**Teljes őrület:** 50 pp -> 12 pp.

Ezzel a képességgel több gond is akadt. Egyrészt túl drága volt, ezt ugye – mint fentebb látható – orvosoltuk. A hatása inkább szívató jellegű volt, kevés haszna akadt. Ezen talán picit segítünk azzal, hogy -8/-8 helyett -10/-10 büntetést ad védekezésre és támadásra. Természetesen ettől még mindig inkább a szívatások közé tartozik, de hát a pszí már csak egy ilyen képesség. A harmadik probléma pedig az volt, hogy gyakorlatilag mindenki megdobta ellene a mentőt. Most egyrészt ugye erősödött a pszí átlagos ereje, erősödtek a mentális mentőt rontó képességek, ráadásul a Teljes őrületnél is erősítettünk, hogy nehezebb legyen megúszni.

**Az agy kifacsarása:** 28 pp -> 14 pp.

Ez is egy drága képesség volt, most az alacsonyabb költség miatt következetesebben lehet rá építeni. Másrészt viszont mire az ember ezt elérte, addigra már az Asylux csapdája vagy a Jégoszlop a magas taumaturgiákkal sokkal jobb választás volt. A pszí globális erősítése mellett ezért a D6/szint sebzszt 2D5-re növeltük, és a jövőben nehezebb

lesz megdobni ellene a mentőt. Ez azt jelenti, hogy 60-as pszinél 300 a várható sebzsze, és 109-es pszinél maximalizálódik 594-es várható értékkel, mindemellett adja a -10/-10 támadást és védekezést. Viszont ha az ellenfél megdobja a mentőt, akkor semmit sem csinál. Összehasonlítva az Asylux csapdájával, az -20 védekezést ad, nem sebez, ha a mentőt megdobják, annak sincs hatása. A Jégoszlop pedig egy Jégmágiával támogatva max. 220-at sebez várható értékben, igaz, hogy a -20 védekezését viszont megdobott mentónél is megadja.

**A fehérállomány roncsolása:**

A használati költsége ennek jól volt belöve, így nem változtattuk. Viszont az ereje gyenge volt, ha az Armageddonnal, Bo'adhuon csapással, Kiszáradással hasonlítjuk össze. Jelenleg ugye ez az egyik csúcs pszí képesség, tehát célszerű a legerősebb varázslatokhoz hasonlítani. A sebzsze D10/szintről D25/szintre növeltük, a max. szintjét pedig 50-ről 60-ra. Vagyis ezzel most 60-as pszível 650-et lehet átlagosan sebezni, a maximális erejét pedig 70-es pszinél éri el 780-as sebzsselel. A Bo'adhuon csapás 500-as sebzszenél egyértelműen jobb. A Kiszáradás körülbelül hasonló erejű, hiszen az nem függ a mentőtől, viszont Rughar gyűrűjével már 840 a várható sebzsze max. hatásfoknál, vagyis érdemes megfontolni, hogy melyiket használjuk. Egy maximális erővel ellőtt, tűzmágiával és Rughar gyűrűvel megtámogatott Armageddon várható sebzsze 841, és a maximális erejű Armageddon sem könnyű elérni. Ezek a varázslatok VP-ben ugyan jóval drágábbak, de varázspontból ugye mindig több van, mint pszípontról, és ha véletlenül kevés lenne a VP, akkor A fehérállomány roncsolása egy remek alternatíva a TF legerősebb részein is.

Az itt nem említett képességeket megfelelő erejűnek és költségűnek találtuk. Ezzel azonban a pszí fejlesztésének nincs vége, hamarosan várhatóak új pszí képességek. Addig is szívesen fogadjuk új képességek tervezeteit. Reméljük, hogy mindenki örömeire szolgált ez a két fejlesztés! Várjuk véleményeiteket és javaslataitokat!

Dani Zoltán



# KALANDMESTEREK

## Interjú Bárkányi Imrével

Bizonyára nem egy ember gondolt már arra, hogy vajon ki állhat az egyes erős, vagy híres kalandozók mögött. Ki lehet az a személy, aki irányítja őket? Régebben, jó pár évvel ezelőtt Treemnek volt egy rovata, melyben magukkal a kalandozókkal készített riportot. Most, a Kalandozómesterekben a másik oldalt, a játékosokt kérdezzük meg. Bár valószínűleg a nyilvános fórumokon, TF-találkozókon sokan megismertétek egymást, de szerintem az élenjáró, régi, híres játékosok és véleményük megismerése mindenki számára tarthat meglepetéseket. Első interjúalanyunk, Bárkányi Imre, közismert nevén Birka.

– Szia! Az első kérdésem rögtön az lenne, hogy mivel foglalkozol a valós életben?

– Várados párommal, nemrég szerzett lakásunk otthonosabbá tételével, valamint munkaidőben konstrukciós tervezéssel.

– Huh, ez elég kínaiul hangzik! Mondanál róla pár szót?

– Hullámpapír csomagolásokat tervezek a vevői igényeknek megfelelően. Ez lehet konkrét specifikációk alapján, vagy kapott termék becsomagolása az ismertett igénybevételeknek megfelelően. Szakterületem az elektronika és gépipari csomagolások.

– Mióta játszol a Túlélők Földjén?

– 1993. októberében kaptam kézhez a 0. fordulomat, és azóta is lelkesen játszom.

– Ha jól tudom, több karaktered is van, melyikkel kezdted a játékot?

– Birka volt az első. Később indultak speciális kiegészítő funkcióval karakterek. (Anno pl. még külön karaktert kívánt egy ketrec összeszerelése Sherannak.) Tavaly elővettem Wartot. Eredeti elképzelés alapján tolvajt akartam faragni belőle, de mire elindult, addigra már annyira kisírták a lopás korlátokat, hogy parkoltattam eddig.

– Ha már itt tartunk, milyen más karaktereid vannak?

– Birka, Wart, Eredil, Ezüsthajú Bali a védnökségem alatt szereplő rabszolgahad.

– Mondjál pár szót róluk légy szíves!

– Birka Sheran elkötelezett híve. Elkövetve azt a hibát, hogy párhuzamosan fejlesztett két fegyverszakértelmet. Jelenleg még a klasszikus fattyazás utolsó hirnöke. (Ő még minimalis kincskereséssel fattyazott le a 40-50 fordulót.) Wart egy „elbirkult” üstökös karakter, aki éppen az új fejlesztésekre vár. Szeretném, ha felférne az olimpiai dobogóra, mert már isteni küldetése. (Természetesen Sheran hívó!) Ezüsthajú Bali szintúgy Sheran híve, hosszú parkolás után kis ónixkulcs vadász szerepben tündököl. Eredil kilóg a sorból. Eredetileg nem én indítottam, és eredeti Tharr vallásához ragaszkodott tulajdonosa. Mostanában az 52-es fegyverszakértelemre hajt SF-es kalandozása közben.

– Melyik a kedvenc karaktered?

– Szívemhez legközelebb még mindig Birka áll, de a legtöbb időt mostanában Wartra szántam. (350 fordulót léptem le másfél év alatt!)

– Hm, ez elég soknak hangzik. Mennyi idő töltesz hetente a TF-fel?

– Minimum 5 óra a kizárólag TF-re fordított időm. (Ilyenkor pihentetem a párhuzamos cselekvéseimet.)

– Mennyi idő ebből az UL tervezés és mennyi az egyéb?

– Konkrétan UL írás kb. 5-10 perc maximum, ha labirintusozom akkor akár 1 óra is lehet egy UL. Mellette viszont elég sokat irc-zek, úgy 50 órát hetente, természetesen ebből igen kevés a csak TF-re fordított idő, de elérhető vagyok. A TF-es ügyben történő telefonálások, személyes találkozók is elvisznek úgy 2-3 órát hetente.

– Ez az UL írásra fordított idő elég rövidnek tűnik. Hogy lehet ennyi idő alatt megírni több magas fordulószerű karakter fordulóját?

– A rutin meg az évek. Egy idő után a karakter is képes kijavítani a játékos hibáit, valamint a fordulók igen kis részében megyünk labirintusokba, ahova a sok odafigyelés szükséges. Természetesen éppen ezért híres vagyok az elkapkodott fordulókról.

– Az irc-re költött idő viszont nagyon sok, napi 8-9 óra. Hogy jut ennyi időd rá?

– Hála a készítőknak, a CGI ircet gyakorlatilag semmilyen céges tűzfal nem állította meg meg. (Ezen értem

azokat a cégeket, ahol a web engedélyezve van.) Így szegény elnyomott rabszolgasorsú munkásemberek munkaidőben háttér taskban is jelen lehetnek kedvenc társaságukban. Természetesen munkaidő révén kisebb-nagyobb aktivitással.

– Melyik faj a legjobb szerinted a TF-en?

– Talán legjobb faj a troll. Bár még semmilyen nyilvános fórumon nem nyert megerősítést a fegyverszakértelem fejlődés bónusza, de a tapasztalatok azt mutatják van ilyen. És ez az egyetlen faji bónusz, amit semmilyen kombinált erőforrással se tudsz pótolni.

– Viszont egy trollnak alacsony az IQ-ja, így kezdetben kevés a varázspontja. Nem jelent ez gondot?

– A mai világban a varázspont nem IQ függő. Varázskő, manakristály, Ezüstmágusok kürtje, zyel + zyel katalizátor stb. A kezdeti kis IQ-n ráadásul nagyban segít az áthatható Moa varázsdobozka.

– A vallásokról mi a véleményed?

– Szerintem a legjobb vallás Tharr. Martian tekercsből tud venni teljes gyógyítást, vehet istenítéletet. A pótolhatatlan agytaposáson kívül van szörnyidézése, és nem kell minoszkópokat keresni csupasz izom után. Hamar megkapja a vámpirizációt és az egyéb varázslatokat, amik a kalandozást nagyban elősegítik.

– Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?

– A társaságot. Magában a játékban pedig leginkább a varázslást szeretem. Jó nézni, amikor egy éhínség 430-at sebez, vagy egy mérgefelhő 700-at, továbbá nincs nagyobb fordulóborító tényező, mint egy lemaradt varázslat. A varázslatok könnyítik meg legnagyobb mértékben a kalandozást, és adják a nagyobb rugalmasságot, és lehetőségeket karaktereink számára.

– Mit szeretsz inkább: felfedezni, optimalizálni, szerepjátszani...?

– A TF réges-régen elvesztette a szerepjáték voltát. Jelenleg egy matematikai, optimalizációs, stratégiai csapatjátéknak tartom. Mint a csúnya kapitalizmusban, így a TF-en is az információ hatalom. Mindig tudni a legfrissebb híreket, felfedezni saját tápsorokat, esetleg egyéni recepteket, tárgyakat feltalálni. Lehetőleg optimalizálva szeretek lépni úgy, hogy a felfedezés örömeitől se essek el.

– Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?

– Ha engem kérdeztek a történelmi események igazságtalanok, és nagy nyereszkesedésre adnak lehetőséget az időszakos voltuk miatt. A varkaudar invázió alatt olyan fegyverszaki fejlődést lehetett elérni akkor, ami máshol behozhatatlan volt. (Fix 11 szörny 10 lépés alatt.) A quwarg invázió ugyanez a kaptafa volt. A toronyháború csak a fegyverszakértelemben jártas karak-

tereket mozgatta meg, és ráadásul a lemaradásból lépő netes flották irreális előnyben voltak. A jégkorszak sikerült a legjobban, de az adta a legnagyobb nyereszkesedési lehetőséget is utólag (pl. féregbél, jégtörő korong). És mindezen fejlesztések időszakosak, így csak az abban a korszakban jó helyen tartózkodók tudnak rá reagálni. Nekem sokkal jobban tetszettek a globál események. A főzés, bányászhat, invázióügyi minisztérium stb. (Amiért kegyetlen sok kritikát kaptam a végén.)

– Mi a véleményed a Közös Tudatokról és a KT-képességekről?

– Hozhatnám a sablonokat. Nem kellett volna, nem lehet objektív elbírálás stb. Szerintem igen is jók a KT-k, és a szerepjátékos körítésben a játék hiányosságait próbálták pótolni a játékosok a lehetőségekhez mérten. Én mindig megszavaztattam volna az interneten a képességet, esetleg fórumoztattam volna, és úgy talán több ember látta volna át a kombinációkat, és nem lettek volna ilyen durvulások. A befagyasztott KT-képességek hatására (max. 13 képesség) viszont mindig az újabb és átgondoltabb KT-k lesznek csak életképesek, és ennek következtében a régi KT-k tagsága szépen lassan vagy átlép másik KT-ba, vagy egyszerűen abbahagyja a játékot.

– Mi a véleményed a pszi-taumaturgia-teológiáról?

– Mint fentebb már említettem, nekem a játékból ez tetszik a legjobban. Sajnos a mágia megértése és mágia rúnája képesség következtében kicsit kicsúsztólunk a ló. A pszi fejlődése nagyon szépen meg lett fogva, de mivel a teológia és a taumaturgia korlátlan mértékben fejlődhet, így a szörnyek mentője ehhez mérten lett belőve. Ennek hatására a pszi jelenleg csak 3 körös csatára meg TU gyártásra használható. Mostani fórumon kaptunk ígéretet ennek megreformálására. Mivel jelenleg a TF alapjában sebzésen alapuló játék, így a teológia fejlesztése az elsődleges, és a nagy taumaturgiás őstapok kemény hátrányt szenvednek. (Bár tiltott teleporthoz elengedhetetlen a magas taumaturgia.)

– Ezt az utóbbi dolgot magyarul el bővebben, légy szíves!

– A teológiám erejével +erőt és +sebzést kapok egyes varázslatokból, míg taumaturgiából nincs ilyen varázslat. Két közelharcú körrel számolva több mint 50 adódik hozzá a sebzéshez. Taumaturgiából egyelőre semmilyen hasonló kaliberű passzív sebzést növelő varázslat nincs. Ha a varázslatok sebzését nézem akkor a felező varázslatok 2000 életpontot sebeznek árnytünde területen, míg taumaturgiából legjobb esetben is 1200 sebzést lehet bevinni. De a tiltott teleport semmilyen

módon nem pótolható teológiából. Régen a tűzgolyó behozhatatlan előnyt jelentett a taumaturgiásoknak, de nagyot fordult a világ.

– Mi a véleményed az utóbbi idők fejlesztéseiről? Tetszenek?

– Nos, ezek már jóval átgondoltabbak, de sajnos most is nagyon sok kombinációra nem gondol a fejlesztő. Én továbbra is várom az újabb fejlesztéseket és kiskapukat. Sajnálatosnak tartom azonban, hogy a faji páncélok annyira túltápoltak, hogy teljesen fölöslegessé teszik a fattyazást.

– Melyik volt ezek közül szerinted a legjobb, mondjuk a Sötét Földtől kezdve?

– A zarknodos labirintus sor és a varkaudar látógömbös labirintusok nagyon fantáziadúsak voltak, így tetszenek. (Kifejezetten nem tetszik viszont a kis ónixkulcsos megoldás benne.)

– Miért?

– Konkrétan kötelezővé teszi a segédkarakter használatát. Amennyiben szeretnéd megvenni, úgy azért, mert a szabadpiaci ára irreálisan magas, tehát nem kitermelhető az ára. Visszaúszással megszerezni nagy hátrány (-1 minden tulajdonságra, -maxÉP stb.), továbbá a visszaúszott karakter igencsak demoralizáló a most induló játékosok körében szerintem.

– Mi a véleményed a karakter átadásról/átvétélről?

– Szerintem ennek korlátozása semmi jóhoz nem vezetne, valamint milyen alapon lehet egy terméket eladhatatlanná tenni, ami sok éve eladható/átadható?

– Ne érts félre, nem akarjuk korlátozni, egyszerűen a véleményedre voltam kíváncsi. Mi a véleményed a hyperről?

– Nagyon örülök neki, hogy Treem hanyatlása után új krónikásunk (Jakab) volt oly önfeláldozó, hogy ezen adatbázissal segíti a játékunkat. Mellékesen ki az, aki meg bír jegyezni ennyi encét, tárgyat, funkciót, és napról napra történő játékmódosítást?

– Mi a véleményed a tápolásról, vagyis tápsorok végtelen mennyiségben pl. csatamezők, thargodan táborok stb?

– Mindenki úgy játszik ahogy akar. Amióta a halál lehetetlenné vált, azóta egy játékost nagyon nehéz megkárosítani. A játékvezető oly mértékben játékos barát, hogy az esetleges játékos figyelmetlenségéből adódó túlzott hibákat is hajlandó bizonyos mértékben javítani, így nagy bukási lehetőség nincs. Éppen ezért szerintem mindenki úgy tápoljon, ahogy a csövön kifér, amíg élvezi. Másoknak ártani nem tud vele, így csak a programozó programozási kedvét javíthatja a sok befizetett zsetonnal.

– Mi a véleményed a rabszolgázásról?

– Manapság egy szint után nincs értelme rabszolgát tartani. Előtte meg segítene a nagy karakterek. Szerintem, aki rabszolgázással pótolja a barátok/nagy karakterek hiányát, azt nem lehet elítélni. Mindenki szeretne új felfedezéseket tenni, újabb szörnyeket megölni, felfedezni, amit általában csak az élvezőny tud megtenni, vagy az, akinek van elég erőforrás a birtokában. (Főképp információ.)

– Mit változtatnál a TF-en, ha te lennél a programozó/játékvezető?

– Ide egy nagyon hosszú lista jöhetne most. Maradjunk annyiban, hogy eléggé nyitott vagyok a véleményemmel a nagyvilág felé, és bárki megkérdézhethet irc-n, ha éppen ráérek. Jelenleg sürgetőnek tartanám új területek leprogramozását, valamint a pszi kijavítását.

– Itt a kérdésnél nem arra gondoltam, hogy mit fejlesztenél most, hanem ha most kezdenéd te csinálni a TF-et, mit csinálnál másképpen?

– Semmiképpen nem engedném, hogy a varázslás magában életképtelen legyen. Lehetőséget adtam volna varázslatból felrakható fegyverekre, amik esetlegesen a varázslói erővel arányosan sebeznének. Továbbá a játék kezdetétől megengedtem volna a közelharc helyetti varázslást. Játéktechnikailag meg sokkal hamarabb hallgattam volna másokra, és felvettem volna még egy-két programozót. Talán a legfontosabbat hagytam utoljára, semmiképpen nem egy-két hét tesztelés után tennék be újdonságokat a programba esetlegesen az éles játékban teszteltetnék gyorsjavításokat. Mindig van egy-két lelkes játékos, aki hajlandó lenne tesztelni.

– Szerinted kik a legjobb játékosok/legerősebb karakterek a TF-en?

– Nem akarok senkit megsérteni, így nem sorolok listát, amiből kimaradhatna valaki. Akik megtalálhatóak irc-en, levlistákon, nyilvános fórumokon (irc-fórum, tállkozó) mind-mind jó játékosok, és növelik a TF baráti kört.

– Kikkel készítsunk még interjút?

– A játékos adatbázisból eléggé látszik, hogy kik azok a játékosok akik nagy erőforrásokat mozgatnak a játékban, és talán ti tudjátok a legjobban, hogy kik miatt vagy kik kérésére születnek új fejlesztések vagy korlátozások a programban.

– Köszönöm az interjút!

– Nagyon szívesen! Mindig szívesen segítek véleményemmel játékostársaimnak.

Dani Zoltán

# TÚLÉLŐK FÖLDJE

## MÁRCIUS LEGÉRDEKESEBB NAPI HÍREI

**Veszélyben a zöldtestű parduának,** az eddig többé-kevésbé háborítatlan kyorg tengerpart aligátor-szerű ragadozói. Az állatok hája iránti megnövekedett kereslet tömeges irtáshoz vezetett az utóbbi időben, amely ha nem vigyázunk, a faj teljes kihalásához vezet. A hajdan élt kyorg hercegek, akik még a királyi pompájú palotáik mesterseges tavában is ilyen állatokat tenyésztettek, biztos nem akarták ezt, csak hát ők már nem nagyon szólhatnak bele a jelenkor égető problémáinak dolgába.

**Sheran és Tharr továbbra sincs jóban egymással.** Acsarkodásukat híveiken keresztül próbálják érvényesíteni, nem csoda hát, hogy papjaik, kik fenntartások nélkül követik istenük parancsait, egymás torkának esnek, illetve perzselő varázslatokkal próbálnak kárt tenni újdonsült ellenfeleikben.

**Tobias Ak'radal,** a neves árnytünde éjfattyvadász állítólag újra a Sötét Földet rója. Az alanori szakértők köreiben rögtön különös teóriákat születtek, melyek szerint ez csak a megnövekedett éjfatty fenyegetésnek köszönhető, különben a hírhedt, de ugyanakkor kiöregedett vadász soha nem hagyta volna el az éjtündérek Arnybirodalmának területét.

**Nano Pallanthoff,** a bátor alakváltó férfi volt az első, aki a farkaudarok nyugati romvárosába merészkedett. A három napnyi felderítés értékes eredményt hozott, méghozzá egy mesés **varkaudar pecsétyűrű** formájában, melyet rögtön az ujjára is húzott a romos települést elhagyó, magányos hős.

Különös pletyka kapott szárnyra a minap - valahol a világban egy többezer éves varázsló különös tudásra oktatja az elé járuló kalandozókat: az **ősvarázstan** alapjaira. Konkrétumokat persze senki nem tud, így bizonyíték híján vagy hiszünk a nép hangjának, vagy nem...

Alanorban néhány mindig tüntető aktivista legújabb hóbortjukként **„Békét a smaragdvámpiroknak” tüntetést** szervez. Elsődleges indokukként az egyén szabadsághoz fűződő egyetemes jogát neveztek meg. Egyébként ők azok, akik valószínűleg soha életükben nem találkoztak még smaragdvámpírral, így nem tudhatják, hogy ezeket a meglehetősen gonosz lényeket nem is kell annyira félteni.

A **pszi létsíkja** olyan mentális energiák és hatások tömegéből áll, melyeknek elméjükre irányult hatását a jelenlegi legerősebb pszitudo kalandozók sem lennének képesek túlélni - hangzott el a minap Alanor leghíresebb varázslójának szájából.

Egyes kartográfusok szerint a kalandozók által bejárt terület csak a **Sötét Föld** egy kis része. A Thargodanok síkján hatalmas, még fel nem fedezett területek vannak, ahová csak a leggonoszabb, legnagyobb hatalmú lények juthatnak el.

**Toborzásgátló Vlagyimir,** a tűz elemi létsíkján kalandozva, ma gigászi csatában legyőzött egy óriás tűzmammutot. A tőle a királyi palotába érkezett mentális üzenetben csupán ennyi információ volt, a szűkszavúsággal további találgatásokra adva okot.

Az **Ars Magica** egy újabb titokzatos KT, kevés tény ismert róluk. Az biztos, hogy nagy tudású varázslók vannak soraik között.

Az **Ősi Hajnal Lovagjai** az egyik ősi isten, Bufa híveinek vallják magukat. A többi kalandozó számára azonban nem bizonyított, hogy Bufa, Chara-dinhoz hasonlóan, visszatért volna.