

# ALANORI KRÓNIKA

95. szám  
2003.  
november

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Nyakunkon a tél, közeleg a szokásos félévi találkozónk, amit ismét együtt tartunk az új HKK kiegészítő, az Ébredés bemutató versenyével. Bízom benne, hogy sokan eljöttek, mind jól érzitek magatokat, kellemes élménnyel és sikeres olimpiai fordulóval távoztok majd. Különösen érdekesnek ígérkezik a Magyar Aikido Szövetség bemutatója. A találkozó szervezése mellett azért jutott másra is időnk. Már hónapok óta készül új honlapunk, amit november 1-én végre beüzemeltünk. Bár az első visszajelzések nagyon pozitívak voltak, mi azonban nem bízunk el magunkat, és folyamatosan bővíteni fogjuk. Terveink között szerepel a képeslap-küldés, novellák felrakása, a HKK versenyekről és a Hatalom Szövetségéről szóló rész átdolgozása stb. Ha valaki még nem nézte meg, mindenképpen javaslom, hogy legalább egyszer böngésszessen benne. Rengeteg új információ, kibővült, javított és részletes HKK lapkereső és számos érdekesség várja. Mindenkinek jó szórakozást a böngészéshez és az újság olvasásához!

A címlapunkon ezúttal J. Goldenlane: A jósnő hercege c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

## ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 11. (95.) szám (2003. november) – Megjelenik havonta

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

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

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

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

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

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

**Lapzártá:** október 24. **A decemberi szám lapzártája:** november 21.

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

ISSN 1219 770 X

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

*Fel nem basznált kéziratokat nem örüink meg és nem küldünk vissza.*

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

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

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

## TARTALOM

<b>ÉLET A GYORSFORGALMIN</b>	2
Közlekedés a Shadowrunban	
<b>KALANDOK FÖLDJE</b>	6
Kiegészítések, hírek, újdonságok	
<b>HKK ÁRLISTA</b>	14
A ritka lapok árai	
<b>KOMBÓK</b>	22
Specializálódás	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	25
HKK kérdések	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	26
Páros verseny	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	27
HKK feladvány	
<b>VARÁZSLÓMESTEREK</b>	30
Interjú a nemzeti bajnokkal	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	32
Novemberben és decemberben	
<b>VÁROSLAKÓK SZINTJE</b>	34
Ósök Városa kalandleírások	
<b>REJTETT TEHETSÉG</b>	44
Ósök Városa novellasorozat	
<b>ÓSÖK VÁROSA</b>	46
Szörnylista és játék	
<b>GHALLA NEWS</b>	49
A TF világa	
<b>DOSTRANAMUS JÓSLATAI</b>	49
<b>KALANDOZÓ KALAUZ</b>	53

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számládról vonjuk az újság kedvezményes árát zsetonban. Amennyiben interneten játszol és zsetonnal szeretnél fizetni, küldj egy e-mailt, és szintén vonni fogjuk az újság árát a számládról. Ha nem játszol nálunk, akkor belföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszóik is fizethetnek postautalvánnyal.

# ÉLET A GYORSFORGALMI

A járművek csak úgy, mint testvéreik, a robotok szerves részeit képzik a Shadowrun világának. Nem csillognak annyira, mint a kiberver, a mágia, vagy a Mátrix fényes világa, de nélkülük az emberek és szükségleteik semmiképpen sem jutnának időben célba. Ha a mágia a Hatodik Világ lelke, a Mátrix pedig az agya, akkor a járművek a vérét alkotják. Ez a fejezet a járművek mindennapi életben betöltött szerepét részletezi.

## Járművek a mindennapi életben

Több oknál fogva sokkal kevesebb személyesen birtokolt autó van manapság forgalomban, mint a huszonegyedik század elején. Ennek az olcsó, biztonságos és gyors tömegközlekedés az oka – mivel ez sokkal gazdaságosabb, mint fizetni az üzemanyagot, a biztosítást és a karbantartási költségeket, ráadásul a karamboloktól vagy lopástól sem kell rettegni. Az archológiák és enklávék megjelenése, valamint a telekommunikáció miatt a közlekedés lassan háttérbe szorul, ráadásul a szmog és a környezetszennyezés más felbukkanó hatásai is kiábrándították az autóra vágyókat.

A modern városi élet követelményei miatt a gazdaságos szubkompaktok és motorbiciklik szinte teljes mértékben elnyomják a gáz-zabáló furgonokat és szedánokat. Néhány jármű éppen csak akkora, hogy egy vagy két ember elférjen benne, minimális mennyiségű felszereléssel. Az ilyen járművek általában alacsony teljesítményűek, így könnyedén karbantarthatók és gazdaságosak. Ezek a guruló koporsók általában elektromos telepekkel vagy égetett metánnal működnek.

Természetesen a gáznyelők sem vesztek ki a világból. A gázhajtás (pontosabban a dízel különböző változatai) a teherautókra és a nagyteljesítményű sportautókra jellemző. A 2060-as évek járművei sokkal környezetkímélőbbek és üzemanyagukat is jobban használják ki, mint a huszonegyedik század elején működő testvéreik.

A változások ellenére igen sok körben egy autó birtoklása még mindig státusz-szimbólumnak vagy a személyi szabadság zálogának számít. Nem csak a normádok rajonganak a száguldásért, a vezetés szelleme sokakat megszállt már.

## JOGOSÍTVÁNYOK ÉS REGISZTRÁCIÓ

Bár az árnyvadászok általában megkerülik vagy figyelembe sem veszik, mégis hatalmas mennyiségű papírmunka szükséges egy autó legális vezetéséhez vagy birtoklásához. Az egyszerű autóvezetésre szóló jogosítványtól a viharmadarak kötelező biztosításáig sok mindennel kell rendelkeznie a rigónak

ahoz, hogy ne kelljen magányos estéket töltenie rács mögött.

## Jogosítványok

A legtöbb országban minden elektromos robogónál nagyobb jármű vezetéséhez jogosítvány szükséges. A jogosítvány pontos követelményei változóak, de általában rendelkezni kell a megfelelő képzettséggel, és el kell végezni egy elméleti és gyakorlati próbát. Mint minden más fontos információ, a vezetői jogosítvány is az alany RASZ számához csatolva található. A jogosítvány tartalmazza az alany korlátozásait is (szemüveg, engedélyezett járművek stb.) csak úgy, mint a forgalmi balesetek és megújítások számát, valamint bármilyen más adatot, amelyet a kiadó szerv fontosnak vél. A jogosítvány az alany bankszámlájához is kapcsolódik, így az esetleges forgalmi kihágások büntetései automatikusan levonódnak a tulajdonos számlájáról.

A repülők vagy viharmadarak jogosítványai még szigorúbb követelményekkel rendelkeznek. A jármű méretétől és összetettségétől függően a jogosítvány kiváltása pár órától, akár műérzetes gyakorlattal eltöltött hónapokig is terjedhet. Egyes repülőkre több ezer repüléssel eltöltött óra is követelmény lehet, és a napokig tartó szigorú vizsgák sem ritkák. Szinte minden ország és cég kötött már megállapodásokat annak érdekében, hogy a megfelelő papírokkal rendelkező polgáraiknak ne kelljen új vizsgát tenniük, ha más régióban használnák járműveiket. Ez kivétel nélkül igaz Észak-Amerikára és Európára.

## Jármű regisztráció

A legtöbb hivatalos szerv regisztráltatja az autót és annak tulajdonosát. Ez biztosítja a jármű tulajdonjogát és rendszámát, valamint a biztosítás követelményét. Mint a jogosítvány, a regisztráció is megjelenik az alany RASZ-ában. A regisztráció általában olcsó – 50 nujenbe kerül évente. Ha regisztráció nélküli járműben találnak (ami egyértelműen a biztosítás hiányát is jelenti), akkor a járművet azonnal lefoglalják.

A regisztráció tartalmazza a tulajdonos RASZ számát, a jármű rendszámát és egyéb azonosító kódjait, valamint akár a celluláris komm számát is (amennyiben rendelkezik a jármű celluláris eléréssel).

## Jogosítvány- és regisztrációhamisítás

Mind a jogosítvány, mind a regisztráció hamisítható, ám ez a feladat igen nehéz, és általában csak alvilági specialisták vég-

zik. A hamisítás ára megegyezik egy hitelkártya hamisításának árával (lásd SR3, 239. oldal).

Egy létező feljegyzés módosítása hasonlóan nehéz feladat, mivel ekkor be kell törni a jól őrzött jármű regisztrációs adatbázisokba. Az ilyen rendszerek általában Nehéz Narancs vagy Átlagos Vörös rendszerek, és jól védettek az illegális behatásoktól.

## BIZTOSÍTÁS

Biztosítás szinte minden létező jármű mellé szükséges, és ez a járműbirtoklás legköltségesebb része. Általános szabályként a biztosítás éves költsége a jármű alapárának 1 százaléka. A teljes kárbiztosítás (amely károkozás esetén is érvényes) a jármű alapárának 2 és 3 százaléka közé esik, természetesen ez is éves költségként értendő. A balesetek és forgalmi kihágások erősen növelhetik ezt a költséget.

A biztosított jármű javítását vagy esetleg cseréjét a biztosító állja. A biztosítás nem érvényesül, ha a baleset illegális tevékenység közben történik. A biztosítás nélkül használt jármű a használó jogosítványának bevonását, az autó lefoglalását vagy komoly pénzbüntetést eredményezhet (vagy egyszerre mind a hármat).

## ELBOLDOGULNI...

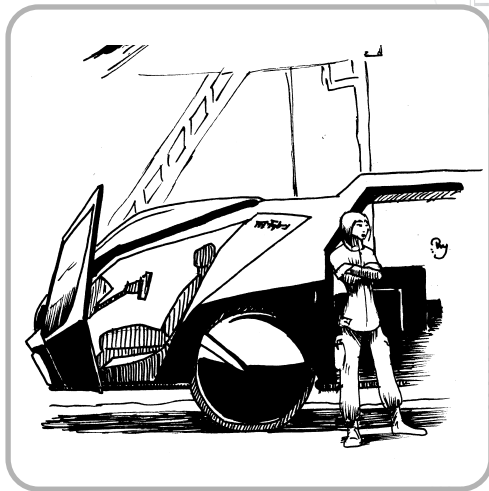
Mint minden, amit a technológia megérintett, a szállítás is sokkal összetettebbé vált 2061-re.

### Utak és országotak

Az utak forgalmi szabályozása nem sokat változott az eltelt évek alatt. Színes fények és szabvány jelek szabályozzák a közlekedést, és érvényes a kötelező haladási irány is (az út bal oldalán kell haladni Angliában, Hong Kongban, Ausztráliában és Japánban, bárhol máshol jobb oldalon). A legtöbb nagyobb város és metroplex rendelkezik közlekedési és navigációs rendszerekkel, a legismertebb ilyen rendszer a GridGuide. Ezeknek az összetett rendszereknek a feladata, hogy meggátolják a forgalmi dugókat és kivédjék a baleseteket. Az olyan rendszerek, mint a GridLink egyenesen az útból táplálják a járműveket elektromos árammal. A nagyobb országotak rendelkeznek külön robotoknak és automatika által vezérelt járműveknek fenntartott sávokkal is, amelyek a kaotikus, embervezérelt járművek által okozott balesetektől védik az önműködő járműveket. Sajnálatos módon ezek a rendszerek sem működnek tökéletesen, ezért a forgalmi dugók még így is gyakoriak, főleg a rendszer összeomlásakor illetve összeomlásztásakor.

### Tömegközlekedés és taxi szolgálat

Az embertömegek gyors mozgatása érdekében minden sprawl megfelelő nagyságú buszflottával rendelkezik. A buszok mellett alternatívaként földalattik és magasvasutak is segítik a tömegközlekedést. A városnegyedről függően az állomások tiszták, vagy mocskosak és graffitikkal tarkítottak. Bár ez a fajta közlekedés olcsó, egy kívülálló nehezen tájékozódhat, és a tömegközlekedés a zsebesek és szemfényvesztők



melegágya. A kamerák és PanicButton-ok a leggyakoribb biztonsági szolgáltatások, bár egyes járatokon robotok, fegyveres őrök és örkutya is megtalálhatók.

Taxik szinte minden városban rendelkezésre állnak, egy egyszerű Mátrix hívással, vagy leintéssel lehet igénybe venni a szolgáltatást. A taxik körében azonban egyre elterjedtebbek a kisebb furgonok, mivel ezek több személyt és poggyászt tudnak szállítani, ráadásul a trollokat is elbírják. Az autólópás és egyéb illegális tevékenység ellen a taxikban tükröződő golyóálló üveggel választják el a sofórt az utastértől (8-as Akadémia szint), és az ajtókat a sofőr irányítja, elektronikusan. Néhány taxi nem-halálos eszközökkel is fel van szerelve, amelyekkel a problémás utasokat hatástalaníthatják. Ilyen rendszerek például az idegbénító gázbefecskendezők, vagy az ülésbe épített kábító fegyverek. A legtöbb utastérben kamera is van, amelynek képét továbbíthatják is a járműrendszerei.

Az automatikus robot-taxik egyre jobban terjednek, mivel emberi tényező hiányában gazdaságosabbak. A robot-taxik a vandálok elsődleges célpontjai, ezért a szolgáltató cégek általában csak biztonságos környékeken engedélyezik a szolgáltatást.

A helikopter, helyből felszálló repülő és léghajó szolgáltatások kedveltebbek, mint idáig bármikor, és elsődlegesen a céges szféra alkalmazza ezeket előszeretettel. A legtöbb céges enklávén saját légitaxi szolgáltatással rendelkezik, amellyel kiemelheti kulcsfontosságú alkalmazottait a mosdatlan munkások csúcsgazdálkodásából.

Csak nagyon kevés taxi merészkedik ki a Pusztulatókba vagy hasonló zónákba (Lone Star besorolás szerint D, E vagy Z zónába) és ezek sem térnek mindig vissza. Pár rigó azonban kifejezetten ilyen környéken tevékenykedik, ezeket a „Hadi Taxi” szolgáltatásokat általában árnyvadászok veszik igénybe. Az ilyen rigók páncélozott és felfegyverzett járműveket használnak, nem hirdetik magukat nyilvánosan és kifejezetten drágák,



ám a szolgáltatás ára igen kifizetődő lehet, főleg ha a helyiek rosszkodnának.

#### Vasutak, vízi utak és légi utak

A normál vasutak továbbra is használatban maradtak, ám Észak-Amerikában inkább teherszállításra használják fel őket. Európában továbbra is rengeteg utas veszi igénybe ezt a szolgáltatást.

A földalattikat sok helyen helyettesítik emeltpályás sívasutak, főleg az archológiákban. Ezek a lebegők sokkal biztonságosabbak, megbízhatóbbak, olcsóbbak és csendesebbek, mint a földalattik.

A Maglev vasutakat általában városok összekötésére használják. Ezek a vasutak mágneses elven lebegnek, és hihetetlenül gyors sebességet érhetnek el.

A hajó szolgáltatás nem sokat változott az évek során, egyes helyeken még mindig közkedvelt. Lassan a tengeralattjáró is civil közlekedési eszközzé változik, ám magas ára miatt használata csak lassan terjed.

A hosszú-távú légi közlekedés sokkal gyorsabbá vált a Nagy Sebességű Civil Szállítók (NSCS), a szuborbitális repülőgépek és a fél-ballisztikus járatok bevezetésével. A NSCS gépek az előző évszázadban használt Concorde repülőgépek modelljére épülő szuperszonikus utasszállítók, amelyek a hang sebességének háromszorosára is felgyorsulhatnak. A szuborbitális gépek SCRAMjet hajtóművekkel emelkednek fel az atmoszféra tetejére, 48 kilométer magasra, megközelítőleg 25 Mach sebességgel. A fél-ballisztikus gépek inkább rakétára, mint repülőgépre hasonlítanak. Ugyan úgy landolnak, mint a normá-

lis repülőgépek, de közel teljesen függőleges állásból szállnak fel, és parabolikus pályán haladva érik el céljukat. Az út Seattle-ből Tokióba közel 4 óráig tart NSCS járatral, szuborbitális vagy fél-ballisztikus járatral pedig alig 1 óra.

#### MODERN VESZÉLYEK

Bár a modern technológia feljavította a közlekedés biztonságát, a cégek és nyomornegyedek között folyvást növekvő szakadék, a környezetszennyezés és a Felébredt Világ veszélyei továbbra is megmaradtak.

#### Bandák és országúti banditák

A közlekedés egyik legnagyobb veszélyét, amellyel a nyomornegyedek környékén találkozhatunk, a ragadozó gettóbandák alkotják. Az országutak éjszakára a bűnözők játszótereivé alakulnak át. Olcsó és gyors motoraik hátán macska-egér játékot játszanak a rendőrökkel, és halálos fenyegetést jelentenek az átlagpolgárok számára. Az utcai bandák nem riadnak vissza semmitől, úttorlaszokat állíthatnak fel, vagy akár a közlekedésirányító rendszerbe is betörhetnek, hogy elkössék a járműveket. Hasonlóképpen a nyílt, vidéki környezetű országutak a vonuló nomádbandák vadászmezői. Ezek a bűnözők sokkal nagyobb és erősebb járműveket használnak, amelyek gyakran páncélozottak és terepfüggetlenek.

A rendvédelmi szervek különbözőképpen reagálnak erre a fenyegetésre. Mivel az utakat képtelenség folyamatosan figyelni, ezért a legtöbb rendvédelmi szerv éjszakára őrzetlenül hagyja az utakat, és a nappali közlekedést javasolja az autósoknak. Természetesen a feltörekvő szomszédok (Tir Tairngire, BAN)

és az enklávék nem engedhetik ezt meg maguknak, ezért az ó útszakaszait általában védettek. Egyes szervek aktívan ellenállnak a bandáknak, robotokkal követik és figyelik őket, és a megfelelő helyeken nyers erővel távolítják el minden nyomukat. A szervek gyakran állítanak úttorlaszokat, hogy kiszűrjék a csempészeket és a regisztrálatlan sofőröket, és hogy megfélemlítsék a bandákat. A jelöletlen rendőrautók is gyakoriak, a legtöbb ezek közül fotó-voltaikusak, tehát egy apró elektromos töltéssel azonnal színt és mintázatot válthatnak, ha kell.

### Céges extra-territorialitás

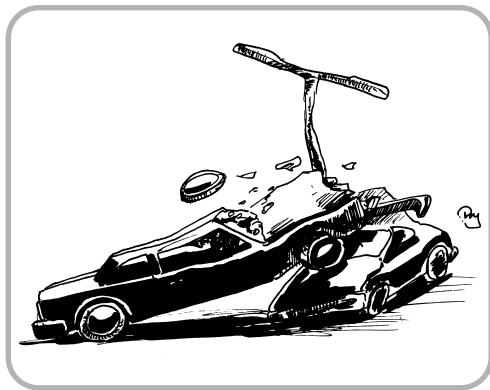
A Balkanizáció és a folyamatos terület újra-kijelölés mellett egyre több „senkiföldje” jön létre a gazdaságtalan területek (utak, üres területek stb.) őrizetlenül hagyása miatt. Ez a külvárosi megacég telephelyek tekintetében a legerősebb, amelyek saját területiális légtérrel rendelkeznek (a telephely felett, tölcser formában, kb. 1200 méter magasságig), és lelőnek minden határsértőt rakétákkal vagy valami még rosszabbal, azonban az utak fölé már nem terjed. A cégeknek természetesen könnyen azonosíthatóan kell jelölniük területeiket, nem lehetnek le mindenkit ok nélkül.

### Útállapotok

A Felébredt Világ soha nem fogy ki, ha veszélyekről van szó. Sok paralény úgy tekint a járművekre, mint előre csomagolt uzsonnára, mások pedig annyira távol állnak az emberektől, hogy képtelenek felmérni két közeledő fénypont veszélyességét. A paranormális veszélyek mellett természetes veszélyek is léteznek, mint például az üvegöntő savas eső vagy a troll méretű útbíbak. A közlekedésirányító rendszerek teli vannak hiányosságokkal – elég egy kisebb hiba, és máris órákig tartó forgalmi dugó alakulhat ki. Az ilyen hiba akár használhatatlanná is teheti a járművet, ha az az útból kapja az energiát.

### HUZALOZOTT KERÉKEK

Az automobil radikális változásokon esett át az elmúlt ötven év alatt. Henry Ford és Bjorn Saab legvadabb álmaiban sem képzelte volna, hogy 2061-re lehetségessé válik az önvezető navigációs rendszer vagy a környezetbarát öko-üzemanyag.



Ezen felül az információs forradalom, az Ébredés és a globális Balkanizáció is erős kihatással volt az emberek vezetési szokásaira, amit a társaságok számba is vettek.

### Irányítórendszerek

A legtöbb jármű irányítórendszere nem változott – a sofőr kormányon, pedálokkal és sebváltóval irányít, ám egyre több járművet látnak el adatjakk csatlakozóval, amelynek segítségével a sofőr egy optikai kábelen keresztül vezérelheti a gépet. Ha a csatlakozó mellett rigó irányítórendszer is van, akkor a sofőr szinte egyé válhat a vezetett járművel. A rigóirányítás megléte mellett is irányítható a jármű manuálisan, ám ez eltávolítható.

### Virtuális műszerfal

Az adatjackson keresztül kapcsolódó karakter egy virtuális műszerfalat tapasztalhat. A műszerfalat műérzet teremti meg, hogy a rajta látható kijelzések fokozzák a sofőr fizikai éberségét. A különböző érzékelő rendszerek (hőérzékelő, radar stb.) jelei ezen jelennek meg, a normál látást helyettesítve, vagy egy kisebb virtuális ablakban. A műérzet generált gombok és karok úgy jelennek meg, hogy ne zavarják a látást, ám a használó minimalizálhatja, vagy el is tüntetheti ezeket. Ezek mellett a karakter még így is hallhatja és láthatja, hogy mi történik az utastérben, és testét is képes irányítani.

### Ember a gépben

A rigózás messze túllép a virtuális műszerfalon. Rigózáskor a karakter fizikai érzékei eltűnnek, és a rigó képtelenné válik fizikai teste irányítására. A jármű válik a rigó testévé, amelyet az mozdulati parancsaival irányíthat. A műérzet részletei modellfüggők. Az egyik modell felülnézetbe sűríti a kapott szenzor adatokat, míg a másik több képernyős, a légy szeméhez hasonlító megjelenítést használ.

### Egyéb irányítórendszerek

Ha a jármű rendelkezik távirányítással, akkor egy távirányító dekkal rendelkező rigó robotként irányíthatja. A robotok irányíthatók parancsnoki szék üzemmódban (SR3, 154. oldal) is, amely a virtuális műszerfal üzemmódra hasonlít. Ebben az esetben a robotok látótere kisebb ablakokban jelenik meg egy kijelző mellett, amely felülnézetből mutatja a robotok pozícióját. A karakter ezek mellett bármilyen más adatot is megjeleníthet. Ha a rigó (aki rendelkezik JIR-rel) közvetlenül akarja irányítani egyik robotját, akkor virtuálisan beugrik az egyik ablakba – ezt nevezik „robotba ugrásnak”. A parancsnoki szék üzemmódban tevékenykedő rigó továbbra is érzékeli közvetlen környezetét, bár a legtöbb rigó kiiktatja testét erre az időre, hogy kizárják a zavaró tényezőket, és robotjaik felé fókuszálhassák figyelmüket.

### Metahumánokra igazított vezérlés

Mivel a trollok és törpék számára kényelmetlenek a humánokra méretezett vezérlés, ezért számukra át kell alakítani az irányítórendszert.

## Kalandok Földje

## KIEGÉSZÍTÉSEK, HÍREK, ÚJDONSÁGOK

Üdv mindenkinek! Rég nem találkoztunk, így van is miről mesélnem. A haladóknak jó hír, hogy megnyílt végre a hajóút Magasföldre [18. rang alatt ne akarjátok odamenni], a kezdőknek meg úgyis van bőven tennivalójuk.

*[Volt rengeteg technikai jellegű változás is, de ezeket olvashatjátok a „Bugok, javítások” menüpont alatt. Van azonban néhány érdekesség, ami nem szerepel a Szabálykönyvben, de időközben sikerült rájöttünk (Maci, a JV el-ejtett információi alapján), ezeket most megosztom veletek:*

1. A kőbőr most már nem tűnik el rólad, ha 2 órán át nem járszol, de ha újat raksz fel, továbbra is törli az előzőt, kivéve ha armingtoni kristályt használsz.

2. A szörmykeresés tárgyak össz bónusza maximum a szinted\*2-ig hatékonyak, tehát 15. rangon felesleges 30-nál többet felrakni.

3. A kincskeresés a random tárgyak (réz, bronz, vas stb.) mennyiségét és mágikus bónuszát növelik, de nem segítenek kiszedni egy főszörny ritka kincsében. Ez utóbbiban a pusztulás kesztyűje segít, de csak ha a tárgy találati esélye alapból 1% felett van, tehát az ultraritka tárgyaknál ez se használ.

4. A max. energiát és virgoncságot adó tárgyakat úgy érdemes feltenni táborozás alatt, hogy az össz energiánk osztható legyen 24-gyel, a maradék ugyanis elvesz, ha nem pihensz 24 órát egyvégtében... márpedig a képességek miatt napi két alkalommal érdemes lépni.

*Egyelőre ennyi, ha lesznek új információim, megosztom veletek.]*

## AZ ELLISI GYŰJTŐ KÜLDETÉSEI

Meséltem már róla, hogy Ellis szigetén van egy gyűjtő [(3.27) 47-es ház], aki külön feladatokkal lát el minket. Első küldetésünk mindjárt 40 db zöld nyaklánc beszolgáltatása lesz. Ezt a környező dombokon lehet összeszedni a he-

lyi fauna leöldösésével. Elég ritka tárgy, egy jól fejlett kalandozó átlagosan 1 napi kemény munkával tud 1 nyakláncot kitermelni, de van persze pechszeria is, ami akár egy hétig is eltarthat (ez alatt mindent találsz, csak zöld nyakláncot nem, és minél jobban akarod, minél idegesebb vagy már, annál inkább nem jön). Ha sikerült összeszedni, akkor a gyűjtő egy speciális mágiát bocsájt rád [+5 védelem permanensen] és ad két Zigorn kristálydarabkát is, amivel most még nem érünk semmit. A következő küldetés egyszerű, ám annál fájóbb: gyűjti a Brimah övet. Miután kitomboltuk magunkat a pofátlanság illetén megnyilvánulása halatán, adjuk meg neki amit csökevényes agya megkívánt. Jutalmul ragyás lesz a bőrünk és a kedvesünk soha többé nem fog átölelni... viszont a szörnyek is hasonlóképpen reagálnak talán [+2 tűskés bőr permanensen], valamint egy újabb Zigorn darabka (gyűlik ez, tiszta kirakós játék). Harmadik kívánsága 45 darab gyorsaság itala lesz. Ettől könnyebben megvállik az ember, mert lehet pótolni, csak épp nehéz beszerezni (a zöld nyakláncokhoz hasonlóan potyog). Leadás után egy troll szérumot [+1 ÉP regeneráció permanensen] és egy igazi relikviát, Brimah aranyozott övét [+5 kritikus ütés/csapás, +15 védelem, +20 minden tulajdonságra, +30 max. energia] kapjuk! Úgy látszik mégis megérte [aki 2 övet hordhat (asszem Brom kövével), azoknak ajánlom, hogy vegyenek 3 mágikus rubinért egy sima Brimah övet és hordják mindkettőt, irtózatos táp!]. Utolsó kérése 50 db fejlődés itala, ami már igazán nagy érvágás (ezzel együtt összesen 23 platina értékben kért tőlünk tárgyat), de ha már eddig eljutottunk, vágjuk hozzá ezt is. Cserébe mágikus energiánk regenerálódását növeli [+1 VP regeneráció permanensen], valamint odaadja az utolsó Zigorn darabkát is. Nosza, rakjuk egyből össze, és lám... semmi nem történt. Ejha, ez vajon mi lehet? Ne aggódjatok, az első csata alkalmával egyből kiderül [tűrelmetleneknek: megmutatja az ellenfelek aktuális Ép-jét minden harci körben].

# Kalandok Földje

Van itt egy másik gyűjtő is [(2,26) 1072-es ház], róla is beszéltem már (Ő nem ad küldiket), bekerült két újabb cselelethez: a pezsgő gyógyital és a démoni katalizátor mellé, mégpedig 2 varázsgyöngyöt 1 tolvaj készletre, ill. 3 varázsgyöngyöt 1 fenőköre lehet nála cserélni.

## EGYÉB APRÓSÁGOK ÉS TÖRTÉNELMI ESEMÉNYEK

Nemrégiben Nagy Patália véglegesen bezárta a Katay alatt a lávából kinőtt **démonkaput** (az armingtonit Silbor zárta be). A protodémonok ezen megsértődve, Protodom vezetésével kivonultak Katay körzetéből, ami elég károsan érinti a démoni ékszerdarabokra vadászókat. Szerencsére három új kapu nyílt [frissülési idejük 30 perc] a démonszigeten, melyekben továbbra is lehet protodémonokat öldölni és ékszerdarabokra vadászni. Ezek a kapuk már bezárhatatlanok, ellenben a láva sem terjed tovább. Azt hiszem teljes biztonsággal kijelenthetem, hogy az armingtoni és a katayi démoninváziót ezennel megállítottuk! Köszönet minden résztvevőnek a segítségükért (az utolsó zárók külön jutalomban részesültek)!

Egy másik fajta „történelmi” esemény is kibontakozott Smacknak „köszönhetően”. Ő egyébként egy érdekes figura: egy szál mosolyban, boxerrel a kézben járja a legrutálisabb helyeket. Csak ritkán lehet vele találkozni, de akkor mindig „valami” készül, ilyenkor előre bizserg a gyomrom. Legutóbb Ali segédem látta Ellisen, melynek a vége nem sokkal később alapos fejfájás, majd láz, hányinger és rosszullét lett. Közel egy hétig szenvedett a szerencsétlen, és mint kiderült ez idő alatt többeket is megfertőzött az úgynevezett „**mocsárlázsal**”. Több fázisa van, kihordási ideje kb. 1 hét, melyből szerencsére mindenféle szövödmény nélkül ki lehet lábalni [amíg lázas vagy, a hátrányai: –10 minden tulajdonságra, koncentráció zavar, egyebek, 5. szintig immúnis vagy rá]. A kór sajnos fertőző, és az Élet templomában is csak nagyon drágán gyógyítanak ki belőle [ezt is csak akkor, ha már legalább 6 alkalommal áldoztál az Élet istenének]. Ennek ellenére célszerű mihamarabb kigyógyulni belőle, vagy ha nincs rá pénzetek, akkor bújjatok el a lakatlan vidékeken

[energia felhasználásával múlik el az ideje (kb. 2-3000 energia alatt), természetesen ezalatt bármit csinálhatsz, csak ne nagyon menj lakott területre]. Aki egyszer már felépült, az nehezebben kapja el újra, de előfordulhat még párszor. Az esélye minden gyógyulással csökken.

Említettem már a neves tárgyakat. A legutóbb én szerettem be egy speciális zöld nyakláncot: **Greenblg nyakláncát** [+12 védelem, +20 sebző aura], melyet eddigi szolgálataimért cserébe hű segédemnek, Solovan Alinak ajándékoztam. Tudomásom szerint Dim pajzsa és Darkon kalapácsa még gazdára vár. Az is könnyen előfordulhat, hogy a Magasföldön is találhatunk majd néhány ilyen.

## SAJÁT HÁZ ÉPÍTÉSE

Már viszonylag régen megkaptam az engedélyt egy ház felépítésére, melyet hosszú napok fáradtságos munkájával immáron sikerült kacsalábon forgó mágustoronnyá fejlesztenem [1. szinthez 25 palotaküldetés, 2. szinthez 50, 3. szinthez 100 küldetést kell sikerrel végrehajtanunk az engedély elnyeréséhez]. A palotában figyelmeztettek, hogy ne próbáljam másokkal elvegeztetni a piszkos munkát, ha házat akarok, magamnak kell gürcölnöm. Ezen jót nevettem, és már mentem is a munkaközvetítőhöz. Sajnos hiába kínáltam álmfizetést, egyetlen senkiházi sem volt hajlandó kulimunkát végezni. Ezen picit bepöccentem, és megpróbáltam néhány izomagyú trollt munkára bírni, de inkább magukra gyűjtötták a fél erdőt, semhogy nekem segítsenek. Végző kétségbeesésemben animáltam pár agyatlan zombit, gondolván ezeket én irányítom... hát tévedtem. Mire az első téglát berakták volna, megjelent egy élőholt ősmágus, és szétrobbantotta a zombi építőbrigádomat. Ráadásul ledöbbsent képembe tolt a rothadó ujját és megfenyegetett (ENGEM!), hogy ha élőholtakat még egyszer ilyen alantas munkára akarok kényszeríteni, annak káros hatásai lehetnek az egészségi állapotomra nézve! Ezzel eltűnt a balfenéken, csak egy undorító bűzös felhőt hagyva maga után (talán bélgázok gyötörték). Teljes letargiába esve, végül kétkézi munkálva tudtam csak azt a hatalmas tor-

# Kalandok Földje

nyot felhúzni, amit oly nagy gonddal megterveztem [1. szintet 100, 2. szint 100, 3. szintet 200 alkalommal kell építeni. 1 építés 40 energia, ezt az építés szakértelem minden 3. szintje 1-gyel csökkenti]. Aztán amikor végre elkészültem vele, az első látogatók mind dicsérték munkásságom, és egyben elpanaszolták, hogy Ők se tudnak segíderőt alkalmazni. Így egy kicsit megnyugodtam bár, de akkor is módfelett rühellem, a fizikai munkát (elégge uncsi egész nap téglát rakni és maltert keverni). Ezek után joggal kérdezhetnétek, hogy egy örökkön úton lévő kalandozó-nak miért is jó, ha házat épít magának. Nos van néhány szoba, amit kellemesen be lehet rendezni, ezekért ugyan rengeteg aranyat kell fizetni, de izzasztó melóra legalább már nincs szükség. Arról nem is szólva, hogy mi lesz egyszer majd sokára...

[Összefoglalva a házak szintjeit és a maximális fejlesztéseket:

1. szintű ház 25 palota küldetésért és 100 alkalommal építkezésért:

3-as pentagramma, mellyel zónán belül bárhonnán hazarepítheted magadat 5 energiáért

2-es kovácsműhely, mellyel ötszörös alapárért 9 naponta megjavíthatod 1 törött tárgyat

2. szintű ház 50 palota küldetésért és további 100 alkalommal építkezésért:

4-es pentagramma, mellyel zónán belül bárhonnán, csata közben is hazarepítheted magadat 5 energiáért

3-as kovácsműhely, mellyel ötszörös alapárért 8 naponta megjavíthatod 1 törött tárgyat

1-es raktár, ahová szint\*25 +25 féle tárgyat pakolhatod

1-es konyha, melyben 5 energiáért 1 kajából 2 készített főzhetsz (adagja 1 kajának felel meg)

3. szintű ház 100 palotaküldetésért és további 200 alkalommal építkezésért

6-os pentagramma, mellyel bárhonnán, csata közben is hazarepítheted magadat 5 energiáért, majd 0 energiáért visszateleportálhatsz a kiindulási pontra, de csak ha még nem mozgottál a hazateleportálás után (Songard italát sem használhatod)

5-ös kovácsműhely, mellyel négyszeres alapárért 6 naponta megjavíthatod 1 törött tárgyat

2-es raktár, ahova szint\*25 +25 féle tárgyat pakolhatod

2-es konyha, melyben 5 energiáért 1 kajából 3 készített főzhetsz (adagja 1 kajának felel meg)

A 4. szint nagyon sokára lesz meg, de gondolom további fejlesztéseket tesz majd lehetővé. Erdemes tehát folyamatosan teljesíteni a palota küldetéseket.]

Most elégedjetek meg ezzel a beszámolóval, legközelebb már részletesen mesélek a Magasföldről, az új csodákról és kihívásokról. Azt ajánlom mindenkinek, hogy mielőtt átmenne oda, mindenképpen időzzön el egy kicsit Ellisen. Ha a helyi szörnyeket és a nyugatra található vulkanikus szigeteken megbújó drakon fészek [10,26-os koordinátán, 15-ös úszás kell az odajutáshoz] lakóit is könnyed mozdulatokkal lebontod, akkor lehet elgondolkodni azon, hogy átmenjél-e Magasföldre (amit egyébként az ellisi kikötőből lehet csak megtenni), ugyanis a drakonok a leggyengébb ellenfelek odaát. Ellenben, ha szereztl hatalomponthoz a démonkapuzárások alatt, akkor egy utat mindenképpen érdemes megtenni a csodabazárig [leghamarabb 18-as rangon], bent sok érdekes dolgot lehet „vásárolni” [ha engem kérdeztek, akkor +25 energia és +25 védelem az, amit mihamarabb érdemes beszerezni]. Egy kis izeltő az új zónából: új akadémia, kaszt, faji és egyéb küldetés sorozatok, rengeteg új varázslat (iszonyat drágák), bányászható ércek (mithril) és drágakövek, drakonok-wyvernek, óriások és törpék, a halál fanatikus szektájának mindenféle követője, labirintusok és szörnybarlangok, mind-mind megannyi új tárgyat rejtegetve. Részletesebben majd legközelebb, addig is keményen eddztetek a zökkenőmentes élethez!

A varázserő legyen Veletek!  
Cyron Achenar  
[Tihanyi Zoltán]

A Teremtés 1238. esztendejének 291. napja, a félelem órájának kezdete.

# Kalandok Földje



# Holdfény Játék & Fantasy Bt.

**McFARLANE TOYS**  
IT'S AN ATTITUDE



**Kizárólagos hazai forgalmazó**

E-mail: [holdfeny@axelero.hu](mailto:holdfeny@axelero.hu)

[www.holdfenyteam.hu](http://www.holdfenyteam.hu)

**Nyitva tartás**

**H-P: 10 - 18**

**Szo: 9-13**



**MAGIC**  
The Gathering

**THE LORD OF THE RINGS**

**MAGE KNIGHT**  
REBELLION

**Kizárólag laponkénti  
árusítás széles  
választékban**

**NATALONI  
KARTVAI**

**WARHAMMER**  
40,000

**STAR TREK**

*Legend of the  
Five Rings*

**BABYLON**  
Collectible Card Game

**Csomagok, lapok  
a legjobb áron,  
és köztük a népszerű  
H. K. K.!**

**Ultra•PRO**

THE STANDARD IN SAFE STORAGE

**Kártyatároló eszközök  
kizárólagos hazai képviselete.**

**CSOMAGKÜLDÉS: Tel.: / Fax: (06 1) 343 07 30**  
**Üzlet: 1071. Budapest, Bethlen Gábor utca 29.**

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2004. JANUÁR 31-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 könyvnel két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

**A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:**

**1** MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN **ZSETONNAL** FIZETNI. Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz a rendelésedet a beholder@beholder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

**2** ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

**3** UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

*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 érdeklődhatsz a könyvekről.*

**Ha rendelésed tartalmaz két darab Beholderes könyvet,  
egy minimum 1000 Ft értékű meglepetés könyvet kapsz ajándékba.**

## Karácsonyi akció

**6 könyv 5000 Ft!**

Érvényes január 31-ig.

Vásárolj **6 könyvet** mindössze **5000 forintért** karácsonyi akciónk keretén belül. (Utánvételes vásárlásnál +550 Ft.) Az akcióra a következő feltételek érvényesek:

- ❖ Mind a hat könyvnek a Beholder Kiadó által megjelentetett könyvnek kell lennie.
- ❖ Egy hatos csoportban hat különböző könyvnek kell lennie.
- ❖ Egy vásárló tetszőleges számú alkalommal vásárolhat az akcióban, akár egyszerre több hatos csoportot is.

- ❖ A megvásárolt könyvektől függetlenül mindig 60 jutalompont jár az akcióban vásárolt könyvekért.
- ❖ Az ebben az akcióban vásárolt könyvek **semmilyen** módon nem számíthatók bele más kedvezménybe, akcióba. Tehát ezek a könyvek nem számítanak bele például a dupla ponthoz szükséges 8 könyvbe, a 3 könyves árhoz szükséges három könyvbe, és a pont levásárlásához szükséges 1000 Ft-ba!
- ❖ A következő könyvek **NEM** vásárolhatók meg ebben az akcióban: Shadowrun szabálykönyv, A nagy hajtóvadászat (2. kiadás), Az újjászülöttet sárkány (2. kiadás), Hódít az árnyék I-II, A török útja, Nagyrabecsült ellenségem, Küzdelmes húség, Hajtóvadászat, A herceg jósnoje, A jósno hercege, Fegyverek kézikönyve.

## 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!

**J. Goldenlane: Csillagfény című exkluzív novelláskötete csak pontokból vásárolható meg. A kötet könyvárusoknál nem kapható, csak korlátozott példányszámban lett kinyomtatva, 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.**



Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
-------------	----------------	----------------	-------------

#### HATALOM KÁRTYÁI

Ősök Városa VI.	15	135	1350
Víziónok	10	85	850
Sötét Kor	10	85	850
Esthar császárság	10	85	850
Ósi legendák	10	85	850
Kezdőcsomag	6	60	600

#### ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁJA

Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Tükörvilág	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Időutazás	3	25	250

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
-------------	----------------	----------------	-------------

Zén 2. expedíciója: Árnyékvilág	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Druida szentély	3	25	250

#### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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 ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

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

#### ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SZOROZAT

A világ szeme I.	10	80	750	640
A világ szeme II.	10	100	950	850
A nagy hajtóvadászlat I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2500
Hódít az Árnyék I.	15	150	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	15	170	1590	1390
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	1800
A tél szive I.	15	160	1520	1360
A tél szive II.	15	170	1610	1440

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

#### BATTLETECH REGÉNYEK

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

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
Ezüstövös (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
Vérbeli herceg	10	80	850	760
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1300
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 őrnöje I.	25	120	1140	1020
A birodalom őrnöje II.	25	120	1400	1250
<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabcsújt ellenségem	20	160	1520	1360
<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA</b>				
Harby Riann: Rúvel 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 bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020
<b>DAVID EDDINGS</b>				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
William Shatner: Delta Kutatás	10	80	700	600
<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odum: Hajtavadászat	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: Elsötétetés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190
<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszd 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
Nosferatu	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	4100	3700
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: Keserű 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: Jólslat	20	100	950	800
<b>JANET EVANOVICH</b>				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020

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
Farkasestérvér	20	150	1400	1250
A herceg jónője	15	150	1430	1280
A jónő 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
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó 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
<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 fejedvadász 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>				
Ájtárj 1-10. szám darabonként	2		650	580
<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		850	800
<b>CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Roland Morgan: Mesterverszga	4		1130	1010
Ian 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: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
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: Tündérsövény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostorai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
<b>RPG. HU KIADÓ</b>				
Álmodók	4		1400	1300

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	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: Vérvonalak (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: Treador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventruue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamalita (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 gyászruhája (Vampire)	4		1420	1270
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corviale 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 könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Rásérants-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: Magesta Kar-Thor (Dragonlance)	6		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Arnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elföld	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
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: Arnyak hőse	6		1600	1440
Andrew Bates: A vihar hírnökei (1. könyv)	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal háló (2. könyv)	6		1420	1270

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
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 ítélethez	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 kőosz átka	4		1130	1010
<b>Legend of the Five Rings</b>				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassicur: 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 szóló	4		1420	1270
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 Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Treador (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szer követői (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
Gyűrűk Ura Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Középföldre térképei	6		1890	1690
A harag műhelye	4		1420	1270
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella	4		1420	1270
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl	4		1420	1270
D&D kalandmodul	8		2370	2120



# 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

**u** – ultraritka  
**r** – ritka  
**n** – nem gyakori  
**g** – gyakori

A bajnok akarata	- u 8000	A halhatatlanok pusztulása	l r 300	A Mágus uja	P r 400
A bajnok manifesztációja	- u 8000	A hallucináció börtöne	P r 300	A mágusok átka	Mu r 400
A bajnokok reggelije	r r 100	A három kívánság gyűrűje	f u 3500	A megocsátás apostola	r r 50
A béke fenntartása	s r 300	A hatalom átka	c r 50	A mélység démona	c r 150
A Bika ideje	- r 50	A hatalom korlátozása	t r 50	A Mester	f r 400
A birodalom virágkora	- r 150	A hatalom örülete	f r 100	A Mester Büntetése	f r 250
A boldogság csengettyűi	P r 200	A hatalom szava	c r 700	A mester jutalma	d r 200
A bosszú lángja	d r 150	A Hatalom Szövetsége	b r 500	A moák fénykora	t r 300
A bőség zavara	- r 400	A hatalom tornya	f r 50	A moák mesterkedése	t/d r 100
A bűbájosság rúnája	e r 300	A hatalom torzulása	H r 1600	A moák öröksége	t r 250
A bűvölet perce	f r 600	A hatodik napon	- r 300	A nagytanács ítélete	b r 200
A Denevér hatalma	f r 50	A hely szelleme	d r 100	A norektr mágiája	t r 250
A dimenziók háborúja	l r 250	A helytartó csápjá	P r 500	A nyugalom tengere	s r 100
A fattyak létrehozása	c r 200	A holtak bosszúja	l r 250	A pegazusok hercege	f r 400
A fattyak ura	c r 200	A holtak könyve	l r 400	A proféta parancsa	H r 200
A fattyak visszatérnek	c r 200	A holtak szelleme	l r 300	A pusztítás botja	d r 100
A fele királyság	r u 3500	A hősök hagyatéka	r r 150	A pusztulás fájdalma	c r 100
A feledés korszaka	t r 700	A jövő ura	d r 200	A reménytelenség bajnoka	c r 200
A feledés szelleme	c r 100	A kalandozók védőszentje	- r 100	A repülés szabadsága	P r 200
A Fenevad üvöltése	Mu r 200	A kalmárok itala	Má r 1200	A rettenet katonája	l r 50
A fény ragyogása	K r 200	A káosz halványlila aurája	Mu r 200	A sárkány kincse	Má r 400
A fény tava	r r 200	A káosz hatalma	c r 50	A sellők csábítása	e r 50
A férges védelmezője	d r 200	A káprázat ereje	e r 300	A sötétség kardja	c r 50
A föld sárkánya	t r 400	A kapzsiság átka	f r 150	A sürgetés rúnája	c r 100
A furfang temploma	Má r 700	A keresés lángja	r r 50	A szabadság ára	- u 4000
A géniusz manifesztációja	d r 250	A kígyó taktikája	Má r 600	A szelek ura	e r 150
A Gépezet	d r 200	A kockázat ára	r r 200	A szerelem tornya	e r 600
A gonosz árulása	r r 300	A kos csapása	l r 50	A szerencse fia	c r 50
A gyenge gyengéje	Tu r 400	A kos ereje	f r 50	A sziklák atyja	t r 50
A gyilk lesújt	Má r 800	A kór bezárul	f r 200	A szírnének éneke	e r 150
A gyógyítás fájdalma	s r 400	A kövek ereje	Tu r 200	A szírnének hatalma	e r 50
A győzelem ára	l r 50	A kövek hatalma	t r 50	A szkarabeuszok átka	Má r 800
A győzelem reménye	f r 100	A középszer pusztulása	r r 150	A tanítvány lázadása	f r 150
A halál angyala	l r 200	A különlegesség ereje	P u 3500	A teljesség tornya	t r 50
A halál fia	l r 400	A különlegesség megcsúfolása	Ti u 4000	A tengerek ura	e/s r 150
A halál szele	H r 200	A lelkek folyója	r r 250	A teremtes zenekara	s r 50
A halál temploma	H r 500	A mágia csodája	f r 50	A tisztaság tornya	r r 50
A halandóság átélése	d u 5000	A mágia létsíkja	- r 200	A tisztesség manifesztációja	r u 6000

A tizenegyedik	l r	500	Árnyéksárkány	l r	400	Bahn szolgája	f r	150
A tömeg hívó szava	d r	50	Árnyéktűz	c r	300	Bájtal	e r	50
A tudomány ára	Tu r	500	Árnylord	l r	100	Bajnokok csatája	t r	50
A türelem rózsája	r r	150	Arrthon	t r	50	Bajnokság	t r	50
A tűz ura	d r	400	Ártatlan Ártalom	l r	100	Bájolás	P r	400
A vadak megfékezése	rs r	50	Áruló Yathmog	c r	150	Bakugrás	t r	50
A vadak ura	s r	150	Árvíz	s r	300	Baljós jelek	d r	150
A változások kora	P r	150	Asylum	f r	100	Banyapók	c r	200
A vámpír csókja	l r	300	Asylux átka	e r	600	Barlangcsarnok	Ti r	400
A vándor	s r	150	Asztrális behemót	P r	400	Bársony gyilkos	d r	500
A védelem parancsnoka	t r	150	Asztrális hullám	Mu r	400	Bátor manó	t r	50
A végzet talizmánya	Má r	400	Átcsoportosítás	r r	50	Bean-sidhe	l r	50
A vér hatalma	d r	300	Áthatolhatatlan kód	s r	100	Becsületes küzdelem	t r	50
A vér tava	l r	300	Átkozott kincs	f r	50	Beholder mágus	Má u	4000
A vereség híre	c r	50	Átkozott mágia	t r	50	Béklyó	t r	50
A világ újrafelosztása	f r	50	Átokosztó	c r	300	Bérmágia	t r	250
A xirnoxok átka	H r	1500	Átokpulzans	Mu r	200	Bérmunka	f r	200
Abszolút pusztítás	l r	250	Átokólyom	Mu r	300	Bern, a szutyok	Mu r	200
Acél Ókiók	r r	100	Áttelepítés	t r	50	Bertold, a harcias	t r	50
Acéldarázs	s r	100	Augur varázskönyve	r r	100	Bestia	Mu r	700
Acékolosszus	f r	1200	Autentikus vámpír	l r	700	Besúgás	c r	400
Achát gólem	c u	4000	Avatár idézése	e r	300	Betonfal	t r	50
Adamantitgólem	c r	150	Avengír	r r	150	Bianka	s r	100
Áeritikus hasnyák	l r	50	Az agy kifacsarása	c r	300	Bibircsók-óriás	t r	250
Afgori hatalma	- r	400	Az alkotó öröme	K r	400	Bíbor mősze	B r	500
Agyaggólem	f r	200	Az álmok hatalma	e r	50	Bikacsók	d r	50
Agydaráló	c r	200	Az alvó szörny	c r	150	Bikaviadal	- r	150
Agyhalál	Mu r	400	Az angyalok háborúja	d r	100	Birtoklás	-*	r 300
Agytaposás	t r	150	Az ártatlanság kora	s r	50	Bjölteledrok	Tu r	300
Agyvíhar	Má r	200	Az átalakulás bőre	P u	3000	Bo'adhun csapás	f r	500
Agyzavarás	e r	50	Az átalakulás kora	- r	150	Borax király	r r	50
Ahriman	b r	300	Az ébredés fájdalma	c r	150	Borun, a bérgyilkos	To r	200
Alanor	r u	3000	Az egyesült entitás döntése	P r	1200	Borzalmak szakadéka	c r	50
Alanori Csatorna	r r	50	Az egyszerűség előnye	Ti r	800	Borzalmas varkaudar	d r	300
Alanori futár	r r	150	Az elemek ura	r u	4000	Borzalom	d r	400
Alanori könyvtár	r r	50	Az élet egysúlya	s r	50	Bosszuálló	t r	150
Alanori Krónika	r r	50	Az élet ereje	s r	300	Bosszúhadjárat	l r	100
Alattomos fekete csáp	l r	250	Az élet és halál kupája	s r	50	Boszorkánylánya	s r	250
Alattomos módszerek	c r	100	Az élet fája	Tu r	200	Bölcsesség	- r	100
Albínó küklpsz	t r	300	Az élet könyve	r r	50	Bölcsőpolip	s r	150
Áldott okerón	r r	300	Az élet körforgása	s r	400	Bömbölő arénarém	Ti r	800
Áldozási ceremónia	To r	200	Az élet oltára	s r	150	Bufa hírnöke	b r	200
Áldozat a holnapért	r r	50	Az élet vize	s r	50	Bufa lovagnője	b r	200
Alias Kurd	Ti r	200	Az élettelség megcsúfolása	Tu r	700	Bufa nevetése	b u	3000
Álmodozás	e r	50	Az ellenfél beszerencsése	c u	3000	Bundás csirmáz	t r	50
Álmosító manó	e r	200	Az ellenfél kiismerése	t u	4000	Bunthar	r r	400
Álomfaló	c r	50	Az ényesztet hídja	c r	50	Burástyá királynő	e r	150
Álomörzök	e/r	100	Az erdők öre	s r	150	Burjánzó toragfatty	c r	300
Álomsárkány	e r	300	Az erős ereje	K r	1500	Bűvös Ököl	Ka r	300
Álomtündér	e r	50	Az esszencia elnyelése	c r	300	Bűbájlépés	e r	500
Általános randomizáció	f r	50	Az idő hercege	c r	250	Bűbájmásolás	e r	500
Altatódal	e r	50	Az idő kereké	e r	2000	Bűbajos féreg	e r	500
Alvás	r r	300	Az isbai szent bak	r r	50	Bűdös zokni	t r	50
Amyrro	Ti r	300	Az iszonyat tornya	l r	200	Büntető	K r	250
Angyali bűbáj	K r	400	Az orgorók átka	s r	150	Büntető iszonyat	l r	100
Animáció	l r	100	Az orgorók hatalma	s r	50	Büntető pragonlc	t r	50
Animáit korall	s r	300	Az óriások dühe	t r	250	Bűvös erdő	- r	300
Animáit ösföld	t r	150	Az óriások fájdalma	t r	300	Bűvös lant	e r	50
Antióskó	P r	300	Az orkok öreganyja	d r	500	Bűvös tigris	e r	500
Anyagi robbanás	Mu r	400	Az örület fanatistái	c r	150	B'Waetan	c r	300
Anyamotygó	l r	600	Az örület temploma	d r	50	Célpontválasztás	Má r	300
Apokalipszis	l u	5000	Az ósmágus kívánsága	Má r	300	Chara-din döbbenete	c u	3000
Apró kívánság	t r	300	Az ösök könyve	Tu r	200	Chara-din káoszlovagja	c r	200
Aranybánya	f r	200	Az őszinteség bajnoka	r r	150	Chara-din küldetése	c r	150
Aranygriff	r r	100	Az újjáéledés tornya	r r	200	Chara-din óhaja	c r	1000
Aranyársárkány	K r	600	Az univerzum kifordítása	c r	100	Chara-din talizmánya	c r	50
Aranytojást tojó tyúk	c r	50	Az univerzum tengelye	l r	500	Chara-din temploma	c r	50
Arc	c r	50	Az utolsó csata	r u	4000	Cheotox	Mu r	400
Arkangyal	r r	150	Az utolsó mondások könyve	r r	600	Chloe	Mu r	200
Árkhon, a vezér	r r	150	Az utolsó szó	l r	50	Chosuga	P r	400
Armageddon	c r	200	Azt mondtam, nem	e u	4000	Clod Onar	d r	400
Arnilla	d r	50	Baghar	c r	150	Connor Wartause	d r	150
Árnyékharcos	Ti r	200	Baghar fétese	c r	150	Csábítás	e r	400
Árnyékhold	c r	50	Baghar kívánsága	c r	300	Császári dekrétum	Ti r	500

Cserebogár	P	r	200	El DonGo	-	r	50	Fekete griff	c	r	100
Csillagbajnok	e	r	50	El Miacci	d	u	5000	Fekete kakas	l	r	400
Csillezsálya	c	r	150	Elektromos rája	f	r	50	Fekete kehely	d	r	50
Csipkérozsika álma	e	r	50	Elemi Argon	Má	r	200	Fekete özveggy	s	r	50
Csókmagia	e	r	50	Elemi rin	r	r	200	Fekete Péter	l	u	3000
Csontlepké	l	r	50	Elemi védelem	r	r	250	Fekete sereg	t	r	50
Csontváz lord	l	r	200	Elenios küldetése	e	r	50	Felderítés	-	r	200
Csordaszellem	c	r	150	Elenios lovagnője	e	r	100	Felejtő féreg	c	r	200
Csőpógó csápolat	H	r	300	Elenios temploma	e	r	50	Félenk Yathmog	Mu	r	500
Csupacsáp csillag	Tu	r	200	Életenergia	-	r	400	Felkészülés	-	r	200
Csuszpit	d	r	100	Életfolyam	r	r	300	Felnövekvő nemzedék	t	r	600
Dagály	s	r	50	Életszívó kard	l	r	100	Felső szférák angyala	r	r	300
Daronel	f	r	50	Eleven rettenet	Mu	r	300	Fémbontó szójer	f	r	50
Déja vu	s	u	6000	Elf mesterharcos	f	r	150	Fenix	K	r	200
Démoni bál	To	r	400	Eliana	r	r	350	Fényelementál	r	r	200
Démonparázs	To	r	600	Elit gárdista	t	r	100	Fényfőnix	K	r	400
Démonporonty	To	r	500	Elit palotaőr	f	r	400	Fénysárkány	r	r	300
Denerissa	e	r	200	Elmanakh	To	r	200	Fényúr	r	r	250
Denevér szimbólum	d	r	50	Elmeféreg	f	r	50	Ferge, a hős	r	r	150
Dermesztés	H	r	300	Elmemorzsolás	P	r	200	Fertőzés	c	r	50
Detonáló amulett	To	r	300	Elmepajzs	-	r	300	Ferwagor kincse	t	r	200
Deus ex machina	e	r	50	Elmeszaggató karmok	Mu	r	300	Ferwagor, elementál lord	t	r	150
Dexkill, a pusztító	Ti	r	300	Elmeszonda	e	r	300	Feudális örökség	t	r	50
Dezintegráció	To	r	600	Élő búbáj	e	r	400	Fezmin gépezete	P	r	400
Dezintegráló sugár	l	r	300	Élőholt póffeteg	l	r	800	Flavius	r	r	50
Dezintegrátor	f	r	300	Élő ütvész	s	r	50	Fogadó	f	r	300
Dhojaktra	Mu	r	200	Élőldozat	l	r	50	Fókuszált mágia	-	r	1200
Diána	e	r	50	Élőhol ttigris	l	r	300	Folrang	d	r	1000
Diána kívánsága	e	r	350	Élőholt gárdista	l	r	200	Forróítás	To	r	300
Diána tánca	e	r	50	Élőholt mágus	l	r	500	Fosszilis csontok	K	r	400
Direkt kontaktus	e	r	200	Élőholt pegazus	l	r	500	Földanya	s	r	400
Diuretikus kráken	e	r	200	Élőholt rituálé	l	r	150	Földanya amulettje	s	r	250
Diz'ox nyílpuskás	d	r	150	Élőnyös üzlet	r	r	300	Földanya erdeje	s	r	50
Dizruptor	d	r	50	Élőváros	f	r	200	Földanya gyümölcssei	s	r	300
Dl'orkhaugruk	c	r	800	Elsius, a gyógyító	Tu	r	200	Földanya kegyeltje	s	r	100
Dombi yeti	t	r	300	Elterelés	s	r	50	Földhányás	t	r	200
Don Caloni	t	r	300	Enciklopedia Fantasia	-	u	4000	Földmozgás	t	r	100
Doorwath	l	r	250	Energiaecsóva	Ka	r	500	Fullánk	d	r	50
Doppleganger	e	r	50	Energiaital	e	r	200	Fürge Rhemedyl	Mu	r	300
Dor	Ti	r	300	Energia koncentráció	c	r	150	Fürkésző	Mu	r	250
Dornodon küldetése	d	r	50	Energiaspirál	r	r	200	Fylo	b	r	200
Dornodon lovagnője	d	r	150	Energizáció	Má	r	1300	Gaddar	Ti	r	200
Dornodon szentélye	d	r	100	Erőgyengülés	s	r	50	Galetki bárd	b	r	250
Dornodon temploma	d	r	50	Erőgyűjtés	r	r	100	Galetki hadvezér	Mu	r	200
Dort Amessix	t	r	300	Erőpróba	Ti	r	200	Gandor	d	r	100
Dögvész	c	r	150	Erszényes elkarog	e	r	200	Gargol	P	r	200
Drakolder mágus	f	r	200	Ervőd	s	r	50	Gebarian, az utazó	e	r	50
Drakolder poronty	f	r	300	Esszenciakapocs	P	r	700	Gemina	s	r	300
Drakolder rémúr	f	r	400	Esszenciakristály	e	r	200	Gemina porcelánkutyája	s	r	200
Drakolder testőr	f	r	300	Estariol	c	r	50	Gh'raiton ölész	c	r	600
Drakolich	l	r	500	Északi tűzsárkány	d	r	700	Gigantikus manipulátor	l	u	4000
Drud	d	r	150	Étkelési homár	s	r	50	Gladiátor	K	r	200
Druida adeptus	s	r	150	Ezeréletű	e	r	50	Gnóm katapultállomás	f	r	50
Druida csapda	s	r	150	Ezoterikus mardel	e	r	50	Gnóm kutatóállomás	f	r	50
Druida mester	s	r	150	Ezüstmágusok tornya	f	r	50	Gnóm szolgáló	s	r	150
Druida tudós	s	r	150	Fair play	r	r	50	Gnómlak	f	r	200
Duplikátum	d	r	400	Fairlight állovagja	f	r	150	Gnorrahi vérfarkas	l	r	150
Ében hadúr	c	r	200	Fairlight játéka	f	r	50	Goblin harci kiállítás	Ti	r	1200
Ében halálhajcsár	c	r	100	Fairlight küldetése	f	r	50	Goblin mészáros	Ti	r	600
Ében thargodan	c	r	200	Fairlight pusztító masinája	f	r	50	Goblin szürkáló	Ti	r	800
Ében tigris	c	r	500	Fairlight sárkánya	f	r	600	Goblin ügyeskedő	Ti	r	800
Egérút	u	5000	Fairlight temploma	f	r	50	Goblin vezér	Ti	r	800	
Egészségpróba	Tu	r	200	Fájdalmas búcsú	b	r	1200	Gölemgyurmázás	t	r	250
Égető tekintet	r	r	50	Falkavezér	s	r	150	Goombar	l	r	150
Egoizmus	c	r	50	Falu	s	r	200	Gormaffi gormaff	e	r	200
Egyesített lelki energia	e	r	200	Fantomsárkányok	c	r	800	Gothag döglidérc	l	r	200
Egyesült erő	t	r	600	Fátyoltehén	P	r	300	Gothmog	f	r	350
Éhínség	l	r	50	Fatty lord	c	r	100	Göcsörtös bunkó	s	r	50
Ehknagorhu	e	r	100	Fealefel Throm	f	r	200	Gömböc	c	r	200
Éjkornis	c	r	150	Fegyvermester	t	r	300	Gömbvillám	r	r	600
Éjmágus	c	r	100	Fehér Tigris	K	r	700	Gran'Darr	Má	r	300
Éjmágus köpenye	c	r	50	Fehérbérc temploma	e	r	200	Gránit őrszobor	t	r	100
Éjsárkány	c	r	600	Fejvadász	t	r	150	Gránitbőr	Tu	r	250
Ekharion bébi	t	r	200	Fekete főnix	Mu	r	400	Grath Morphus	l	r	50



Griffónix	r r 250	Hosszú íj	e r 50	Kardszárnyú pocok	e r 100
Gruangdag	t r 400	Hótarantula	r r 150	Kárhozat	l r 50
Guolg császár	f r 400	Hós	r r 150	Karmazsin huhogó	s r 200
Gümőfejű Ottó	P r 600	Hrumaguk	d r 300	Karmazsin tigris	d r 600
Gwendolen	e r 50	Huddens mester	r r 200	Kaszinó	f r 50
Gyáva féreg	d r 100	Hydron	To r 300	Kasztroplanáris stigma	f r 50
Gyémántársrkány	r r 500	Ichedar	Ti r 200	Kasztroplanáris uralom	f r 100
Gyémántörsényű pegazus	e r 200	Időcsere	f u 4000	Katakizma	l r 100
Gyengeség	- r 200	Időgyorsító	e r 50	Katapult	l r 300
Gyevi bíró	b r 200	Időhurok	e r 100	Katasztrófa	d r 200
Gyilkos erőd	l r 400	Időkapu	P r 300	Katasztrófa	d r 200
Gyilkos íj	e r 50	Időkiesés	e r 150	Katona kiánvezér	K r 200
Gyilkos karmok	Ti r 200	Időrabló	P r 300	Kátránygödör	H r 200
Gyilkos méreg	s r 400	Időtörzülés	e r 200	Kedvenc	Tu r 400
Gyilkostűz gyémánt	d r 200	Időtutazás	e r 200	Kék rakolits	e r 100
Gyógyító hadtest	s r 200	Időzített gomba	c r 50	Kentaursz	t r 50
Gyógyító motyogó	l r 200	Ifjabb Lord Kovács	t r 100	Képezletharcos	e u 2500
Gyors reflex	d r 400	Igazságtevő	r r 50	Kérődző moagrín	Ti r 500
Gyorsaságpróba	H r 300	Ijász mester	f r 150	Két kard szimbólum	t r 50
Győtrő féreg	d r 400	Ikerfivérek	t r 50	Kétféjű troll	d r 50
Gyűlés	H r 400	Illúzió	e r 300	Kettős ügynök	r r 300
Haarkon	l r 300	Illúziócsáp	P r 500	Kettős erőbedobás	- r 250
Haarkon dühe	l r 150	Illúziócsapda	P r 1000	Kettőslátás	e r 50
Haarkon kegyence	H r 200	Illúziópalota	e r 600	Keyrasi démonlidérc	e r 150
Haarkon öregkora	l r 50	Illúzióársrkány	e r 700	Khalea Wa Humped	Má r 200
Haarkon szolgálója	c r 150	Illúziómester	e r 150	Kho ~ r	d r 250
Hadiadó	t r 50	Illúzórúna	f r 200	Kholdenikus csapás	f r 50
Hadroszaurusz	s r 200	Immúnis krakoch	Ti u 4000	Kicsi a rakás	Ti r 300
Hájas okerón	r r 200	Influenza	f r 50	Kicsinyítő lencse	f r 50
Hajítógép	Ti r 600	Ingatag hegyorom	t r 500	Kiegett föld	d r 50
Hajnali Harmat	r r 100	Ínséges idők	* r 300	Kiegyenlítés	l r 50
Halálaura	H r 300	Instabil szingularitás	f r 100	Királyi főszakács	r r 50
Halálelementál	l r 500	Invázió	d r 50	Királyi korona	r r 50
Halállista	Má r 300	Inváziós éjszaka	c r 50	Királyi nagytanács	r r 50
Halálmester	H r 300	Írányított manakisülés	f r 300	Kis Vagabund	e r 100
Halálóriás	l r 300	Isteni érzés	K r 400	Kisebb gyógyító szentély	s r 100
Halálos farkotűske	K r 300	Isteni harag	K r 200	Kisebb quwarg istenség	d r 600
Halálos káprázat	Má r 300	Isteni igazságtétel	b u 4000	Kisebb Zan	d r 500
Halálos kór	c r 50	Isteni közbeavatkozás	u u 4000	Kleptománia	P r 300
Halálos litánia	Ha r 500	Isteni parancs	r r 300	Klónozás	f r 100
Halálos sugárzás	l r 50	Isteni segítség	r r 50	Klönteknőc	f r 200
Halálos szerelem	P r 200	Isteni szövetség	- r 50	Kolostor	t r 50
Halálosztó Káin	d/c u 3500	Isteni visszahívás	- r 50	Koncentrált támadás	c r 200
Halálosztó Klam	l r 300	Iszapgölem	s r 200	Kontinuum-tágító	d r 100
Halálosztó pocok	c r 100	Iszonyat	l r 100	Koponya szimbólum	l r 50
Halhatatlan klánvezér	H r 200	Iszonyatos goblin	Ti r 800	Korgó Szikra	- r 200
Halhatatlanság	d r 100	Ithril	l r 200	Korlátlan mágius faktor	d u 3500
Haragvó istenek	c r 150	Jádesárcskány	e r 400	Korlátozás	- r 150
Harci mágus	f r 50	Jaj a legyőzötteknek	t r 200	Korrer Varror	Tu r 300
Harci mutáns	Mu r 200	Járvány	s r 200	Kovácsműhely	d r 50
Harcos amazon	e r 150	Jégelementál	l r 150	Kozmikus csodabogár	To r 300
Harcos hárpia	l r 300	Jégsárcskány	l r 400	Köd	l r 250
Hármas idezes	s u 3500	Jelleműkőr	f r 50	Köldlovás	l r 200
Három a galetki igazság	- u 3500	Jerikó	- r 200	Kőkorszaki szakai	s r 100
Harq al-Ada	d r 50	Ka-Boom	H r 200	Kőomlás	Ti r 200
Hasonlót a hasonlóval	d r 200	Kalandos álmok	r r 150	Kőszűnyog	s r 100
Hatalomcsáp	Ti r 300	Kamionoszaurusz	s r 150	Közös Tudat	- r 100
Hatásvadászát	* r 300	Káosz bajnok	c r 100	Krakovich Sütőtök	d r 50
Házikedvenc	f r 100	Káoszcsapás	c r 100	Krakolich	H r 200
Hebrecs csapda	r r 50	Káoszgoblin	Ti r 800	Kreitron átokmester	c r 300
Hegyi góliát	t r 300	Káoszherda	d r 50	Kréta kőr	l r 100
Hegymélyi hoorauk	P r 300	Káoszkigyó	c r 200	Kri Wu She	r r 50
Helvir	d r 200	Káoszplazma	l u 3500	Krikus tömeg	Mu r 300
Hendiala	e r 400	Káoszszugár	c r 300	Kripta	r r 300
Hét csapás	d u 3000	Káoszteknoóc	c r 100	Kristályerdő	r r 150
Hiábavaló áldozat	f r 50	Káosz tornádó	c r 100	Kristályhegy	f r 300
Híd	r r 50	Kaotikus csata	c r 50	Kristálynyálka	s r 150
Hidegvér	l r 50	Kaotikus tombolás	c r 100	Kristálypalota	b r 800
Hidra	l r 100	Kaporszakáll	r r 100	Kristálypragolonc	t/c r 100
Hihető illúzió	Má r 500	Kaptár	s r 100	Krónikaőr	r r 100
Holtak serege	Ha r 800	Kapu	t r 150	Krono-csap	P r 300
Homokféreg	f r 100	Kapzsiség	c r 100	Kronoelementál	e r 150
Homokóra	e r 50	Karacs	b* r 200	Kronokukac	e r 100
Hordaparancsnok	t r 100	Kardfogú fülemüle	e r 100	Kronomágikus homokóra	P r 250

Kronopók	e r	300	Mágikus tükör	e r	50	Meteorhullás	Ti r	300
Kronotapír	e r	200	Magmaelementál	d r	200	Miksziszi hűsgölem	l r	250
Kr'uaagon tisztító	c r	600	Magnetikus prajlonc	t r	200	Minoségi csere	f r	400
Kru-bla	d r	200	Magnetó	Mu r	250	Mirtuszkoszorú	e r	100
Kumulatív szimmetria	f r	50	Mágus klánvezér	Má r	200	Misztikus kisülés	c r	200
Különleges élvezet	e r	200	Mágusiskola, 3. szint	f r	50	Misztikus sötétségkő	H r	200
Különleges képzés	Ti r	100	Mahomi gölem	f u	5000	Ml'othag szürcsőlő	l r	600
Kvazár kard	r r	50	Majd legközelebb	b r	2000	Moa daraboló	t r	500
Kvazár páncél	r r	50	Mákrózsa	e r	50	Moa ékszer	t r	50
Kvazárbehémót	c r	500	Mákrózsa főzet	e r	50	Moa nagyúr	t r	300
Kvazárgölem	Má r	300	Malvina Lobara	t r	50	Mo-csáp mocsár	l r	300
Kvazársárkány	c r	300	Matutóriás	r r	700	Molekuláátrendezés	f r	50
Kyorg ősmámus	- r	600	Manaadó csáp	P r	200	Molgan	l r	200
Kyra	d r	50	Manaapadás	* r	300	Moizol Nártán	Ti r	200
Lábadozás	s r	150	Manaáramlás	- r	200	Monozoid	Ti r	500
Lady Olívia	e r	150	Manabolydulás	f r	150	Monukonstrukmatik Abarun	r r	100
Lady Olívia éneke	e r	250	Manabörtön	f r	400	Morbid	r u	3000
Lady Olívia macskája	e r	100	Manaelementál	f r	50	Mordar védőköre	Má r	300
Lady Terilien	s r	400	Manafókuszálás	Má r	300	Mordar, a nekromanta	l r	150
Lajhár lord	s r	100	Manaforrás	- r	400	Morgan	l r	400
Láncvillám	Má r	1600	Manapoid	Má r	200	Morgan átka	l r	600
Lángtenger	To r	300	Manarobbanás	e r	200	Morgan átkozott ajándéka	l r	400
Lant	e r	150	Manasajtolás	K r	1500	Morgan aurája	H r	300
Lápi rém	l r	300	Manaszaporodás	Má r	600	Morgan gyermeke	l r	300
Láthatatlan sereg	e r	150	Manaszívás	To r	400	Morgan ítélete	l r	500
Lávaköpet	To r	200	Manaszonda	f r	250	Morgan kereke	l r	500
Lávaóriás	To r	400	Manatuz	To r	700	Morgan könyve	l r	300
Lázadás	t r	50	Manavákuum	t r	50	Morgan kristálya	l r	400
Leah főpapja	l r	300	Mandhal di Mehr	s r	50	Morgan laboratóriuma	l r	300
Leah halállovagja	l r	200	Mandulanektár	s r	200	Morgan mocsara	l r	100
Leah hatalma	l r	400	Manifesztátor	e r	50	Morgan születése	l r	400
Leah kegye	l r	50	Manókirálynő	b r	250	Morran McMorran	t r	50
Leah küldetése	l r	100	Mantikór	d r	50	Mortyogó hírnök	l r	200
Leah temploma	l r	50	Mantrion	d r	300	Morzdomigrón	Má r	200
Leanthil trükkje	Ha r	500	Martian	c r	50	Most már elég	f r	150
Lebegő kastély	t r	250	Márvány drakón	K r	300	Most vagy soha	H r	300
Léghajó	f r	200	Márvány lady	P r	200	Motyogó harcok	l r	200
Légiharc	- r	150	Márványtorony	e r	100	Motyogó sámán	l r	200
Lélekcspada	P r	300	Massza	c r	100	Motyogó verem	l r	200
Lélekelementál	H r	200	Matiel	To r	200	Mősze tornádó	t r	50
Lélekenergia kinyerése	d r	150	Ma'ya dala	e r	400	Múló szintlépés	- r	150
Lélekgyújtó	l r	400	Meddőség	d r	150	Mutáns pók	s r	250
Lélekkharang	c r	200	Meditáció	e r	200	Mutáns regeneráció	c r	150
Lélekszellem	H r	200	Megrontás	l r	50	Nagy Limbó	Má r	500
Lélekszívó csáp	P r	300	Megszakítás	Má r	1800	Nagy mágneses bigyó	t r	100
Lélektáncos	l r	100	Megtestesülés	- r	700	Nagy pulzánsmágia	To u	5000
Lelkek börtöne	P r	300	Megújulás	d r	50	Nagyobb életszívás	H r	2000
Lelki kötődés	e r	100	Megvadult kecskebak	s r	50	Nagyobb halálvarázs	l u	5000
Levatan	Tu r	200	Megvesztegetés	f r	150	Nagyobb kívánság	r u	5000
Lidérckirály	l r	250	Melkon	s r	400	Nagyobb vércápa	c r	150
Lidércvipera	H r	300	Melkon titka	s r	300	Napkirály	r r	300
Linkor Csumovszkij	d/c r	50	Méltó szintlépés	- r	50	Napkirály ajándéka	r r	200
Lipkin	K r	300	Mély gyász	H r	300	Napkirály dala	K r	200
Loachlan	l r	200	Mélység fattya	s r	400	Napkitörés	r r	200
Lohd Haven hiktálása	Tu r	1200	Mélységi glathorg	Mu r	300	Natali kő	- r	100
Lohd Haven sáhkánya	To r	600	Mélységi zombi	l r	150	Negáció	f r	200
Loidin Haptius	c r	50	Mélytengeri kalauz	s r	50	Negatív energia	d r	250
Lord Fezmin	l r	150	Mennybéli ítélőszék	r r	200	Negatív robbanás	l r	400
Lord Korell	t r	50	Mentális robbanás	f r	800	Nehéz szülés	Má r	200
Lord Kovács József	t r	100	Mentesség	l r	100	Nekrit parazita	l r	200
Lőfegyver szakértelem	- r	50	Mentőangyal	r r	50	Nekromanta lord	l r	200
Lótávolság	r r	50	Méregelementál	Tu r	250	Nekromanta pálcá	l r	200
Luthium	d r	150	Méregfélelem	Tu r	400	Niagren	t r	50
Lymona	b r	200	Méreghányag	s r	50	Niagren pálcája	t r	50
Lyx-daik-i boszorkánykódex	To r	400	Méregimmunitás	s r	100	Nixorathi védőomulett	t r	250
Lyx-daik-i teória	To r	300	Méregkutatás	s r	150	Nőmenklatúra	l r	50
Magger	c r	100	Mérgező galóca	s r	50	Nomis Leinád	B u	4000
Mágia-apály	t r	200	Mérgezett karmok	H r	150	Nord	d r	200
Mágiadagály	f r	50	Mérgező szél	s r	300	Norpadolótika	c r	150
Mágiaimmunitás	f r	100	Mérleg	r r	50	Notermanthi	c r	200
Mágiavihar	f r	50	Mestermágus	f r	400	Notermanthi bébi	c r	150
Mágikus erőd	r r	50	Mestertolvaj	d r	200	Nugman gyümölcsek	s r	300
Mágikus koponya	l r	50	Mestervarázsló	f r	100	Nukleáris csatácikány	t r	50
Mágikus pulzáns	t r	150	Metakóosz	Mu r	400	Numenati laboratóriuma	d r	100

Nyálkacsiga	Ti r 400	Őrült Enkita, az animátor	- r 200	Quwarg hekytartó	d r 250
Nyílcsapda	t r 400	Őrült Montrix	c r 200	Quwarg kincstáros	d r 200
Nyitott tenyér	r r 100	Őrült Trax	d l r 50	Quwarg királynő	d r 400
Nyugodt pentadron	t r 300	Őrző lord	- r 150	Quwarg méreg	s r 300
Oglyth	e r 250	Ősbolhedor	r r 150	Quwarg őrpáncsnok	d r 200
Okulúpaj	c r 400	Ősdentor	c r 100	Quwarg ősmágus	l r 250
Okulúpaj átka	c r 50	Ősgólem	Ti r 400	Quwarg ősröbbanás	d r 250
Okulúpaj röbbanó gömbje	c r 200	Őshangya császár	s r 800	Quwarg szellem	d r 400
Olimpiai játékok	r r 50	Őshangya királynő	s r 600	Quwarg tűzköpő	To r 300
Olimpiai stadion	r r 50	Őshangya sámán	s r 600	Quwarg vágóhíd	d r 400
Ongóliant	t r 1200	Őshonos óriás	t r 250	Rabszolgaság	Ti r 350
Ongóliant bébi	t r 250	Ősi béklyó	Má r 800	Ragadozó	t r 200
Ongóliant diszkoszvetés	t r 800	Ősi bölcsesség	-* r 300	Ragyás burástya	e r 100
Ongóliant hadúr	t u 4000	Ősi ellentét	f r 50	Ragyogó Ron	r r 50
Ongóliant lady	t r 300	Ősi gyógyítás	c r 100	Raia keresztelovagja	r r 200
Ongóliant roham	t r 200	Ősi kolostor	r r 150	Raia küldetése	r r 50
Ónixpiramis	d r 100	Ősi láthatatlanság	e r 50	Raia szent lovagja	r r 200
Ónixtojás	l r 100	Ősi manifesztáció	s u 4000	Raia temploma	r r 50
Opál kalmár	l r 400	Ősi rítus	c r 50	Rakonc	f r 100
Orbitális mackósajt	e r 100	Ősi rúna	- r 500	Ra'Ronn	P r 300
Ordítás	- r 50	Ősi szertartás	Mu r 300	R'd'lv lélektipró	t r 300
Orgling birkozó	Mu r 200	Őskáosz	f l u 4000	Reanimátor	l r 150
Orgling sámán	Mu r 400	Ősöreg góliát	Má r 300	Recirkulációs prizma	r r 100
Orgling szatócs	Mu r 200	Ősöreg mamut	t r 500	Redyque	s r 50
Orgling tanácsadó	Mu r 200	Ősquwarg	d r 300	Regeneráció	s r 50
Orgling törzsfőnök	Mu r 400	Ősvillám	f r 1000	Rémálom	c r 100
Orgyilkos	d r 50	Ősvortex	Má r 200	Ren	Má r 300
Óriás griff	r r 300	Ősszeférhetetlenség	e r 50	Repülő erőd	e/s r 200
Óriás manipulátor	l r 400	Pajzsfal	K r 200	Részeg mámor	d r 500
Óriás pófeteg	c r 150	Páncélos torgal	t r 400	Revitalizáció	s r 50
Óriás skorpió	s r 150	Párbajhős	r r 400	Riomarolliondi	f r 200
Óriás tohonya	To r 300	Parhalakka	b r 200	Rius	f r 50
Óriásféreg	d r 500	Páros gyógyulás	P r 400	Robbanó rúna	To r 200
Óriáskolibri	e r 100	Patakvér	d r 50	Romlás	l r 150
Óriásmassza	Mu r 250	Pattanóböde	t r 200	Rothadó mocsarak	l r 50
Óriásölő	s r 200	Pelegrin	e r r 50	Rovarirtás	t r 50
Óriáspók	s r 150	Phoebius	f r 300	Rovarsámán	Tu r 800
Óriássárkány	To u 7000	Pihenő	b r 600	Roxati üvegszem	f r 200
Óriássólyom	e r 300	Pillanatnyi elmezavar	c r 150	Rughar	f r 350
Ork akrobata	d r 250	Pírít gólem	Má r 500	Rughar ajándéka	f r 200
Ork csontkovács	d r 250	Piromenyét	f r 50	Rughar varázskönyve	f r 100
Ork katapult	d r 200	Planetáris manifesztáció	- r 50	Ruh Nestah, az átok	c r 250
Ork korbács	d r 300	Pneumatikus amóba	f r 100	Rúvel hegyi őrgólem	Ti r 400
Ork megszállott	d r 150	Pókkirálynő	s r 200	Rynthus	P r 300
Ork sámán	d r 300	Pokoli erő	To r 200	Ryuku gólem	f r 600
Ork szerencsejátékos	d r 200	Pokoli fájdalom	d r 200	Ryuku ostromtekнос	r r 300
Orkhan Thai	c r 400	Pokolkő	d r 50	Sáfránypor	f r 50
Oroszlánüvöltés	r r 100	Polong	l r 250	Sahran rák	P r 200
Orrfricskázás	Tu r 600	Pondi, az ősmágus	f r 100	Sanual	f r 50
Ortevor	l r 50	Por és homok	Ti r 300	Sardullah Sharpa	d r 50
Ortevor bányái	l r 50	Pófógó Kregon	l r 50	Sárgaláz	To r 200
Őrült Montrix	c r 200	Pszí fúzió	P r 300	Savas eső	Mu r 300
Őrült Szajonn	c r 600	Pszí kő	e r 50	Savgólem	l r 250
Orzag	f r 150	Pszí őselementál	e r 200	Savhurrikán	d r 200
Orzag bilincse	f r 3000	Pszí-acéltorony	l u 4000	Setét Patkány	l r 150
Orzag managömbje	f r 200	Pszichikai csapás	Mu r 300	Sheran áldása	s r 300
Ósi tekercek	Má r 400	Pszí-elementál	e r 150	Sheran békelovagja	s r 150
Ósmotyogó császár	l r 800	Pszí-elementál lord	e r 300	Sheran küldetése	s r 150
Óspók	Tu r 400	Pszionicista klánvezér	P r 200	Sheran lázadása	s r 50
Ostrom	d r 50	Pszionikus entitás	e r 300	Sheran temploma	s r 50
Quitmlen	c r 400	Pszí-regeneráció	e r 150	Sheran védőőrsárkánya	s r 500
Owooti alligátor	s r 400	Pterodaktilus	s r 300	Shivanasti szarkofágja	Ka r 400
Ozoai	b r 200	Pulzáló manazár	l r 400	Shuan'Darr	Tu r 300
Öklelő kos	t r 50	Pulzáló vérvortex	d u 4000	Sikok Vándora	r r 50
Önfelelődozás	c r 50	Purifikátor	r r 100	Siol von Uman báró	l r 100
Öngyilkos dűh	t r 50	Purifikátor császár	r r 300	Siomhad bilincse	Ti r 300
Öngyilkos féreg	d r 200	Pusztító motyogó	l r 200	Sir Lonil Zomar	- r 700
Öngyilkos kommandó	t r 250	Püspöki talár	- r 50	Sir Rasolphius	r r 300
Ördögi mentor	l r 250	Pyrk vipera	P r 250	Sistergő Pumpa	l r 200
Ördögűző pálcá	K r 400	Qriklix	d r 500	Skorpió csipés	e r 50
Öreg varázsló	r r 150	Quwarg anyakirálynő	d r 400	Skorpió klán	l r 50
Örök harag	- u 5000	Quwarg behemót	d r 350	Smack rabszolgai	l r 250
Örök pihenés	K r 300	Quwarg ellenállás	d r 300	Smaragd gólem	s u 3500
Örök tűz	d r 300	Quwarg hangyász	d r 300	Smaragd tigris	r r 400

Smaragdgyűrű	f r 50	Taposás	t r 300	Troglodita főzet	Mu r 200
Smaragdvámpír	l r 250	Téfea magoflux	f r 50	Troglodita herceg	Mu r 400
Solisar aurája	- r 1500	Teknőspáncél	r r 50	Troglodita istenség	c r 700
Sötét manifesztáció	- r 200	Tektonikus kvatáns	f r 250	Trollfa	s r 150
Sörtehájú Ninsai	s r 50	Telepatikus rém	e r 100	Trükmester	f r 50
Sötét árny	l r 400	Teljes front	- r 150	Tudatsapás	e r 400
Sötét elmpótlás	l u 4000	Teljes gyógyulás	s r 400	Tudati klónozás	e r 100
Sötét főgnóm	d r 50	Teljes káosz	c r 250	Tudatkutatás	r r 100
Sötét gnóm	d r 50	Teljes kvatáció	r r 50	Tudatroncsoló mance	Má r 300
Sötét motyogó	l r 500	Teljes napfogyatkozás	c r 250	Tudós klánvezér	Tu r 200
Sutor Kragoru	- r 50	Teljes negáció	f u 4000	Tulajdonságlopás	Mu r 400
Syndel	f r 50	Temetlen múlt	l r 250	Tuzbogarak	d r 300
Szabad áramlás	- r 200	Temető	l r 1000	Tükördémon	P r 600
Szabad madár	e r 50	Templomi orgona	r r 300	Tükörsólyom	s r 400
Száguldó idő	e r 300	Tengeri manó	c r 50	Tündérszúnyog	s r 100
Szajonn mágiája	c r 200	Tenyészmanifesztáció	P r 200	Tünékeny csábítás	e r 500
Szakértő Szyl	Tu r 200	Teremtő erő	f r 300	Türelem	f r 50
Szárnyaló halál	Mu r 300	Térfaló	r r 100	Tüskés bikaborz	d r 50
Szárnys bolhedor	r r 150	Tévút	s r 150	Tüskés gigaféreg	f r 100
Szárnyspók	s r 150	Tguarkhan	- r 250	Tűzcsapás	d r 50
Szarvasagancs	s r 150	Tguarkhan kölyök	c r 150	Tűzfal	To r 200
Szellemkalapács	Má r 400	Thargodan csatamező	c r 150	Tűzfőretetg	d r 200
Szellemlovag	l r 50	Thargodan csatatank	c r 150	Tűzkard	e r 50
Szellőléptű Elvatar	e s r 50	Thargodan fenevad	c r 250	Tűzmadár	e r 100
Szélszolgák	s r 50	Thargodan harcos	c r 150	Tűzmágia	d r 300
Szem szimbólum	e r 50	Thargodan maszk	c r 100	Tűzmester	d r 50
Szemet szemért	e r 150	Tharr harcos lovagja	t r 150	Tűzpőfőgő	To r 150
Szende Ughal	d r 300	Tharr keresztje	t r 50	Tűzszekér	r r 50
Szent jogar	r r 50	Tharr küldetése	t r 50	Tyrannosaurus Rex	s r 300
Szent kehely	r r 100	Tharr temploma	t r 50	Udvari mágus	r r 50
Szent kulacs	s r 50	Thauglondenon	r r 400	Új élet sarjad	s r 200
Szent sólyom	r r 500	Tigroszlán	e r 50	Új remény	s r 50
Szent taréj	K r 300	Timera sújtása	e r 500	Uldenerath	t r 50
Szeppent rákfatty	c r 50	Tirranda	To r 300	Uman szelleme	l r 200
Szepuku	t r 150	Tirranda üstje	To r 500	Unalmas béke	t r 50
Szerelemsárkány	e r 300	Tiszta játék	- r 150	Urgod	d r 400
Szerelmes óriás	e r 250	Tisztogató klánvezér	Ti r 200	Urgod ajándéka	d r 200
Szerencsés sújtás	e r 150	Titánkolosszus	f r 400	Urgod fétise	d r 200
Szerencsés szám	e r 150	Titkos rituálé	d r 100	Urgod haragja	d r 300
Szerepcsere	e r 400	Tleikan búvóló	e r 300	Uthan Teriadan	c r 300
Szikkadt motyogó	l r 400	Tleikan főbira	r r 300	Uthanax	P r 300
Szimulákrum	e r 400	Toborzásgátó Vlagyimir	- r 1600	Utolsó csata	f u 5000
Szinaptikus matador	r r 200	Tohonya Til	Ti r 300	Utolsó esély	s r 50
Szinati szerzetes	d r 50	Tojásrakó pőfeteg	Mu r 250	Utolsó lehetőség	e r 600
Szipolyozó	Ti r 250	Tolvaj klánvezér	To r 200	Uwalla	c r 50
Szírén fattyú	P r 200	Tolvajcéh	d r 50	Vadász burástya	e r 200
Szívésség	f r 100	Tolvajlás	d r 250	Vadász quwarg	d r 300
Szójer entitás	Mu r 300	Tolvajok tolvaja	To r 300	Vadászat szakértelem	- r 100
Szójer királynő	s r 100	Tolvajszem	d r 50	Vadászfecske	e r 50
Szójerváladék	t r 300	Tomboló óriás	t r 300	Vadlítás	t r 50
Szonikus áspis	K r 200	Tomboló Ovgar	d r 50	Vadmágikus zóna	Mu r 300
Szopógödör	l r 50	Tomboló vihar	s r 50	Vakmerő pattancs	t r 50
Szorátor bogár	c r 50	Tomboló yeti	t r 50	Vámpír nagyúr	l r 400
Szőrnybűvölés	e r 400	Tompítás	Ti r 200	Vámpirizáció	l r 150
Szőrnyek évadja	s f r 50	Torq, az inkvizítor	P r 200	Vámpírlord	l r 400
Szőrös pók	s r 100	Torz Talbot	c r 300	Vámpírszobor	H r 200
Szőrőspók őrdémon	c r 200	Totális agymosás	c r 100	Vangorf gróf	l r 150
Szövetségi istálló	Má r 400	Totális háború	t r 50	Vangorf vára	l r 50
Sztatikus orkán	d r 50	Tou Szang	c r 300	Varázslatlopás	e r 150
Szubreális vámpír	l r 300	Tou szang kihívása	c r 50	Varázslótorony	f r 150
Szundító galetki	K r 200	Toxikus csatater	s r 300	Varázsszél	Má r 300
Szusza	b r 200	Toxikus Spóra	Tu r 300	Varázsszőnyeg	f r 200
Szürke rinocérosz	d r 150	Tömegbajolás	e r 200	Varkaudar behemót	d r 500
Szürkeállomány aktivizálása	f r 3000	Törpe kovács	t r 50	Varkaudar gladiátor	d r 200
Szúzhó	l r 50	Törpe-gnóm glion	- r 150	Varkaudar hadúr	d r 300
Taalru herceg	Mu r 300	Traard	Ti r 200	Varkaudar harcművész	d r 300
Taga	To r 300	Transzformáció	f r 3000	Varkaudar kinzómaster	d r 1200
Takarító	-* r 300	Transzformációs mező	Tu r 300	Varkaudar özőnlés	d r 150
Talbot kínja	Mu r 300	Treem feljegyzései	r u 3000	Varkaudar remete	- r 250
Talbot szava	Mu r 600	Treem, a bölcs	r r 150	Vasalt bunkó	t r 50
Talriai behemót	Ti r 300	Trikornis	r r 50	Vasalt Bunkók	t r 100
Támadó taktika	- r 300	Trikornis herceg	r r 200	Vasgőlem	f r 400
Tanaka, a mérész	e r 50	Tripla szintlépés	- r 50	Vashegyek Nemzete	t r 100
Táncoló ogre	t r 300	Triton	e r 50	Vasszűz	d r 50

Vasvért	d r 50	Visszatartó erő	f r 200	Zephyndar	To r 300
Védekező taktika	- r 200	Visszavágás	Tu r 500	Zinthurg	Tu r 200
Védett fajok	s r 100	Vitalitás	Tu r 200	Zinthurg börtönőr	d r 200
Védőangyal	K r 500	Vitsúhé lencsési	e u 3000	Zirri átokmascska	f r 300
Védőmágia	t r 200	Vizburok	s r 50	Zombi mester	l r 300
Végképp eltörölni	t r 200	Vizdémon	e r 50	Zoola	e r 50
Végső pusztítás	d r 200	Vizesés	e r 200	Zotharax kísérlete	s r 150
Végső visszaszámítás	d r 150	Vizióhalál	c r 250	Zöldellő fa	s r 50
Vegyesholt	f r 50	Vizionár	e r 50	Zöldfülű kalandozók	- r 50
Véletlenszerű kiválasztódás	c r 50	Vizionsárhány	d r 400	Zsarnokölő	r r 50
Velociraptor	s r 150	Viziosólyom	d r 300	Zseléféreg	c r 200
Vérelementál	d r 150	Vortex	l r 100	Zsoldoskapitány	c r 100
Véregzés	t r 50	Vörös rakolts	d r 100	Zu'lit	f r 200
Véreső	To r 300	Vulkánkitörés	t r 200	Zu'lit erőtere	f r 50
Vértolyam	d r 50	Wejnön parancsnok	K r 150	Zu'lit mérlege	f r 400
Vérgólem	d r 300	Woorgard	s r 200	Zu'lit parazitája	l r 50
Vérhold	d r 150	Wulf Gretta	t r 50	Zu'lit energiatüggönye	f r 200
Vérhőrgő Mamulut	c r 150	Wyszcanzi szíré	e r 150		
Vérivők	l r 200	Xenopete	Ti r 300		
Vérkeszeg	f r 100	Xilithin bélyege	K r 400		
Vérkör	d r 150	Xirnox	l r 50		
Vérmágia	To r 200	Ydven	P r 300		
Vérmes thargodan	c r 200	Ylgoroth	c r 400		
Vérmező	t r 50	Ysmon	f r 100		
Vérsólyom	To r 200	Zafir drakón	e r 600		
Vérszívó	H r 500	Zafir entitás	P r 200		
Vérszomjas karvaly	s r 300	Zafirsórényű pegazus	s r 200		
Vérvörös skorpió	c r 100	Zak Hazadar	Má r 200		
Vérzékenység	To r 200	Zan	d r 1000		
Vg'axtol torzító	l r 600	Zan diszrupció	d r 500		
Viharburok	s r 150	Zan-csemete	d r 50		
Viharkupola	Tu r 300	Zangroz harcosai	f r 50		
Viharóriás	f r 400	Zangrozi bika	r r 50		
Világégés	d r 100	Záporosó	s r 50		
Villámcsapás	f r 150	Zarknod	f r 1800		
Villámkorbács	Má r 400	Zarknod börtönében	- r 300		
Virág szimbólum	s r 50	Zarknod familiárisa	f r 150		
Virágoskert	e r 50	Zarknod oszlopa	f r 300		
Visszacsatolás	r r 1200	Zén	f r 150		
Visszafejlődés	f r 100	Zén bosszúja	f r 150		
Visszalépés	d r 50	Zén szolgálja	f r 150		



## ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ AZ ÉBREDÉS BEMUTATÓ VERSENYE

**Időpont:** november 29. 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** TF-találkozó, Láng Művelődési Ház  
(Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.)

**Megközelíthető a kék metróval  
(a Forgách utcánál kell leszállni).**

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenyre  
3 csomag Ébredésből.

**Nevezési díj:** 2650 Ft (tagoknak 2500).  
(ebben benne van a belépő ára is)

**Díjak:** Négy gyűjtődoboz Ébredés, ultraritkák.

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

- A 8. helyezettet is díjazzuk.
- 4 gyűjtődoboz Ébredés.

# KOMBÓK

## SPECIALIZÁLÓDÁS – ŐSÖK VÁROSA

Mikor az 5. kiadás napvilágot látott, megszületett egy új versenykörnyezet. Nevét a történeti háttérrel adó levelezős játékról kapta: Ősök városa. Mint minden társadalomban, a galetkik népénél is van fejlődés, egyes egyedek különböző irányba specializálódnak...

Azt hiszem ennyi elég is színesítésnek, és itt volna az ideje, hogy bemutatkozzam. Csík Jánosnak hívnak, és nem vagyok túl ismert kártyás körökben, mivel csak időszakosan játszom. A következőkben egy elég erős versenypaklit szeretnék bemutatni (a Nemzeti bajnokságon mindkét nap ezzel a paklival indultam, és a hatodik helyen jutottam be a döntőbe, melyre már nem tudtam elmenni).

A bevezetőből valószínűleg kiderült, hogy a *Specializáció* szabálylap köré épített pakliról van szó. Bár a szabálylapokat az ultraritkákon kívül nem túl nehéz beszerezni, ezt még egyszerűbb, hisz nemgyakori lap. Nézzük is meg gyorsan, hogy mit is „kapunk” és mit „veszítünk” ha használjuk. Két varázsponttal olcsóbb minden forrásunk, ami laptípust céloz (lény, építmény stb.),

és két varázsponttal drágább, amin célpont lap szerepel. Mivel ezt a szabálylapot választottuk, ezért természetesen ki tudjuk kerülni a hátrányát. Egyszerűen nem használunk olyan lapokat, amelyek más lapot céloznak. Mint a legtöbb paklitípusnak, ennek is az a célja, hogy az ellen elhalálozzon, ezért olyan lapokat kell keresünk, amelyek ehhez minél hamarabb hozzásegítik. Kis gondolkodás után rájövünk, hogy a direkt sebzések között sok olyan van, amelyik lény és játékos is céloz. Használjunk is minél többet:

3 *Láncvillám* (2 VP, lelőhetünk vele mindent és mindenkit. A szabálylap nélkül is erős, hát még így.)

3 *Villámkorbács* (3 VP, akár 6 ÉP-t is sebezhetünk vele lénybe és játékosba.)

3 *Szellemkalapács* (1 VP, általában 1-3-at sebez, előnye, hogy azonnali.)

3 *Guldor tekintete* (1 VP, lövünk 3-at igaz mi is sérülünk, viszont azonnali.)

3 *Lávacsépp* (1 VP, lelövünk egy lényt + sebzek kettőt, nagyon táp.)

Összeszedve ezeket a lapokat máris feltűnik, hogy két szín már megvan a pakliból (mágus és tolvaj). Szóval van 15 lapunk, ami lényirtásra is használható, de jó az ellen életerejének redukálására is. További feladatunk a maradék 30 lapot kitalálni. Következő paklinkba kerülő lap egy lény, ami nagyon sok fejtörést fog az ellenfelünknek okozni.

### 3 *Boszorkánymester*

Képessége forrás, szóval 1 varázspontért tudom lőni vele az „apró gömbvillámokat” lénybe vagy játékosba. Igaz, hogy az ellenfelem visszalöhet vele, de ezt is saját magunk javára tudjuk fordítani. Ez a pakli fő tápja, így nem árt, ha minél előbb az asztalon van.





hatnánk. Elég nehéz lesznedni, tud építkezni és megvédi a lényeinket is. Extrém esetben akár meg is eheti valamelyik galetkink.

### 3 Kígyó technikája

Egy varázspontért elveszünk ötöt. Néha megéri mérlegelni, hogy húzzon-e az ellen, hisz ha nincs varázspontja, de nekünk van egy-két *Szellemkalapácsunk*, akkor elég gyorsan végezhetünk vele.

### 2 Végzet talizmánja

3 körön keresztül uralja az asztalt. A lényeket 1 VP és 1 SZK költségért szedi le, egyéb lapokat 3 VP-ért. Nem fog túl sok lapot kijátszani az ellen, elhíhetitek.

### 2 Démoni bál

Kijátszási feltételét nem nehéz teljesíteni. Lehetőleg szilmill spórákat vagy „kifogyott” végzet talizmánt áldozzunk neki. Ha sikeresen létrejött, akkor van két elég nehezen lekaparható lényünk, amik elég erőteljesen befolyásolják a játék hosszát.

### 2 Betelgeuse

Egyszerűen megvédi a boszorkánymesterünket. Ha kinn van mind a kettő, akkor már szinte kezdetjük a következő játszmát.

Már említettem a szilmill spórákat, ezért kiderül az utolsó szín is. A Tudós klán „eszközeit” is felhasználjuk az érvényesüléshez:

### 3 Szilmill spórák

Elsősorban e miatt a lap miatt választottam a zöld Tudós klánt. Kiválóan termelik a varázspontot és az őrszotba is be tudnak menni akadálynak. Természetesen van még pár hasznos tulajdonságuk, de azt más lapok „aktiválják”.

### 2 Grimor

Hát igen, egy Tudós, amelyik elég harcorientált. A jelződuplázó képességét nem hiszem, hogy túl sűrűn fogjuk használni, de a második képessége igen kellemes a szabálylapunk mellett (1 VP = +1/+1)

Így együtt 47 lap. Ha sokalljuk, akkor ne rakjunk be *Grimort*.

Paklinknak van egy igen érdekes tulajdonsága. Alapból nincsen benne se *Fókuszált mágia*, se „counter”. Vajon miért nincs? A válasz egyszerű, nincs rá szükség. Mivel minden lapunk veszélyes az ellenfélre nézve és olcsók is, ő nem fog tudni mindent megakadályozni a „drága” ellen-

Ezért került pár keresőlap a pakliba.

### 2 Ősi hívás

### 2 Narancshaj

### 2 Kutatólabor

Ezzel meg is van a harmadik klánunk, a Pszionicista. A keresőlapokat úgy válogattam össze, hogy több funkciójuk is legyen. *Ősi hívással* más galetkit is kereshetünk, *Narancshaj* ütni is tud. A *Kutatólabor* azon kívül, hogy bármilyen lapot ki tud keresni, varázspontot ad mikor felépül.

Maradjunk még egy kicsit a Pszionicista lapoknál és rakjuk be a másik „tömeggyilkos” galetkit.

### 2 Chosuga

Sajnos az első képessége drágább, de a másik kettő olcsóbb lesz a szabálylap miatt. Egyelőre csak kettő kell belőle.

Ha jól számoltam már csak 19 lapra van szükségünk. Természetesen csak olyanokat rakjunk be, ami igencsak bosszantja az ellent. Az első számú „szívató” lap az Ősi legendák kiegészítőben jelent meg:

### 3 Ősi béklyó

Minket nem túlzottan zavar az ellent pedig igen. Nem szabad elfelejteni, hogy párbajos, ezt a képességét is nyugodtan használjuk akár sebzésre, akár gyógyulásra.

### 2 Furfang templom

Nem túl sok olyan épület van a HKK-ban, ami ezzel felveszi a versenyt. Őt varázspontért ellenvarázsol, úgy, hogy az ellen „csak nézi”. Felépíteni sem nehéz és van még két elég jól használható képessége.

### 2 Protolisk lárvá

Ebből a kedves lényből akár hármat is használ-



varázslatokkal. Lehet magyarázatra szorul, ez a drágaság. *Majd legközelebbnél* egyszerűen ki-játszunk egy másik lapot, hisz elég sok hasonló funkciójú lapunk van. *Megszakításnál*, ha lapokból szakít meg az ellen, akkor 3 lapot veszít mi meg csak 3 varázspontot maximum. Torzulásra húzhatunk, és nagy valószínűséggel még több lövést húzunk..... és mindez lapvesztéséget jelent az ellennek. Természetesen a kiegészítő paklinkban helyet kaphat pár ellenvarázslat. Paklink elég gyorsnak tűnik, de nem szabad kapkodni vele. Két lap van benne, amit nyugodtan használhatunk, amikor behúztuk. Az egyik az *Ósi béklyó*, ami magától értetődő, hogy lassítsuk az ellent. A másik a *Villámkorbács*. Ez a varázslat annál erősebb minél több életerő pontunk van. Ezen kívül minden típusú pakli ellen más technikaival kell játszani, de ezt részletezem is.

**Horda (Támadó taktikával vagy nélküle):** Talán a legegyszerűbb feladat. Mivel minden lényirtásunk olcsó és van két hordaellenes galetkink, nem túl sok esélye van az ellennek. Kiegészítő pakli nélkül 3:0-ra illik hozni az eredményt.

**Galetki pakli:** Ha sok antimágiás lappal játszunk + *Kérdőző moagrinnal*, akkor kétesélyes lehet a dolog. A Nemzeti bajnokságon megvert egy ilyen pakli (csak ez az egy vereségem volt aznap), de elismerte, hogy nagyon rosszul húztam. Ha jól rakjuk össze a kiegészítő paklinkat, akkor a magunk oldalra billenthetjük a mérleget. (10 játszmából szerintem 6:4 arányban mi paklink bizonyul jobbnak.)

**Tárgyas pakli:** Az igazat megvallva azt hittem, hogy ez ellen a pakli ellen kell a legjobban felké-

szülni. Tévedtem. Mivel létfontosságú számára a *Goblin ügyeskedő*, nyert ügyünk van, ha nem hagyjuk működni. Amint lerakjuk a *Boszorkánymestert*, szinte fel is adhatja. Érdemes berakni a kiegészítő pakliba olcsó tárgyirtást, hogy *A kalmárok* illetve *A kincskeresés itala* nehogykellemetlenséget okozzon.

**Bűvös erdő:** Esélytelen ellenünk. Amíg nekünk +1 VP-be kerül a legtöbb lapunk, addig neki +3 VP-be. Sőt van olyan, ami +5 VP. Egyedül az *Eszenciakapocsra* kell figyelni, mert kellemetlen, ha az ellennek is lesz *Boszorkánymestere*.

**Kontroll pakli:** A legerősebb ellenfél, döntetlen gyanús. De, csak ha használ *Ósi rúnát*. Ha e nélkül a kellemetlen szabálylap nélkül próbálkozik, akkor akár fel is adhatja. Ha galád módon lerúnáznak, akkor pedig használjuk a kiegészítő paklinkat. A legtöbb lapot úgyis a kontroll ellen rakjuk be.

A kiegészítő paklit nem szeretném leírni. Mindenki saját „szájíze” szerint rakja össze. Pár lapot azért ajánlanék: Még *Furfang templom* és *Betelgeuse*, *Karacs*, *Az egyesült entitás döntése* (kiváló *A holtak serege* és a *Nagyobb életszívás ellen*). Végezetül még néhány jótanács a pakli használatához:

Ne siessünk semmiképpen se, nincs annál idegesítőbb mikor lelőjük az ellenfélt 1-2 ÉP-ig, és onnan gyógyul fel valamilyen gyógyulással. Igyekezzünk kiépíteni erős kombinációkat az asztalon. Például *Betelgeuse* – *Boszorkánymester* illetve *Ósi béklyó* – *Furfang templom*.

Sokan használják *Visszavágást*, ezt is drágítja a szabálylapunk.

*Protolisk lárvát* is célozhatunk *Láncvillámmal*, ha nincs meg a 3 célpont.

Mivel tudós klánból alig használunk lapot, ezért nyugodtan le lehet cserélni. Elsősorban a Halhatatlan klánt érdemes kipróbálni (*Nagyobb életszívás*, *Csontolvadás*) illetve a Katona klánból segíthet a *Bohócmolod*.

Nincs más hátra, mint kipróbálni a paklit. Kellő fantáziával nem kell sokat variálni ahhoz, hogy más versenykörnyezetre is erős paklit rakjunk össze.

Csik János



## **Kereshetek-e ki druidát akkor, ha a *Druida adeptussal* lemásolok egy *Druida tudóst*?**

Amennyiben a másolás az adeptus kijátzásakor történik, akkor igen. Más alakváltó lapokhoz (pl. *Kisebb zan*) hasonlóan a *Druida adeptus* is mire játékba kerül, addigra a másolt lappá válik. A *Druida tudósnál* pedig sikeres kijátzás után lehet keresni, vagyis miután már a játékba kerül. Ha az adeptus már játékban van, és egy előkészítő fázisban változik tudóssá, akkor természetesen nem kereshetek vele.

## **Mi történik akkor, ha a *Különleges élvezetet* az ellenfél lényére rakom?**

A kártya szövege ebből a szempontból picit félreérthető. A *Különleges élvezetnél* a büntetés egyértelműen a lény képessége lesz, viszont a passzivizálás - húzás - varázspont-termelés már nem egyértelmű. A lap szövege ebben a témában a következő: „Passzivizáld be a lényt, akin a *Különleges élvezet* van: kapsz...” Ezt úgyis lehet érteni, hogy a bűbáj képessége, és akkor én használok az ellenfél lényén, és én passzivizálok, és úgy is, hogy a lény képessége lesz, és az ellenfelem használja. Mivel az első változat egyrészt sok problémát vet fel, és ellentmond a HKK eddigi gyakorlatának, ezért a második értelmezést tartjuk helyesnek. Vagyis a lény képessége lesz, és a lény mindenkorai gazdája használhatja.

## **Kijátszhatom-e sikeresen *Apró kívánságot* *Ósi béklyó* mellett?**

Nos, az AK86 *Kérdezz-felelek* rovata alapján egy lap bármilyen módon történő játékba hozatala kijátzásnak minősül. Ezt a gondolatmenetet követve az *Ósi béklyó* mellett nem működhetne az *Apró kívánság*, és a hasonló előkéréső/visszahozó lapok. Az *Ósi béklyó* azt mondja, hogy minden játékos körönként

csak egy lapot játszhat ki. Itt azonban a kijátzás a kézből való kijátzásra vonatkozik, csak a fogalmazás picit pontatlan. Vagyis az *Ósi béklyó* mellett a **kezedből** körönként egy lapot játszhat ki, így minden visszahozó, egyből kirakó lap (*Kineport*, *Ördögi mentor*, *Kísérteties bajnok* stb.) lap működik mellette.

## **Drágitja-e a *Specializáció* A *gyenge pusztulását*?**

Nem. Bár A *gyenge pusztulása* célpont lapra hat, ahogy leírtuk egy régebbi AK-ba, de a lapon nem ez a szöveg szerepel. A *Specializációnál*, és a hasonlóan működő lapoknál viszont szigorúan a lapok szövegét figyeljük, pontosan azért, hogy minél kevesebb legyen a vitás kérdés. Tehát a *Specializáció* akkor drágit, ha a kártya szövegében szerepel a „célpont lap” kifejezés. A *gyenge pusztulásánál* ez a feltétel nem teljesül.

## **Játszhatok-e ki lapot akkor, ha *Ósi béklyó* mellett már párbajoztam abban a körben?**

Igen, mivel a párbaj nem számít lapkijátzásnak.

## **Csökken-e az ellenfél max. életpontja, ha *Feketemágia* mellett párbajjal sebezek rajta?**

Nem. A *Feketemágia* a varázslat vagy hatás által okozott sebzésre hat. A párbaj nem tartozik egyik kategóriába se.

## **Hány életpontunk lesz, ha páros versenyen, valaki kijátszik egy *Déja Vu-t*?**

40. Valójában a párosban a közös életpont a két játékos együttes életpontja. Ha – a *Déja Vu* szövege szerint – mindkétten 20-ba kerülnek, akkor együtt 40 életpontjuk lesz.

## **Mennyit sebződünk páros játékban akkor, ha az ellenfél sebez a páromon**

## **20-at, de nálam van egy *Thauglorendon*?**

Sajnos 20-at fogtok sebződni. Ugyanis a sárkány csak akkor véd, ha te sebzőtél. Párosban pedig, hiába a közös életpont, akkor sebződsz csak te, ha téged üt vagy ló az ellenfél. Ha a párodba sebeznek, akkor ő sebződik, de nem te.

## **Mi történik akkor, ha *Kísérteties bajnokkal* visszahozok egy *Moa darabot*?**

Mivel bármely módon való játékba hozás kijátzásnak számít, és az antimágia szabályánál nincs leírva, hogy csak kézből kijátzásakor működik ezért, először létrejön az antimágia, majd elveszi az ellenfél varázspontját. A kör végén pedig a gyűjtőbe kerül.

## **Külön cselekedetnek számít-e minden lövés a *Köpcősovel*?**

Igen. Általánosságban, ha a lap képessége azt mondja, hogy valamilyen konkrét számú költségért csinál valamit (pl. a *Köpcőso* egy varázspontért köp), és ezt a képességet lehet többször használni, akkor minden egyes képesség használat egy cselekedetnek számít. Ha a konkrét szám helyett X szerepel a képesség költségében (pl. *Viharkupola*), akkor akár egyért, akár húszért használok a képességet, az egy cselekedetnek számít.

## **Kijátszhatom-e a *Fájdalmas búcsút* őrző mellett?**

Az októberi számban tévesen az szerepelt, hogy nem játszhatom ki, mivel a *Fájdalmas búcsú* sebez a játékoson, és ezért sebző varázslatnak számít. Azonban az őrző definíciója szerint játékos nem lehet célpontja sebző általános és azonnali varázslatnak. A *Fájdalmas búcsú* nem célozza egyik játékost sem, tehát mégis ki lehet játszani.

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## PÁROS VERSENY

### Béres Csaba - Szalontai Gyula győztes paklija:

Szabálylap: Ősi bölcsesség

#### Béres Csaba:

- 3 Enciklopédia Fantasia
- 1 Új remény
- 3 Borúra derű
- 3 A gyenge ereje
- 3 Hála
- 1 Az idő kereke
- 3 Cselvetés

1 Pihenő

3 Fordulat

3 Kovácsééh

1 Varázskő

1 Garling kristály

1 A béke szigete

3 Kiegészítő pakli

2 A kétségbeesés hatalma

2 Szuperpszí

3 A kigyó taktikája

1 Visszavágás

2 Minőségi csere

1 Pirit gölem

1 A hatodik napon

2 Boad'hun tréfa

1 Bércmunka

Kiegészítő pakli:

5 Fókuszált mágia

3 Moa daraboló

3 Hadiadó

2 Az ősmágus kívánsága

3 Tiszta játék

3 Földanya amuletje

2 Pihenő

1 Bércmunka

2 A három kívánság gyűrűje

1 Túlélők Földje

#### Szalontai Gyula:

3 Solisar aurája

3 Az erős ereje

3 A kigyó taktikája

3 Hála

2 Utolsó lehetőség

3 Cselvetés

3 Manacsapda

3 Borúra derű

1 Nagytakarítás

3 Majd legközelebb

3 Chara-din óhaja

3 A hatalom szava

3 Bűvös tavacska

3 Tökéletes csend

3 A kockázat ára

3 A gyenge ereje

1 Pihenő

Kiegészítő pakli:

1 Pszichikai csapás

3 Energiacsóva

3 Fehér tigris

3 Thauglarendon

3 Koncentrált energia

2 Bércmunka

2 Pihenő

3 Elzárás

5 Fókuszált mágia

### Esztán József - Szalontai Norbert paklija:

Szabálylap: 3 Bűvös erdő

#### Esztán József:

Követő: Melák, az óriás

3 Leanthil trükkje

3 Halálóriás

3 Vészmadár

3 Átoksúlyom

2 Féregszint

3 Albínó küldöpsz

3 Nyugodt pentadron

3 Esszenciakapocs

3 Pszionikus entitás

3 Vészívó

2 Chosuga

3 Ősi szertartás

3 Muhartalpú mameluk

3 Dombi yeti

1 Óriások földje

3 Ekharion

1 Negatív robbanás

1 Moa daraboló

#### Szalontai Norbert

3 Gyöttrő féreg

3 Átoksúlyom

3 Tolvajlás

3 Troglodita herceg

3 Alattomos fekete csáp

3 Bestia

3 Melkon

3 Félenk yathmog

3 Vészívó

3 Fürkésző

3 Morgán ajándéka

3 Bársony gyilkos

3 Nagyobb életszívás

3 Rovarsámán

3 Lábadozás

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét október 18-án rendeztük, 27 pár, vagyis 54 játékos részvételével. Ennek körülbelül a fele volt profi (itt profinak számított az a pár, melynek legalább az egyik tagja profi volt). A viszonylag alacsonyabb létszámban közrejátszhatott, hogy ez a szombat munkanap volt. Őt fordulót rendeztünk, de egy fordulóra ilyenkor több időt kell adni, mert jóval lassabb a játék. Rendkívül érdekes a páros versenyben a résztvevők kommunikációja, sokszor egy-egy lap kijátszása vagy megcunterelése is öt perces megbeszélés után dőlt el. Tömördek érdekes paklivál álltak elő a játékosok, volt galetki pakli, kontroll, kombópaklik, mégpedig *Ősi manifesztációs*, enciklopédiás, *Asztrális hullám-Tudatcsapásos*, *Gormaffi gormaff-Tűzpöfögő-Idegen tollak*, goblinos-tárgyas, épületes, éjfattyas, druida, horda, *A fókusz meglelése*, óriás, sok kis lényes, *Bűvös erdő* stb. Természetesen a legjobb paklik ilyenkor azok, amelyek ügyesen tápolják egymást, összekombóznak, illetve bizonyos lapok felértékelődnek ilyenkor (pl. a *Hála*, amit sokan használtak). Mivel engedélyeztük, hogy különböző követőket használjon a két játékos, sok asszimétrikus pakli is volt, pl. az egyik játékos etnikummal vagy kombóval, a másik pedig kontrollal védi.

Az izgalmas csaták végén pontvesztésen nélkül a Béres Csaba - Szalontai Gyula páros örülhetett, a második helyen az Esztán József - Szalontai Norbert kettős végzett; paklijaikat oldalt láthatjátok. A legjobb amatőrök közül négy párt is díjaztunk, itt a végeredmény:

1. Borda Lőrinc - Papp Zoltán: *Fókusz meglelése*re és *Kyorg ősmágus-ura* alapuló, Purifikátor császárral és sárkányokkal kiegészített éjfatty paklival.
2. Csire Krisztián - Farkas Gyula: *Fókusz meglelése*, sok olcsó előkérésessel, húzással, varázspont-termeléssel operáló kombó jellegű paklival.
3. Bodonyi Balázs - Rostás Péter.
4. Lovas Gábor - Szántó Roland.

### ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Fábíán Balázs *Gümőfejű Ottóval Brutális mancsok és Roncsoló végtagok* segítségével 376-ot ütött.
- A Bakajsz-Rádi páros épületes paklijával *Építész + Mágia oltár + Szaporodó féreg* segítségével a harmadik körben felhúzta pakliját, de az ellenfél is, a *Gothag döglidércek* miatt.
- Szinay Péter paklijában 39 ellenvarázslat kapott helyet.

Mindenkinek kellemes játékot!

Makó Balázs

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2003. december 10.



Szeptemberi feladványunkra jó pár megfejtés érkezett, nagy részük a helyes megoldással. Nézzük csak mi is volt ez:

1. Az *Ork szerencsejátékos* és az *Átokosztó* felépíti A *furfang templomát*, ami aktívan kerül játékba. Ha az ellenfelem kijátszaná A *sebek befornakot*, akkor azt a templommal ellenvarázsolom. (-5 = 12 VP)
2. A másik *Átokosztó* bemegy az örposztba, és üt egyet az ellenfelemnek. Ha eddig nem játszottta ki A *sebek befornakot*, akkor most eldobja. (-1 = 42 VP)
3. A *kockázat árával* felhúznak három *Fókuszált mágiát*. (-2 = 10 VP)
4. Kijátszom a *Vadmágikus zónát*, és mivel cantrip, felhúrom rá a negyedik *Fókuszált mágiát*. (-3 = 7 VP)
5. Használok az *Ork szerencsejátékos* képességét, a követő segítségével biztosan kapok varázspontot. (-1 +4 = 10 VP)
6. Lövök az *Ósvillámmal*, a követőt használom ahhoz, hogy a *Vadmágikus zóna* biztosan duplázzon. Mindketten sebződünk 18-at. (-5 -1 = 4 VP, -18 = 24 ÉP)
7. A *Hajítógépet* eldobom a templomnak, így kapok varázspontot. (+3 = 7 VP)
8. Jön az *Önfeláldozás*, eldo-

bom neki a 4 *Fókuszált mágiát*, a *Hatalomvarázst*. A követő és a zóna segítségével duplázzom.

(-4 -1 = 2 VP, -10 = 14 ÉP)

9. A *Kiegyensúlyozás* segítségével kilábalok az *Ósvillámmom* okozta gyengeségemből, és még varázspontom is lesz.

(-2 +5 = 5 VP)

10. *Tímera sújtása*, a követő és a zóna segítségével kivégzi az ellent. Győztem!

(-3 -1 -1 = 0 VP, -14 = 0 ÉP)

A feladvány nem volt nehéz, csupán egy apróságra kellett figyelni, amit páran elrontottak. Első cselekedetként a templomot kell építeni, különben az ellen beforrasztja a sebeit, és ebben a körben már nem tudjuk megölni.

### Szerencsés nyerteseink:

Szabó Attila Pécsről, Németh Péter Budaörsről és Rádi Attila Nyírpalotáról. Nyereményük egy-egy csomag Ősi Legendák. Gratulálunk!

**Új feladványunk:** Neked 9 életpontod és 18 varázspontod, az ellenfelednek 10 életpontja és 10 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:**  
2003. december 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:

- Zarknod kovácsa (-)

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Démonölő (R)
- Urgod káoszpajzsa (C)
- Gyilkos pöröly (T)
- Ork lángvető (D)
- Szellempajzs (L)

### A PAKLID SORRENDJÉN:

- Manatúz (D)
- Kisebb zan (D)
- Törpe ellentámadás (T)
- Hólavina (L)
- Sokoldalú építőmester (T)

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Planned Flamedix (T)

*Planned Flamedix*: aktív, és a tartalékban van.

### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Orgling tanácsadó (C)
- Thorazin (T)
- Vértestvér (T)

Nincs lap a kezében. Minden lény aktív és az örposztban van. A *Vértestvér Thorazint* másolt.



# A TE ÁLLÁSOD: 9 ÉP, 18 VP, 0 SZK



A paklid  
sorrendben

Kezedben  
levő lapok

Tartalékban  
levő lapod

Követőd

# Varázslómesterek - Szinay Péter

Melyikünk ne szeretne híres lenni, valamiben a legjobbakközé tartozni? A HKK-ban is, mint a legtöbb sportban, ahol versenyezni lehet, kialakul a legjobbak mezőnye, az igazi profiké, akik a komoly versenyeket nyerik, és nevük ismert a Hatalom Kártyáit rendszeresen játszó körében. Közülük mutatunk be néhányat Varázslómesterek című sorozatunkban.

A sorozat felújításának első alanya az idei Nemzeti Bajnok, ős-HKK játékos, régi profi Szinay Péter.

– Először mondj, kérlek, egy-két személyes adatot: hány éves vagy, mit dolgozol?

– 25 éves vagyok, egy biztosítónál vagyok területi képviselő, három éve fejeztem be a Külkereskedelmi Főiskolát.

– Mióta foglalkozol a HKK-val?

– 1995-től, a játék kezdetétől fogva. Játszottam a Túlélők Földjén, onnan értesültem róla, így kezdtem el. Kettő-hárman vettünk egy pár paklit, és utána „terjesztettük az ígét”.

– Rögtön elkezdte versenyekre járni?

– Nem, nagyjából a Chara-din visszatér kiegészítő megjelenésekor voltam először versenyen, addig csak baráti társaságban játszottam. Azután, amikor már elég sokat vívtunk, az egyik barátom elrágatott versenyre, mondván, próbáljuk ki. Ott ragadtam, rendszeres versenyre járó lettem. Ekkor még a vidéki rendezvényekre nem mentem el, leginkább a Beholderes összecsapásokat látogattam.

– Emlékszel-e, mi volt az első igazi versenypaklid?

– Természetesen: Leah horda, Leah oltárrakkal, Temetővel.

– Ezután voltak kedvenc paklijaid?

– Igen, 1997-ben, amikor Sass Tamás megnyerte a Nemzetit, jöttek be a Taumaturgia paklik, akkoriban én is különféle pasziánsz paklikkal játszottam. Amikor pedig ezeket kitiltották, onnantól kontrollozom, ha csak tehetem. Volt egy év, amikor csak *A fókusz megelégsével* összerakott kontroll paklival játszottam, semmi mással.

– Ez azt is jelenti, hogy másfajta paklival nem szívesen játszol, csak ha a versenykörnyezet rákényszerít?

– Ez versenyfüggő. Sok környezetben a kontroll nem működik jól, és változtatni kell. De szeretek is mással játszani. Pasziánsz paklival jó ideig egyáltalán nem volt érdemes indulni, a kontroll sokszor erős, de készülnék is ellene. Már csak ezért is érdemes néha váltani, és például hordázni.

– Van-e olyan pakli, amivel kimondottan nem szeretsz játszani?

– A galetki pakli. Az lenne az utolsó, amivel indulnék.

– Mi az az összeállítás, ami ellen nem küzdesz szívesen?

– Talán az, amelyet sok ultraritikával tömtek meg, ilyenkor úgy érzem, nem csak a játéktudás dönt.

– Tudod-e, hány versenyt nyertél összesen? Mennyi Beholderest?

– Hogy összesen mennyit, azt már nem tudnám megmondani, Beholderest összesen kettőt, a Nemzetin kívül. Ilyen versenyt nyerni nem egyszerű feladat.

– Ezeket a versenyeket mostanában nyerted. Nyilvánvalóan nagyot fejlődött a játékid. Ez egyeneses javulás volt, vagy egyszer csak ráérezte a játékra?

– Még most sem mondanám, hogy igazán érzem a játékot. Ugyanúgy kezdtem, mint mindenki más, kisfiúként. Nem fejlődtem olyan gyorsan, mint mostanában a profik, mintegy négy év kellett ahhoz, hogy negyedik legyek valahol. Innentől azután már sikerült általában jó helyezéseket elérnem.

– Van-e kedvenc lapod?

– *A Vérszívó*. Nem spoiler (vagyis nem olyan lap, amit mindenki, minden pakliban használ), mégis nagyon jó kis lap. Az összes kiegészítő paklimba berakom, ahol megengedett. Kiváló pl. a galetkik ellen.

– Mit javasolnál egy kezdőnek, aki profi versenyző szeretne lenni?

– Járjon sokat versenyre, nézze a profik paklijait, próbálja másolni. Eredményes versenyzővé válni csak profi paklikkal lehet. A lapokat cserélgetéssel, időnként vásárlással próbálja beszerezni. Egy konkrét versenypaklit összerakni nem olyan drága. Vannak olyan lapok is, amelyek nem avulnak el, pl. *A gyenge ereje*, ilyeneket érdemes összeszedni. Kontroll lapokat mindenképp érdemes gyűjteni, mert a kontroll örök.

– Beszéljünk kicsit a Nemzetiről! Szeretsz-e draftolni? Úgy tűnik, a mostani versenyen elég jól sikerült.

– Igen, egyik kedvencem a válogatás. A tavalyi és tavalyelőtti Nemzetin nagy balszerencsémre a négy közé jutásért a későbbi Nemzeti Bajnoktól kaptam ki.

– Szoktál-e gyakorolni a draftra?

– Régebben nem, most már általában igen. Nyolcan összejövünk, és a meglévő lapjainkból olyan paklit állítunk össze, mintha most bontottuk volna ki. A ritka lapokat persze felírjuk, hogy melyik kié volt. Nagyon sokat számít, ha az ember pontosan ismeri a lapok szövegét és erejét.



– Mi a nehezebb a Nemzetin: bekerülni a legjobb 16 közé, vagy ott helytálni?

– A 16 közé jutás. A második nap vége felé már komoly feszültség van az emberben, amikor pl. tudja, hogy a hátralevő három fordulóból kettőt meg kell nyernie. sokat kell számolgatni.

– Melyik volt a legnehezebb meccs az idei bajnokságon?

– A második napon a Lampért Csaba elleni veszített mérkőzés. Az első nap nagyon jól sikerült szerepelnem, aztán a másodikon Csaba ellen 1:0-ról kikaptam. Egy pillanatra úgy éreztem, elúszhat a bejutás. A hátralevő négy meccsből kettőt kellett még megnyernem, ez szerencsére összejött.

– És a 16 között ki volt a legnehezebb ellenfél?

– Báder Máttyás. Nagyon szoros mérkőzést vívtunk.

– Szerinted a *Nagyobb életrésznek* mekkora szerepe volt a győzelmedben?

– Jelentős szerepe volt persze, de hogy nem egyedül ez számított, jól mutatja, hogy rajtam kívül még három embernek jutott ilyen lap. Az én paklim kicsit erre is volt kiélezve, *Kereskedelemmel* játszottam, gyógyulásokkal, igyekeztem felhúzni ezt a lapot. Nyilván önmagában ezzel nem lehet nyerni. Érdekeség, hogy ez volt a legelső lap, amit draftoltam.

– Körülbelül mennyit foglalkozol HKK-val egy héten?

– Régebben több volt ez az idő, mostanában a munkám gyakran lefoglal. Azért minden nap szoktam paklikon gondolkodni, általában minden héten járok versenyre, a verseny előtti nap foglalkozom leginkább a pakli összerakásával, illetve a tesztesre készülök. Mondhatjuk, hogy kb. naponta 1 órát foglalkozom ezzel, a verseny előtti nap délutánján-estéjén, illetve magán a versenyen.

– Sok időt kell-e tölteni a HKK-val, hogy igazán eredményes versenyző lehess?

– Ezt nem szögezném le szabályként. Van példa arra is, hogy valaki nagyon sokat foglalkozik vele és mégsem igazán jó, és olyan is van, aki épp csak lejön csak havonta egy versenyre, és a legkiválóbb játékosok között van.

– Mennyi pénzre van szükség egy profi pakli összerakásához?

– Nem sok. Egy jó, versenyképes galetki paklit már 1500-2000 forintból el lehet készíteni. Ebben nincs sok ritka lap, mégis erős lehet a pakli, mert jól illenek egymáshoz a lapok. Egy kontroll versenypakli már más eset: ez 20-25 ezer forintba is belekerülhet, de érdemes összerakosgatni, visszahozza az árát hamar.

– Amikor készülsz a versenyre, megbeszéled, teszteled-e más profikkal, leendő ellenfelekkel, vagy inkább titokban tartod?

– Egyértelműen az előbbi, gyakran kérek tanácsot a többiektől, együtt tesztelünk. A játék részét jobban szeretem, mint a pakliösszerakást, és nem szégyellek segítséget, tanácsot kérni másoktól. Én is ugyanúgy megismerem az ő paklijukat, tehát én is tudok azok ellen készülni.

– Szoktatok-e lapokat kölcsönadni egymásnak?

– Persze, ez évek óta kialakult szokás. Nem lehet meg mindenkinek minden versenylap. A kezdőknek is azt javas-

lom, hogy nyugodtan kérjenek illetve adjanak kölcsön egymásnak.

– Van-e esélye egy vidéki játékosnak, hogy a pesti profik közösségétől kissé elzárva is igazán nagy játékos legyen?

– Igen, erre több példa is van, pl. a mostani Nemzetiről Juhasz Ferenc. Nyilván a vidékiek is egy jó baráti társaságban játszanak, és olyan durva kombókat fejlesztenek ki időnként, amiken meg mi lepődünk meg.

– Néhányan kifogásolták a Nemzetin, hogy a büntető szabállyal nyertél. Nekem ez kicsit „savanyú a szülő” effektusnak tűnik, de te mit gondolsz, jogos-e a kritika?

– Semmiképpen sem, hiszen ezen a szinten már tökéletesen kell ismerni a lapokat, meg a büntető szabályt is, ennek betartása éppen olyan lényeges, mint a védekezési bónuszé vagy a kezdőszabályé. Azért van rajta a lapon a Büntetés, hogy aki lelövi, az sebződjön. Más a baráti játék, és más a Nemzeti Bajnokság 16-os döntője.

– Teljesen egyetérték. Búszke vagy-e a Nemzeti Bajnoki címre vagy csak egyszerűen tudomásul vetted?

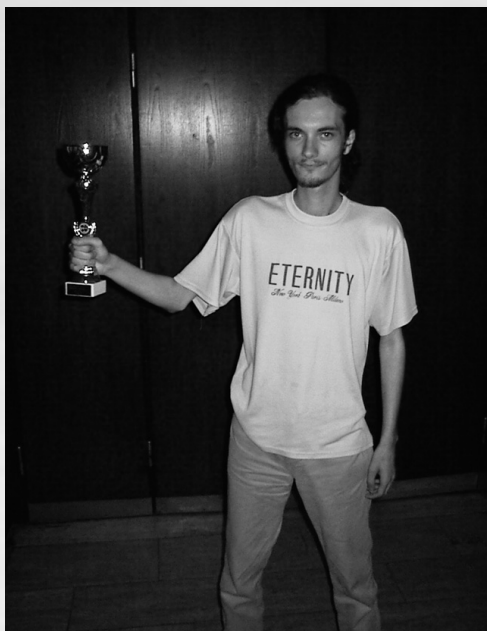
– Nyilván búszke vagyok rá, kitétem a kupát a polcomra, és örülök barátaim dicséretének. Persze van irigység is, ezt is elfogadom. De semmiképpen nem gondolom, hogy jobb játékos lennék, mint sokan mások. Most igen kiegyensúlyozott a mezőny, rengeteg kiváló játékos van, egyszerűen az idén nekem jött össze.

– Kíról olvasnál szívesen ebben a rovatban?

– Rém Andrásról, mivel az egyik legjobb HKK játékosnak tartom.

– Köszönöm az interjút.

Makó Balázs



## VERSENYHELYSZÍNEK

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

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

CYBERWORLD – Budapest, V. ker. Kossuth Lajos u. 14-16 (bent az udvarban). Tel.: 317-6063

DEBRECEN – Káosszfelegvár, Vár u. 10.

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 megállójával szemben.

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

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

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MEANEK KÁRTYA-ÉS SZEREPJÁTÉK KLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Vartok utcából)

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyírláza, Camelot, Szegefü u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt

SUBWAY PUB – Budapest, Csengegy utca és a Dob utca sarkán. (A Király utcai 4-6-os villamos-megállótól 200 méterre.)

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).

A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

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

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

SZENTES – a kenyergyár

kultúrhehelyisége, Ady E. u. 20.

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

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

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

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

\* \* \* \* \*

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.

# ÚJ VERSENYEK

## NOVEMBERBEN ÉS DECEMBERBEN

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** november 22. 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hatalom korlátozósa, ahol tiltottak a szokásosak mellett a követők, a szilmliek és Haarkon darzsai.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ❑si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás 37-314-447.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** november 22. 10 óra.

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ❑si legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Sarkadi Zsolt 30-652-6247.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 22., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szentes.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ❑si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Havariik József 30-512-1354.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 22., 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ❑si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Telegi Zoltán 70-229-6672.

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** december 6. 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma, ahol tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ❑si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás 37-314-447.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** december 6. 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ❑si legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár 36-321-966.

### ❑SÖK VÁROSA

**Időpont:** december 6. 10 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** ❑sök Városa.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ❑si Legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán 20-597-1883.

### VARÁZSLAT NÉLKÜL

**Időpont:** december 6. 10 óra.

**Helyszín:** Makó.

**Szabályok:** Tiltott minden varázslat (általános, azonnali és minden ből), az ❑si rúna, valamint azok a lapok, amik használhatók varázslatként is.

**Nevezési díj:** 850 Ft.

**Díjak:** ❑si legendák paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Horváth András 70-284-4024.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** december 13. 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye.

**Nevezési díj:** 2600 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár 36-321-966.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** december 13. 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye két csomag Ébredésből.

**Nevezési díj:** 1700 Ft.

**Díjak:** Ébredés paklik.

**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás 37-314-447.

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** december 13. 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Tiltott mágia.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** december 13. 10 óra.

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Sarkadi Zsolt 30-652-6247.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** december 14. 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye.

**Nevezési díj:** 2600 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-243-9649.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** december 20. 9 óra.

**Helyszín:** Kaposvár.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye.

**Nevezési díj:** 2600 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** 30-906-6069.



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

### FIGYELEM!

**A november 15-ére interneten meghirdetett havannás Beholderes verseny elmarad, helyette a következő versenyt tartjuk meg.**

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** november 22. Nevezés 10-től, kezdés 11-től.

**Helyszín:** Camelot Őszi seregszemle.  
ELTE Radnóti Miklós Gyakorló Gimnázium,  
1146 Budapest, Cházár A. u. 10.

**Szabályok:** Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni. Tiltott minden csillagképes, inváziós, zénes, AK-s lap, a Hatalom Szövetsége lapok, a TF-találkozók lapjai, valamint a társasjáték azon lapjai, melyek csak ebben jelentek meg, vagy korábban ritka lapként jelentek meg.  
Tiltott lap még az Őrjüngő szilmill is.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ultraritka lap, sok-sok kártya és pénzdíj.

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

- Ultraritka lap
- Sok Ősi legendák

## SZABÁLYOK

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

**EGYSZÍNŰ VERSENY:** A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.  
*Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A 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 pakliban 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 szórnykomponens 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 addó össze. Vagyis ha az egyik tag játszik A bőséig 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, Isteni 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 szilmill. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

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

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

## ŐSÖK VÁROSA – VÁROSLAKÓK SZINTJE III.

*Sziasztok! Ide általában be szoktam másolni az előző rész bevezetőjét, mivel a szintleírás általában egy kétrészes cikk, és így egységes, meg így kevesebbet kell vele dolgozni. Most viszont nem ezt teszem, illetve csak eddig. Mostantól már nem. Főleg, mivel ez a három részes szintleírásunk befejező része. Ráadásul unalmas is lenne mindig ugyanazt olvasni. Tehát jó olvasgatást mindenkinek, akárhol is teszi azt, metron, munkabelyen, otthon, vagy akár a Bahamákon. Illetve nem... utóbbiaknak nem kívánok ilyet, őket most nem szeretem, irigy vagyok. Be is fejezem a bevezetőt, de azért a szokásos figyelmeztetőt persze nem hagyom el, nem szeretném, ha az óvatlan olvasót lelki trauma érné ennek elmaradása miatt.*

**FIGYELEM!** AZ ALÁBBI ANYAGBAN A FELFEDEZÉS ÖRÖMÉT JELENTŐSEN KÁROSÍTÓ DOLGOK VANNAK, AKINEK EZ FONTOS, AZ NE OLVASSON TOVÁBB, A TÖBBIEKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!

### A PALOTA (#7) KÜLDETÉSEI

**1. küldetés:** Gigantikus mézszárlás, felsőfokon. A beugró a remek mulatságra 2000 arany, de ezért a belépőjegyén kívül, kötelező fogyasztásként adott regeneráló ital is jár, mely a kaland időtartamára +20-at ad regeneráció szakértelmünkre (persze csak ha az legalább 1-es szintű). Erre lehet, hogy szükségünk is lesz, mivel a sok csata között sajnos nincs időnk rá, hogy gyógyítsunk magunkon. Első adagnyi áldozatunk 10 mélységi gnóm (#10), akiket vagy szolgálaink cincálnak szét, vagy valami több ellenfélre ható varázslattal mi végzünk ki. Ha megvolt a bemelegítés, jöhet az egy fokkal komolyabb csata, 8 kőzúzó (#49) ellen. Őket sem lehet nehéz legyőzni, szintén alacsony szintű, kevés életpontú lények. A mézszárlás folytatása 6 nagyobb elementál fatty (#100) ellen történik, akik már kicsit keményebb ellenfelek, viszont 20-as szívósság esetén őket már normál támadásunkkal ölhetjük. Ha sokat lehelnének belénk, vegyük fel az olyan tárgyainkat, amik minden immunitásunkat növelik (káoszkigyó vért (#271), szívárvány karkötő (#139) stb...) Eddig volt a kaland mézszárlás, innenől már inkább megerőltető, nehéz harc. 4 arachnid sáman (#176) ugyanis az ellenfelünk, akik folyamatosan nyomják a mágikus üroket, majd támadnak, kontaktmérgező végtagjaikkal. Legyen magas rezisztenciánk és tárgyakkal módosított kontaktméreg immunitásunk, vagy magas alap kontaktméreg immunitásunk. Ne felejtsük, hogy a sámanokon már a harc előtt gránitbőr van, sőt, a legjobb, ha előkeressük a 7. szintről írt cikket,

és elolvassuk mindent, amit az arachnid sámanról tudni kell. Miután legyőztük őket, az egyre fogyatkozó, de egyre erősebb szörnyek arzenálja 2 agyaggölemmel (#252) folytatódik. Róla mindent tudunk, amit tudni érdemes, hasznosítsuk ezt a tudást legyőzésénél. A kaland főellenfele nem más, mint egy ében csámcsogó (#316). Amilyen nehéz ellenfél, annyira neveléses, és gyenge, miután rájöttünk nem túl nehezen kitalálható gyengéjére. Mindössze egy végtagja van, amivel nagyt üt, de a gránitbőrrel szemben tehetetlen. A technika tehát, mivel könnyedén győzhetünk felette szimpla, az első harci kört egy gránitbőr elvarázslásával kell kezdenünk. A kaland során ne feledkezzünk meg róla, hogy +20 regenerációnk van, ennnyivel könnyebb a dolgunk a szörnyek ellen, mint egyébként. A csámcsogó legyőzése után máris miénk a jutalom, az őskő, és 5 hősiesség pont. A plusz regeneráció egy része is rajtunk ragad, véglegesen megnő egyl regeneráció szakértelmünk szintje.

#### **ében csámcsogó (#316) adatai:**

Méret: 410	Erő: 30
Egészség: 26	Iq: 22
Gyorsaság: 24	
Ügesség: 16	
30-as méretű, 30-as szintű fog	
Méregimmunitás: 10	

**11. küldetés:** Avagy ahol a kristályamulett feladatot kap. Ugye emlékszünk még arra, hogy a játék első szintjén egy

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

gonosz torzszülött, az elmanakh egy olyan energiamezővel védte magát, amin csak a kristályamulett segítségével tudunk keresztlümmenni? Na itt is ez a helyzet, a 10. szint létét egy gonosz kis elmanakh fenyegeti. Ezért is örülnek meg nekünk nagyon a szinten, amikor meglátják nálunk a kristályamulettet, ami a kaland megkapásának elengedhetetlen feltétele. Nos, nem lehet sokat lacafacázni, indulni kell. Kezdetnek rögtön egy kis hősiességpont fogyasztó szerencsepróba, 13-as küszöbre. Ennek utána 14-es auraészlelés próbát kell dobnunk, különben úgy elvernek minket, mint annak a rendje. Ha sikerül észlelnünk elverőink auráját, akkor viszont remek csapdát állíthatunk nekik, már amennyiben sikeresen megdobjuk a 15-ös küszöbű csapdakészítés próbát. Sajnos a helyszínen nincs semmi, amit hatékony csapdaállításra használhatnánk, de egy legalább 6-os szinten elmondott mágikus csapda varázslat segít a problémán. Ezzel el is intéztük galád támadóinkat, és baj nélkül értünk el az elmanakh barlangjához. A barlangot viszont egy démonkutya (#323) őrzi, akit le kell győznünk, mielőtt az elmanakh nyakát szorongathatnánk. Annyira azért nem vészes ellenfél, könnyen legyőzheti mindenki, az egyedüli, amire nem árt figyelni, az a kutya bűzgyullasztás képessége, nehogy túl magas bűzzel induljunk harcba ellene. Ha legyőztük, akkor már igazán nincs sok hátra, a kristályamulett segítségével átgyalogolunk az energiafalon, és megöljük az elmanakhot (#66), akinek csak azért írom le az adatait, hogy mindenki jót mosolyoghasson eme első szintű szörny gyatra tulajdonságain. A jutalom, amiért megmentettük a szintet a galád szörnyetegtől igazán fejedelmi: egy időkristály! Emellett már igazán eltörpül az a 7 KNO és 3 HO amit még kapunk. A megsemmisült kristályamulett helyett pedig egy gyémántamulett (#399) kapunk, ami ugyan nem túl használható tárgy (mindössze 3% védekezést és 2 méretet ad), de ki tudja, talán egy magasabb szinten még jó hasznát vesszük... És valamiért, a kristályamulett után ez a mondat nem tűnik olyan hihetetlennek, én mindenesetre azt javaslom, ne adja el senki a boltban ezt a tárgyat, akármilyen sok pénz is ér, hiszen szinte biztos, hogy ha előbb nem is, talán majd a 20. szinten használhatjuk valamire.

## démonkutya (#316) adatai:

Méret: 420  
 Egészség: 12 Iq: 6  
 Mágia: 8 Ügység: 18  
 18-as méretű, 25-ös szintű fog  
 14-es méretű, 23-as szintű jobb mancs  
 14-es méretű, 22-es szintű bal mancs  
 Hidegimmunitás: 10 Vastag bőr: 10  
 Bűzgyullasztás

## elmanakh (#66) adatai:

Méret: 7 Iq: 4  
 Gyorsaság: 2  
 1-es méretű, 1-es szintű jobb karom  
 Hidegimmunitás: 3 Immunitás mérges gázra: 3  
 Savimmunitás: 3 Tűzimmunitás: 3  
 Gránitbőr: 4 Jégsóva: 3

**17. küldetés:** Itt folytatódik a boltosnál elkezdődött őskő kereskedő torzszülött ügye. Miután feldobjuk a helytartónál a témát, rögtön megbíz minket az ügy kivizsgálásával. A kivizsgálást a boltosnál kezdjük, miután jól meggyőzzük őt róla (14-es küszöbű meggyőzőkészség próba) hogy jobb, ha közreműködik, és már hozza is a ládát a korrump galettik nevével. A láda sajnos zárva van, de egy 20-as küszöbre doboz zárnyitás próba után megadja magát, kinyílik, benne a lista. Sajnos, mivel mi is adtunk el őskövet a torzszülöttnek, a mi nevünk is a listán van... persze már nem túl sokáig, teszünk róla, hogy lekerüljön onnan. Kezd viszont kristályosodni, milyen nagy hatalomra tehetett szert mára ez a torzszülött, Hrangrag. Ahány név van ezen a listán, az annyi őskövet is jelent, név pedig van, rengeteg. El is indulunk gyorsan, bátor, vagy inkább botor módon, hogy minél előbb végezzünk vele. A rejtkehelye előtt viszont sajnos beomlott a barlang, csak az férhet át a kis résen, aki sikerrel teljesít egy 15-ös szintű rugalmasság próbát. Mi persze ezt tesszük, így mehetünk is tovább. A torzszülött kincseskamrájában sajnos szomorú élmény fogad, egy gonosz csapda képében, melyet minden bizonnyal pont nekünk állítottak. Ha a 35-ös küszöbre dobott csapdaészlelés próbát elrontjuk, borzalmas (140-160 körüli) sebződésben lehet részünk, de ha túléljük, akkor persze folytathatjuk a kalandot, mégpedig 30-as küszöbű nyomkeresés próbával, hogy a szörny új rejtékére találhassunk. Ha ez si-

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉL BEN

kerül, és rátalálunk Hrangragra, egyből jól meg is ijedünk tőle, ugyanis nagyon félelmetes az ürge. A félelem negatív módosítói: -20% támadás, -10 gyorsaság és -20 lehelet. Nincs időnk gondolkozni, a szörny kastélyát őrző szobrok megelevenednek, és ránk támadnak. 4 gránit őrszobor (#324) lesz az ellenfelünk, akiket legyőzni szerencsére nem kell (nem is lennének rá képesek), de a csatát túlélni igen. Ez utóbbi is kemény dió lehet, mivel az őrszobrok négyen vannak, és mindegyik 3 végtaggal támad, ami összesen 12 végtag körönként. Vagy nagyon magas gránitbőr, vagy közepes vastagbőr kell tehát a sikerhez, a pontos paramétereket a szörnyek adatai alapján szabja testre mindenki maga. Az élmények után egyértelmű, hogy rohanunk vissza a helytartóhoz, hogy legközelebb már egy hadsereggel jöjjünk vissza. A helytartó igazat ad nekünk, és biztosít a segítségéről, valamint egy rüvel fókusz is ad neked, mivel a gránit őrszobron való átjutáshoz, a dimenziókapu használatán kívül más esélyt nem látunk. Ezenkívül 10 KNO és 5 HO, amivel még gyarapodunk.

#### gránit őrszobor (#324) adatai:

Erő: 16	Iq: 5
9-es méretű, 30-as szintű jobb mancs	
7-es méretű, 30-as szintű bal mancs	
2-es méretű, 30-as szintű fog	
Elektromos immunitás: 99	Hidegimmunitás: 99
Kontaktméreg immunitás: 99	Rezisztencia: 200
Savimmunitás: 99	

**18. küldetés:** A Hrangrag irtó akció következő fejezete. Előjáróban elmondom, hogy ne aggódjunk a kaland olvasása közben, ezt a küldetést kihagyhatjuk, nem kötelező megcsinálnunk, akár DK-zhatjuk is, ha akarjuk. Ha nem akarjuk, akkor viszont, miután a 17. kaland folyamán rájöttünk mit kell tennünk, és tudjuk, hogy a helytartó is támogat minket, úgy döntünk, felderítőket képzünk ki, és küldünk a szörnyeteg kastélyához. A kiképzéshez persze nem árt, ha mi is értünk kicsit a felderítéshez (15-ös küszöbű próba) és az álcázáshoz (20-as küszöbű próba). A kiképzett és jól elálcázott felderítők elindulnak a célhelyszínre, te meg addig iszogatsz, várod őket vissza. Sajnos azonban csak egyikük tér haza, ő is csurom véresen, mukanni sem bír. Nincs más hátra, ezúttal is a gondolatolva-

sás varázslatot kell használnunk, méghozzá legalább 5-ös szinten. Felderítőnk gondolatait olvasva láthatjuk, hogyan ölte meg a többieket Hrangrag, és egy 22-es küszöbű intelligencia próba után, ha újra elmondjuk a gondolatolvasást, valamint jó auraészlelők vagyunk (12-es küszöbű próba), akkor a felderítő emlékei alapján szinte pontosan megtudhatjuk Hrangrag harci technikáját, és harci értékeit. Persze nektek, tekintve, hogy itt az újságban mindent olvashattok, erre nincs semmi szükségetek. Arra már sokkal inkább, hogy gyártsatok magatoknak egy tükröző talizmánt, ami elengedhetetlen relikvia a Hrangrag elleni harcban. Ez a tárgy egy uthanax talizmánból (#335) és 5 kristályfattyorból (#403) készül, de a kaland során az akadémiкусok, szerény 2000 arany munkadíj fejében, gyártanak is nektek egyet, ha rendelkeztek a fenti komponensekkel. A kalandért a jutalom elég szerény, mindössze 3 KNO és 1 HO, na meg persze a tükröző talizmán (#404). Jutalom persze még az is, hogy megtudtuk Hrangrag adatait, és a szörnyeteg sorszámát is, tehát a végső küzdelemben ezen információk alapján jó eséllyel vesszük fel a harcot ellene. Mint azonban mondtam volt, ezt a kalandot legjobb szépen eldobni. A szörny adatait olvashatjátok lejjebb, az ellette ajánlott harcmódot szintűgy. A tükröző talizmánt pedig mindenki legyárthatja saját magának is, olcsóbban, mint az akadémiкусok, a H 403 335 parancssal.

**19. küldetés:** A végső küzdelem. Mivel tisztában vagyunk vele, hogy egymagunk nem győzhetjük le ezt az irtózatoss hatalmú torzszülöttet, egy egész hadsereget indítunk ellene, melynek hadvezére mi leszünk. Ahh, mily gyönyörű pillanat, a fiatal kis lárvából mostanára egy igazi hadvezér nőt, aki hatalmas seregeket irányít... Szóval hadsereg és irányítás. Nos, ehhez persze igazi hadvezér kell, amit egyből egy vezetőkétség próba tesz próbára, mégpedig nem csalás, nem ámtítás, egyből 30-as küszöbű próba képében. Ha sikerül bizonyítanunk rátermettségünket, és nem fellelkezünk el semmilyen apróságról (intelligencia próba 6-os küszöbre), akkor miután a szint legfőbb főmágusát meggyőztük róla, hogy segítsen minket (meggyőzőképesség próba 15-ös küszöbre), meg is indulhatunk hadseregünkkel. A torzszülött kastélya előtt persze okosan megtorpa-

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

nunk, hiszen a gránit őrszobrokkal nem akarunk megint ujjat húzni. Ezért is van nálunk a rüvel fókusz, amit semmiképp ne felejtünk el a kaland előtt, a H 350 parancssal aktiválni, hiszen most szükségünk lesz rá. Dimenziókapuval küldjük át a sereget az őrszobrokon túlra, persze csak akkor, ha a fókusz is segít minket ebben. A túloldalon persze egyből Hrangrag (#325) vár rátok, aki pillanatok alatt támad. Első körös lávafolyamát legjobb úgy védeni, hogy legalább 10-es szintű rezisztenciánkat egy mágiellenállás itálával támogatjuk. Az ital mellett pedig egy **pontosan 6** ütéstől védő gránitbőr elmondása szükséges feltétlenül (16-18. szintű gránitbőr varázslat). Ez azért fontos, mert Hrangrag 6 végtaggal támad, melyből, ha csak egyvel is eltalál, az a szinte biztos halált jelenti. Ha nincs ekkora gránitbőrünk, akkor igyunk ősmágus szájvizet és pakoljunk magunkra minden lehetséges, a nekromanta varázslatok szintjére bónuszt adó varázstárgyat. Ha ennél nagyobb? Nos, az kellemetlen, vagy felejtjük le 18-as szintig, vagy növeljük fel akkorára, hogy 12 ütéstől védjen. Visszatérve a harchoz, persze katonáink körében szép kis pusztítást végez a lávafolyam, de azért sokan maradnak talpon, hogy támadják a torzat. A 2. körtől ugyan kit is nézhetne ki Hrangrag ellenfélnek, ha nem minket, a csapat hadvezérét. Ő is tudja, hogy ha a sereg vezér nélkül marad, könnyen legyőzhető. Életben kell tehát maradnunk, nincs más kiút. Nem is érdemes a szörny legyőzésével foglalkoznunk, azt inkább hagyjuk a katonáinkra, mi csak a túléléssel törődünk. A 2. körben tehát jeget lehel ránk az aljas, amit jégpajzs felhúzásával tehetünk elviselhetővé, no meg persze hidegimmunitást nyújtó varázstárgyak viselésével. Könnyen lehet persze, hogy a jéglehelet helyett inkább mégis az ütlegelés mellett dönt a szörny, legyen tehát rajtunk a gránitbőr, és ügyeljünk rá, hogy megújítsuk, ha leüti rólunk. A 3. körben savat fogunk kapni képünkbe, erre nagyon figyeljünk oda, könnyen megölhet minket. Savimmunitást adó tárgyak, és persze egy jó kis savpajzs sok mindent megold. Közben gránitbőr... Szerencsére a 4. körtől kezdve már nem okoskodik a szörny, csak végtagjait használja, munkát adva gránitbőrünknek. Ezért ez sem fenéki tejjel, végtagjai, többek között öregítenek, és időnket lopják. Ha túléltük támadását, akkor láthatjuk, amint hűséges katonáink megadják ne-

ki a kegyelmezdőfést. Ennyi volt, ideje a kincsfosztásnak. Persze leleményes katonáink már javában fosztogatnak, nekünk „csak” egy császári dekrétum (#254) jut. Ez a jutalom persze bőven megért ennyi szenvedést, nem beszélve róla, hogy közben micsoda jót tettünk társadalmunknak, végeztünk ezzel az aljas szörnyeteggel. A nagy hadvezérség sok jó tapasztalattal járt, egvel növekedett vezetőkészség szakértelmünk. A 20 KNO és 3 HO már igazán csak a hab a tortán, gratulálunk, végeztünk a szint legigantikusabb kalandsorozatával.

## Hrangrag (#325) adatai:

Erő: 230

80-as méretű, 80-as szintű jobb mancs, 80-as vámpirizáció

80-as méretű, 80-as szintű jobb karom, 80-as bénító méreg

80-as méretű, 80-as szintű bal mancs

80-as méretű, 80-as szintű bal karom, 20-as öregítés

80-as méretű, 80-as szintű jobb csáp, 80-as vámpirizáció

80-as méretű, 80-as szintű bal csáp, 40-es krono-érintés

Savlehelet: 80

Jéglehelet: 30-40

Elektromos immunitás: 80

Hidegimmunitás: 80

Lávafolyam: 30

## A PSZI ISKOLA (#8) KÜLDETÉSEI

**8. küldetés:** Myrakoid váladék szüret. Ahh, emlékszem milyen nagyon szoktam örülni, mikor szeptemberben kedves családom egyetres csak bejelentí: Gabi, holnap szüret. Persze az szőlő, és egyáltalán nem ilyen mókás, mint a myrakoid váladék szürete. Ráadásul szőlőt ilyenkor hajnali 5-kor kezdünk szüretelni, myrakoid váladékot meg délelőtt fél 10, vagy délután fél négy körül, ami lássuk be, sokkal barátságosabb időpont. Kellemes szobánkból sem kell kimozdulnunk, és hajlonganunk sem kell a mocsokban, elég, ha szabadjára engedjük elménket, és kilépünk az asztráltérbe, ahol mindössze egy myrakoidot (#319) kell legyőznünk, hogy megkaparintassuk váladékát. A myrakoid 20-as pszi támadással, és 22-es pszi energiával rendelkező szörnyeteg, aki bolond technika alapján a szürke-állomány roncsolása, mentális robbanás vagy pszi csáp képességek közül válogat a harcban. A bolond ellen nem lehet biztosra menni, minél nagyobb pszi értékek, és a szerencse dönt. Persze azért igyekezzünk úgy állítani technikánkat, hogy az esetek többségében effektívek legyünk. Ha

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

megvan a váladék, örülünk, és jöjjünk el legközelebb is, hiszen hat darabot kell összeszednünk, hogy a kaland sikeres legyen. Ez hatszori nekifutással, vagy másoktól való vásárlással oldható meg (ugyanis a váladék átadható tárgy). Ha optimálisan akarunk játszani, akkor nem költünk rá egy rakat TVP-t, hogy megszerezzük a 6 váladékot, hanem találunk egy balekot... őőő... akarom mondani kereskedő vénával megáldott galetkít, akitől VG paranccsal beszerezhetünk 5 adaggal eme tárgyból. A hatodikat úgysis nekünk kell kinyernünk a kaland folyamán, de ekkor már egyből a jutalmunkat is felvehetjük, ami 10 KNO az iskola léleke-nergiaakútjából.

**22. küldetés:** Egynekifutásos pszi kaland, melyben először 21-es pszi támadás próbát, majd 13-as javítás próbát kell dobnunk, hogy eljuthassunk a következő, 14-es varázstalfőzés próbához. Már csak le kell győznünk két burjánzó brothagot (#322) a sikerhez, akik szerencsére külön-külön lesznek ellenfeleink. Cikkem előző részében megtalálhatjátok a szörny elleni helyes technikát, mellyel gyerekjáték a győzedelmeskedés. Aki már unja, hogy folyton az előző részre hivatkozom, mivel nincs meg neki a szeptemberi krónika, annak egyértelmű a teendője. Neeem, nem kell átsatározni ezeket a mondatokat, meg szíjjeltépázniz az újságot, inkább tessék szépen megvenni a szeptemberi számot is, minden 10. szinten élő galetkinek kötelező darab. A kalandra visszatérve jutalmul egy pszi követ kapunk, 3 KNO, 3 HO és... és... és vége a kalandnak!

**23. küldetés:** Komplex kaland, többszemélyes pszi csatával. 16-os meggyőzőkészség, 14-es éberség, majd 13-as auraészlelés próbák teljesítése után jutunk el a csatához, azonban már nincs elég időnk, távolról kell egy szürkeállománnyal odacsapni, ha meg akarjuk akadályozni, hogy a galád asztrállények kioltják szegény orgayid életét. Mivel minimálisan 8-as szintű szürkeállományra van szükségünk, valószínű a kaland megoldása előtt heves KNO-zásba kell kezdenünk. Túlzásba azért ne vigyük, hiszen ha van opilichium gyűrű (#298) a birtokunkban, akkor elég 7-es szintre, ha pedig oly szerencsések vagyunk, hogy a csak az

olimpiákon nyerhető pszi váll-lapok közül egy a mi tulajdonunk, akkor még kisebb szint is elégséges. Csak aztán ne felejtjük el bekészíteni ezen tárgyakat. Nos, ha sikerült gyorsan odapörkölnünk a szörnyeknek, akkor jöhet a csata, egy jáde kód (#321) és egy topázcsáp (#165) ellen, akik egyszerre támadnak ránk. Mindkét szörnyet ismerhetjük már, így könnyen összedobhatunk ellenük valami jó harcmodort. Nekem a mentális robbanás - agyvihar - mentális robbanás - agyvihar jól bejött, 4 kör alatt meghaltak az imposztorok. Ehhez azért nem árt magas pszi energia, és agyvihar. Végülis mindegy, hogy győzünk, a jutalmat, ami egy őskő, megkapjuk. 7 hősiesség pont is jár bátor cselekedetünkért.

**26. küldetés:** Ugyan cikkünkben még nem olvashattunk minden kalandról, melyben bíbor golyó szerzésére van lehetőségünk, de a remekül felépített sorrendet nem bonthatom meg emiatt, úgyhogy most tessék szépen elolvasni, mit kell majd tennünk, ha már összegyűjtöttünk 4 db ilyen golyócskát. Nos, ha megvannak a golyók, és teljesítettünk minden feltételt, ami a 26. küldetés megkapásához kell, akkor, ha benézünk a pszi iskolába, megkapjuk eme kalandot. A feltételek sajnos nem ismertek pontosan, az mindenesetre valószínű, hogy kell, hogy legyen nálunk bíbor golyó, és hogy teljesített kalandjaink listáján szerepeljen már jó pár megoldott feladat. Ha tehát hiába megyünk a pszi iskolába, csak nem akarják nekünk megadni ezt a kalandot, akkor oldogassuk meg lelkesen a többit, vagy amit nem tudunk, DK-zzuk el. Ha viszont ott szerepel aktuális küldetéseink listáján a 26-os, akkor csak annyi a dolgunk, hogy 4 bíbor golyóval felszerelve kiadjuk a K 26 parancsot, és máris becserélik nekünk a számunkra értéktelen golyóbisokát 30 képesség és 10 hősiesség pontra, valamint egy varázsköre. A szinten melleleg sokféleképpen szerezhettünk ilyen golyót, öt kaland végén is van ilyen jutalom (2., 13., 24., 25., 50. küldetések), valamint a zoriád, krakolich és a márvány lady torzszülöttek megölése után is van rá minimálisan kicsi esély, hogy találunk ilyen tárgyat. Mindenkinek jó esélye van rá tehát, hogy sikeresen összegyűjtsön négy darabot, és ezáltal szert tegyen a fent említett remek jutalmakra.

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

### A TEMPLOM (#9) KÜLDETÉSEI

**7. küldetés:** A mételtyt kell megtalálnunk. Tudjátok, ő az oka mindennek. A papok legalábbis ezt mondják, és mi miért is kételkednénk? Végre van kit okolni, ha nem tudunk legyőzni egy torzszülöttet, vagy ha nem úgy működnek harci programjaink, ahogyan elváránk. Ha egy tolvaj megfújja a legkedvesebb tárgyunkat, vagy ha nem mi nyerjük az olimpiát, amire hónapok óta lelkesen készülünk, már van kire fogni. A mételtyre! Miért is akarnánk elpusztítani tehát őt? Nos, a válasz természetesen az, hogy a kaland végi jutalom miatt. Ez nem is csoda, 20 KNO és 3 HO mindenkinek jól jön, főleg ha ilyen könnyen juthat hozzá. Mi is az a könnyen? Nos, a kalandnak kétszer kell nekifutnunk. Először sikertelenek leszünk, még csak próbákra sem kerül sor. Ezután ne próbálkozzunk többet, legalábbis addig ne, ameddig nem beszéltünk egy szellemmel, az Ősök Csarnokában. Ezt akkor tehetjük meg, ha sikeresen megoldunk egy rejtvényt, amit a kérdőjeles mezőkön osztogatnak számunkra az ősök szellemei. Ezután automatikusan kikérjük tanácsát a mételtyvel kapcsolatban, és innentől bármikor kiadhatjuk a K 7 parancsot, belevághatunk a feladatsorba. Az első ezen feladatok közül egy 17-es küszöbre dobott intelligencia próba, a következő pedig felderítés próba, 14-es küszöbre. Ha használjuk a legalább 9-es szinten ismert kontaktus ősökkel varázslatot, csak akkor folytathatjuk a kalandot a 14-es csapdaészlelés, valamint a 16-os mászás próbákkal. Ha ezeken túl vagyunk, akkor magával a mételtyvel (#318) találkozunk, és mondhatom, nem túl barátságos a srác. Talán utálja, hogy mindent ráfognak, nem tudni, de az biztos, hogy harcot kezdeményez. Ez a harc nem lesz túl nehéz, a mételty mindössze alacsony sav- illetve mérges gáz lehetével harcol, és akár 8 harci kör is rendelkezésünkre áll a mételty 40-es szívósságának hála. Lehelők és varázslók könnyen boldogulnak, a végtagokkal harcoló galetkiknek viszont vigyázniuk kell, a mételtynek nagyon magas a vastag bőre. Roncsolás mindenképpen javallott. A lőfegyveres karakterek vannak egyedül nagy bajban, hiszen az ő elsődleges támadásukkal, a lövéssel szemben nagyon jól védett a mételty, roncsolásuk pedig nincsen, legalábbis nem láttam még lőfegyveres karaktert, roncsoló végtagokkal felszerelve. Mivel szolgálakat nem tudunk magunkkal

vinni a mételty ellen, ezért a lőfegyverrel küzdőknek azt ajánlom, igyanak lehetet italt, és próbálják lehelni a mételtyt, 8 kör alatt azért lehet végezni 3-400 életpontjával. Sikeres esetén sajnos a mételty felszívódik, és nem szűnnek meg a problémák, amiket okoz, de legalább jutalmunk, melyet fentebb már részleteztem, kezünkbe, illetve csápjaink, karmaink közé kerül.

#### Mételty (#318) adatai:

Méret: 300-400	
Erő: 10	Gyorsaság: 10
Iq: 30	Mágia: 30
Ügyesség: 10	
Búzimunitás	Savlehet: 25
Méregimmunitás: 100	Kontaktméreg immunitás: 100
Vastag bőr: 100	
Auraészlelés: 20	

**13. küldetés:** Nem is olyan régen olvashattuk, hogy ebben a kalandban bíbor golyót szerezhetünk. Azt azonban még nem tudjuk, hogy emellett 7 képességpontot és 1 hősiesség pontot is. Ezen kívül azt sem tudjuk, hogy a cikk írója mostanában miért a jutalmat írja le előbb, és csak aztán magát a küldetést. Én sem tudom. Sebjaj, azért remélem így is érthető minden. 13-as rugalmasság próba, egy xorex szivar elvesztése, majd 15-ös meggyőzőkészség próba, mindössze ennyi az egész. Aki elfelejtette volna, a szivar a H 329 27 paranccsal készül, egy xorex fűszerből és egy gyilkos borókából.

**14. küldetés:** Az előző folytatása, azaz sikeres, vagy DK-zott 13-as kaland szükségeltetik hozzá. Legalább 6-os szintű vízlézés varázslat ismerete nélkül akár bele se vágunk a feladatba, ez ugyanis a kaland első próbája. A második, 14-es csapdaészlelés próba előtt körülbelül 60 életpontot fogunk sebzódni, de hát ki ne bírna ki ennyit, olyan ez már nekünk, mint egy szünyogcsípés. Már csak a 15-ös küszöbre dobott lopakodás, valamint a 20-as erő próba van hátra a 20 KNO és 5 HO jutalomig, és miénk is a jutalom, a 20 KNO és az 5 HO. Hmmm... említettem már miért is csináljuk ezt a kalandot? Úgy értem, hogy mi a végén a jutalmunk? Nos, ha véletlenül nem tettem volna, találja, illetve tapasztalja ki mindenki maga.

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

**20. küldetés:** Eljött a férfiak ideje, ezt a kalandot ugyanis csak férfi galetkik kaphatják meg, közülük is csak azok, akik elég érettek már, és ténylegesen elmondhatják magukról, hogy férfiak, nem pedig kisgyerekek. Ez azt jelenti, hogy csak legalább 20 éves férfiakra bízhatjuk a szint papjai a feladatot, miszerint menjenek férjül Bűzölgő Elenához. Szerencsére az öregítő hatások okozta, természetellenes öregedés is megfelelő, azaz aki nem elég idős, látogassa csak bőszen az albínó quwargokat, vagy Hrangragot. Elena nem éppen túl szép, viszont annál undorítóbb és bűdösebb. Nem csoda tehát, hogy ha valaki feleségül akarja venni, annak előtte egészség próbát kell dobnia, előbb 12-es, majd 16-os küszöbre. Ha uralkodni tudunk magunkon, akkor 20-as intelligencia próba után kitalálhatunk valami jó kis csajozós dumát, és 836 arannyal, valamint egy sárkányvirággal kedveskedve „szívünk”, khm... akarom mondani gátálatlan hatalom, illetve jutalomvágyunk választottjának máris nyélbe üthetjük az esküvőt. A papok lelkesek, Elena boldog, mi megkapjuk a papok jutalmát, 20 hósiesség-, egy arany mana-, illetve egy arany gyógyítalt. Aztán már sprintelhetünk is, hogy soha többet ne lássuk az asszonyt. A tapasztalattal járó 4 KNO is a jutalom része, és aggódni nem kell, a papok korrumpáltak, ígéretekhez híven törlik a jegyzőkönyvből házasságunkat.

**29. küldetés:** Csak híres, neves galetkiknek. Legalábbis a pap szerint, aki a feladatot adja, nagyon híresek vagyunk. Meg aztán én sem láttam még galetkít 1800 alatti hírnévvel, akire rábízták volna eme feladatot. Több mint valószínű tehát, hogy csak 1800 feletti hírnévvel rendelkező alakok kaphatják meg a feladatot. Zebalux, a csíkos szappan legyőzését. Nos, a kaland letelején egy mély lyukba hajtának minket, hogy sebződjünk. Kábé 210-et. Ez rögtön kizárja a galetkik egy újabb csoportját a kaland teljesítéséből, azokét, akiknek mérete nem éri el eme számot. Azért persze van pár trükk, amivel ők is megpróbálkozhatnak, mégpedig sok-sok, plusz méretet adó varázstárgy KF-elése. Mivel a kalandban sebződni már nem fogunk, és senki nem szeret feleslegesen a gyógyításra tevékenységpontot pazarolni, a következő parancsokat ajánlom a forduló legvégén

kiadni: KF <méretet adó tárgyak>, GY 99 0 60 9 27 61, ahol persze az paramétereiket mindenki szabadon konfigurálhatja, majd GY, avagy a gyógyítás törlése, és végül a K 29 parancs. Csak aztán a következő kör elején ne felejtjük el visszakapcsolni a gyógyítást. Nos, a sebződés után persze káromkodunk kicsit, már ha sikeresen túltesszük magunkat egy 13-as küszöbű átokszórás próbán. Ezután meghalunk. Igen, jól hallja mindenki, meghalunk. A Zebalux megöl minket. A mocskok! Még szerencse, hogy a papok megmentenek a biztos és végleges pusztulástól, így a következő fordulónkban nyugodtan újra próbálkozhatunk. Előre elmondom, akkor sem járunk majd nagyobb sikerrel, de harmadszorra tanulunk hibáinkból, és nem hagyjuk, hogy a kis csíkos kipurcantson. Egy 15-ös küszöbre dobott zárnyitás próba sikere után ráuszítjuk a minket verembe dobó papra a szappant, aki nem bírja a mosást, megmurdul. Ez nekünk azért jó, mert így kedvünkre kifoszthatjuk, egy 4. szintű véletlenszerű varázstárgyat, 500 aranyat és 7 drágakövet találunk nála. 20 KNO és 5 HO is jár a kaland sikeres teljesítésekor, az pedig, hogy Luxipaci merre folytatja öldöklőútját, minket már abszolút nem izgat... Majd talán egy rátermett szövetségnek sikerül valamikor legyőznie eme legendás szörnyszülöttet.

## A REMETELAK (#20) KÜLDETÉSEI

**50. küldetés (maximum 5 galetkinek):** A remete ropant egyszerű dolgot kér tőlünk, öljük meg Monokonstrumatik Abarrunt, a legendás gnómot. Először majdnem ki-nevetjük, amiért ilyen pitiáner butaságot akar ránk bízni, de aztán a jutalom miatt mégis elvállaljuk ezt a könnyű küldetést. A tréfát félretéve, Abarrun legyőzése tényleg nem lehet nehéz öt rátermett, 10. szinten élő galetki számára. A legendás gnómhoz azonban először el kell jutni, de ez sem nehéz feladat. A csapatnak 60-as küszöbre kell mászás-összeg próbát dobnia, majd legyőznie egy gnóm különítményt, ami egy gnóm ősmágusból (#314), 2 gnóm útonállóból (#148) és 4 mélységi gnómból (#10) áll össze. Ha velük végeztünk, jöhet is a feldühített Abarrun (#300). Ahhoz, hogy életben maradjunk ellene, vagy magas méret, vagy közepes tűz illetve elektromos immunitás szükséges. A magas rezisztencia, vagy a csapat egyik tagja által



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

gyakran elmondott gyógyító szellő is megfelelő, szintűgy az elemi védelem varázslat. Lehetőség, mint látjuk, igazán sok van, a gnómot megölni pedig akár egyetlen, fűrgült harcos is képes, ha társai segítik őt a gránitbőrök leszedésével, de a taktikát mindenki állítsa össze maga, az ellenfél adatai alább ismertetésre kerülnek. Jutalmul egy bíbor golyó üti a markunkat, de ha már máshogyan megszereztük a négy golyóbist, a kalandot akkor is érdemes megcsinálnunk, a 6 KNO és 1 HO jutalom miatt. Egy lila manaital is jár jutalmul, ami szintén jól jöhet egy kevés varázsponttal rendelkező galetkinek, vagy egy tudatrombolás után bambán ácsorgó mágusnak.

## Monokonstrumatik Abarrun (#300) adatai:

Méret: 3200  
Gyorsaság: 70  
10-es méretű, 30-as szintű jobb mancs  
Elektromos immunitás: 30      Rezisztencia: 45  
Tűzimmunitás: 30  
Elektromos kéz: 35      Tűzgolyó: 30

**51. küldetés (maximum 3 galetkinek):** Igazán komplex kaland, rengeteg próbával, melyek közt egyéni, és összeg próbák is szép számmal akadnak. A csapat összeállításánál a remete különböző harcmódorú galetkiket ajánl, de mint látni fogjuk, a végső harc igazán egyszerű, ha ismerjük ellenfeleinket, és jól összehangoltan támadunk, mindig mindenki azt, akít kell, és úgy, ahogy kell. A próbák, csak így ömleszve (egyéni próba: E, összegpróba: Ö, éberség: É, kereskedelem: K, intelligencia: I, álcázás: Á, felderítés: F, meggyőzőkészség: M, ügyesség: Ü, erő: E (nem összekeverendő az egyéni próbával (E)) (remélem elég zárójelet zártam be), és remélem mindenki mindent ért, már persze azon kívül, hogy miért kell ilyen körülményesen leírni a próbákat. Nos, aki nem érti, elmondom, de csak egyszer, úgyhogy jól figyeljeteK: FOGALMAM SINCS! Aki pedig a betűjelöléseddit nem érti, annak egy példa: Például a 40-es éberség próba jele: EÉ40. Azaz Egyéni, Éberség, 40-es küszöbre. Jut eszembe, ha a zárójelekkel minden rendben is van, a pontokkal és kettőspontokkal kapcsolatban kérném a kedves korrektor urat, javítsa az esetleges hiányosságokat. Tehát akkor a kaland próbái: ÖÉ40, EK18, ÖI60, EÁ35, ÖF26, ÖM32, EÜ17, ÖE50. Ha a

próbákon túljutottunk, jöhet a harc, de előtte egy rövid segítség: Az 50-es erő összeg próba nem lehet kihívás, egyetlen végtagos harcos is könnyen veszi, igazából egyedül a 60-as intelligencia összeg próba lehet nehéz, ami azonban néhány, ezen tulajdonságot növelő varázstárgy KF-elésével könnyen teljesíthető. A végső harc pedig végre: egy repkedő pöfeteg (#333), egy pöfetegfejű nyálka (#334) és egy nyálkásfejű immúnium (#335) ellen lesz vívva. Mindegyik szörny máshogyan győzhető le, de egy dolog közös bennük. Mindegyiket legyőzheti mindenki, egy kisebbbecske másodlagos támadás fejlesztésével. Ha pedig a csapattagok közül mindenki azt a szörnyet támadja, amely számára a legkönnyebben legyőzhető, akkor aztán tényleg biztos a siker. A remetétől jutalmul a romfosztogató karkötőt (#408) vehetjük át, ami a CS képességünkre, Z képességünkre és M képességünkre egyenként +2-t ad (GYK: Jelölések: CS: csapdaészlelés, Z: zárnyitás, M: mászás).

## repkedő pöfeteg (#333) adatai:

Méret: 130  
Egészség: 1      Erő: 1  
Gyorsaság: 50      Mágia: 12  
Ügyesség: 50  
Bűzimmunitás      Mérgező lehelet: 40  
Végtagokkal, löfegyverrel, egy célpontra ható varázslattal nem megölhető

## pöfetegfejű nyálka (#334) adatai:

Méret: 300  
Egészség: 40      Erő: 14  
Gyorsaság: 8      Iq: 5  
Áttörés: 44      Savlehelet: 30  
Rezisztencia: 130  
Csontolvadás: 10      Sötét halál: 6  
Tömegtatók: 60  
Aurászlelés: 21  
Varázslatokkal nem megölhető

## nyálkásfejű immúnium (#335) adatai:

Méret: 200  
Mágia: 8      Ügyesség: 4  
8-as méretű, 30-as szintű bal mancs, kb. 60-as roncsolás  
25-ös méretű, 30-as szintű jobb mancs  
Bűzimmunitás      Hidegimmunitás: 255  
Immunitás mérges gáza: 255      Savimmunitás: 255  
Tűzimmunitás: 255  
Leheletekkel nem megölhető

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

**52. küldetés (maximum 6 galetkinek):** Nyugodtan mondhatom, hogy a szint legnehezebb többszemélyes kalandja, de ez éri csak meg igazán a szenvedést. A jutalmak mesések, és igazán jó érzés, ha az ember megöl egy élőholt ősmágust, itt pedig mindez megtörténhet. Ha összejött a csapat, ami az előzetes ijesztgetésekkel ellentétben nem kell, hogy 6 galetkit tartalmazzon (láttam már 4 galetkis csapatot könnyűszerrel kivégezni Gramagant), indulhatunk is. Kezdetnek 30-as nyomkeresés próbát dob csapatunk legrátermettebb tagja, majd 90-es intelligencia összeg próbát a csapat. Eme mókára az előző kaland során már adtam tippet, itt is csak ugyanazt tudom mondani, mint ott. Ha sikerült, 25000 aranyat, azaz huszonötezer aranyat kell összedobnunk egy igazán nagyravágyó akadémikus pénztárcájának megtöltése végett. Ez egy hat személyes csapat esetén 4166 arany és még 1/6 arany fejenként, már persze akkor, ha mindenki ugyanannyit dob be a közösbe. Ha fizettünk, 60-as régészet-összeg próba következik, majd egy kis ijedség (-20 támadás, -10 gyorsaság a kaland végéig). Ha legyőztük az ijedelem okozóját, egy igazán félelmetes barlangi pókot (#6), akkor a sikeres, 25-ös küszöbű csapdaészlelés próba után, miután sebződünk 90-100 életpontot, jöhet is a főellenfél, Gramagan, az élőholt ősmágus (#337). Sajnos hiába a sikeres csapdaészlelés, sebződni akkor is sebződünk, és még csak nem is gyógyíthatunk a végső harc előtt. Ha pedig sikertelenek vagyunk a próbával, akkor a csatára már sor sem kerül, végleg elbukunk. Gramaganról azt kell tudni, hogy nagyon gonosz, és nagyon elítélhető módon meg akar minket ölni. Ennek érdekében sok mindent bevet, magas áttörése mellett csontolvadást, halál szavát meg mérgegelhőtt ereget, a halott csapattagjainkat pedig animáció segítségével éleszti fel. Erre az Ősök Csarnokának ősei csak azt mondják, láttak ők már olyat, hogy egy nagyon magas rezisztenciájú galetki képes volt túlélni Gramagan varázslatait. Nosza rajta, csináljunk mi is jó magas rezisztenciát. Varázstárgyakat felöltve, és némi alap rezisztenciával rendelkezve igazán nem nehéz a 10. szinten már az 50-es rezisztencia elérése, de sajnos Gramagan ellen mindez nem elég. A csata elején ígyunk meg szépen egy adagnyi mágiellenállás italát, így már biztosított, hogy ne legyen bajunk. Gramagan legyőzése ezek

után nem túl nehéz, mindenki üti-vágja, aztán kész. Igazából így utánagondolva nem is olyan nehéz falat, csak addig volt az, amíg az első galetkik rá nem jöttek Gramagan titkára, hogy nincs is titkára. Hehe. Szóval izé, hogy rezisztenciát kell magasra növelni, meg italt inni és akkor nem lesz baj. Az egyik szerencsés csapattag a halott Gramagannál megtalálhatja annak varázspalcáját (#409), ami egy rendkívül nagyhatalmú varázsfegyver. Apró hátránya, hogy méretünket 50-el csökkenti igazán semmiség, azon előnyök-höz képest, amiket egy nekromanta galetki számára nyújt a pálca: +2 minden nekromanta varázslat szintjére. A végtagokkal küzdő galetkiknek, főleg ha azok használnak nekromanta varázslatokat, mint például a fűrgülés, szintén jól jöhet a pálca, mivel sebzése 8d6+16, azaz várható értékben 44, ami egy 22-es méretű végtag sebzésének felel meg. Szerencsére a pálca átadható, így lehet kereskedni vele, tehát senkinek nem kell örökre lemondani eme csodás relikviáról, ha véletlenül nem az ő keze kaparintotta meg a kaland során. Ez azonban még csak a szerencsésebbek által kapott extra jutalom volt, ezenkívül minden résztvevő kap 6 fekete dukátot, 30 KNO-t és 8 HO-t.

#### **Gramagan (#337) adatai:**

Méret: kb. 3000

Gyorsaság: 16

40-es méretű, 40-es szintű bal karom, 30-as öregítés

Bűzimmitás

Kontaktméreg immunitás: 200

Animáció: 20

Iq: 45

Elektromos immunitás: 20

Immunitás mérges gázra: 20

Méregfelhő: 60

Ezennel vége a harmadik résznek is, remélem, mindent kiveséztem, és nincs olyan olvasó, akinek gondot okoz bármi is még a szinten. Reményeim szerint hamarosan megkezdődik a 11. szint felderítése, mely az eddigi információk alapján izgalmasabb, mókásabb, és meglepetésekkel, újdonságokkal telibb lesz minden eddiginél. Természetesen mindenről beszámolok majd nektek, ami a 11. szinten fogadott, addig is jó játékot, optimális fejlődést mindenkinek.

Szeitz Gábor

# DUNGEON

## KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

**FIGYELEM!**

A Dungeon decemberben minden szombaton,  
(6., 13., 20. és 27-én)

ezüst és aranyvasárnap  
(14. és 21-én)

**10h-től 14h-ig nyitva tart!**

**/24-én és 31-én zárva/**

**FIGYELEM!**

**Ez a hirdetés 10% kedvezményt ér!  
A kedvezmény nem vonható  
össze más akciókkal.**

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

Tel.: 06-20-9-6789-36

Nyitva tartás:  
Hétfőtől-  
péntekig  
11-től 18-ig

## Jancsár János: Rejtett tehetség

Ősök Városa novellasorozat  
5. rész

### 11. LÁTOGATÓK

A helytartó idegesen toporgott palotája belső nagytermének ajtajában. Semmi nem lehetett már csillogóbb, a díszmoha nem lehetett már zöldebb, az inasok, és szolgák ruházata nem lehetett már kifogástalanabb, mégis egyetlen görcsös csomó volt a csupa haj galetki gymra. Kapkodva szedte a levegőt, mikor segítőjéhez fordult:

- A zenekar?
- Rendben.
- Az étek?

– Az is rendben. Magam ellenőriztem mindent, uralom, s ha megengeded jó tanácsom: próbálj nyugalmat erőltetni feszültségedre, mert Ő nem tűri a félelmet, s a bizonytalanságot.

– Tudom, tudom, de mit tegyek? Álomban nem gondoltam volna, hogy Ő hatalmassága személyével bármikor is megisztili ezt a nyomorúságos porfészkét... Egyetlen hibás gondolat és végem! Mindennek tökéletesnek kell lennie. Ha bármiben... – a mondatot félbehapta a testes férfi, mikor a dimenziókapu működésbe lépett. A három Magitor folyamatosan sűrűve-forgva tüsténkedett a szerkezet körül, hogy minden felmerülő problémát azonnal korrigálhassanak. Persze nem lehettek problémák. A helytartó megdermedt, és bénultságában még karmai (egyébként felettébb idegesítő) ropogtatásával is felhagyott. A szerkezet előtti tér mintha meggömbült volna. A színek elfakultak, majd teljesen elhomályosodtak, egybefolytak. A varázsbuborék szétpukkadtt, és előlépett az első alak a Császár kíséretéből. Tetőtől-talpig energiapáncélba öltözött galetki körbehordozta tekintetét az előrsben kiküldött, s tökéletes félkörben sorakozó gárdisták diszorségén, s láthatóan mindent rendben talált, mert két lépést tett a helytartó felé.

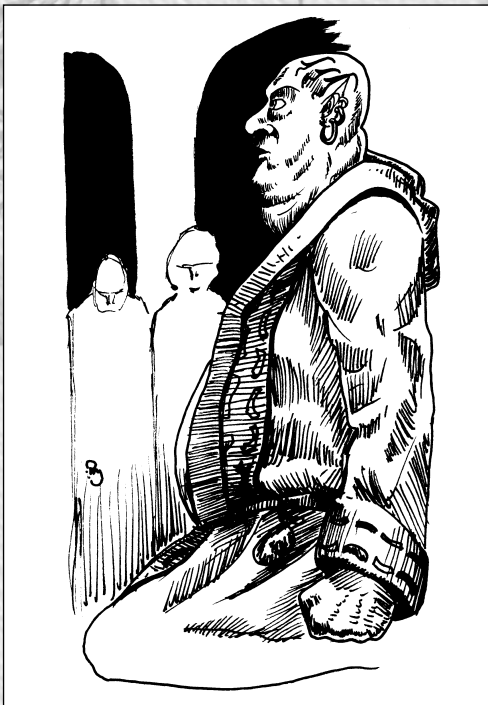
– Ő hatalmassága megérkezett – jelentette ki halkán, ám a palota belső tere mindenki számára jól hallhatóvá erősítette a hangját. Az *apport* vezetője elfoglalta az etikett, és az előírások által számára kijelölt helyet, majd tisztelgést vezényelt az őrségnek. Hamarosan előléptek az *alaktalanok*, a Császár személyes testőrei, körülöttük a tanácsnokok, tudósok, és a diplomaták. A *Második Test* egy fiatal galetki férfit formázott. Mosolygós arca, és rakoncátlan, gondör hajtincsei nem tévesztették meg a helytartót. Teljes személyzetével egyetemben a padlóra vetette magát, egyszerre, mintha csak vezényszóra tennék (s valóban: apró jelre mozdult mindenki). A Császár kényelmesen elhelyezkedett a helytartó trónusán, köréje sereglettek kíséretének tagjai. Mindenki néma csendben, mozdulatlanul várta sorsát.

– Mondd, galetki, főzöttel nekünk valamit? Éhem oltanám.

Senki nem vette, és nem is vehette észre azt a jelenést, aki utolsóként lépett át a kapun. A Magitorok, ha észleltek is valamilyen anomáliát az energiasodrokban, túlságosan elvonta figyelmüket az Uralkodó személye, mintsem szóvá teheték volna ezt. S a hajszja elkezdődött.

### 12. VADÁSZOK

Könnyei végigcsorogtak az arcán. Kimerülten roskadt le a személyesen berendezett, aprócska barlang egyetlen fekhelyére. Hanyatt dőtt, kezeit tarkója alá kulcsolta, és szipogva próbált megnyugodni. Gondolatai folyton visszatértek a vértócsában fekvő galetki látványához. Mérhetetlenül elesettek, kiszolgáltatottnak, és védtelennek érezte magát. Az a lény, ott a csarnokban nem ő volt, ez egészen biztos. Már máskor is átélte a Hatalom előtöré-



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

set, de ez még soha nem rázta meg ennyire. Megölt egy galetkit! Bűnös volt, a szó minden értelmében, és mégis inkább áldozat. A Hang nem volt vele, pedig biztos megnyugtatta volna, mint ahogy mindig tette. Ő mindenre tudott magyarázatot, mindenre volt egy-egy jópofa anekdotája, vagy vidám története. Csodálatos segítő volt, aki nem volt híján a hatalomnak sem. Gennieh nem tudta, hogy vajon mikor tér majd vissza hozzá, és miért nem lehet vele most, de azt érezte, hogy ha eljő az idő, a Hang újra megjelenik elméjében. A lány lassan lépett át az Álomvilág határára, hisz nem akart igazán aludni. Csak pihenni...

Teste váratlanul megfeszült, amikor azon a bizonyos kapun keresztül iszonytató karmok törtek elő, és ragadták meg asztrálestét. Ellenállhatatlanul rántották keresztül ébrenlét és álom határmezsgyéjén.

*Kavargó ködgomolyban állt. Felette lilás-vörös kavargásban, ezüstfehér villámok csapdostak hangtalanul. Jobbról elsuhanó erdő képe jelent meg, mintha észvesztő sebességgel rohanna előre, miközben állt, s bár nem látott még ilyen jelenést soha, tudta, hogy a felszín erdői néztek ki így.*

Bátorságot merített tanácstalanságából és előrébb lépett. Bár a Hang megtanította az alapvető mentális metódusokra, most nem érezte veszélyben elméjét.

*Bárról egy kapu aprócska, távoli képe rajzolódott ki, ami vesztetten közeledett. Kontúrjai vibráltak az aranyló fényben, mely belőle ömlött elő. Mikor a lány feléje fordította az arcát, pár lépéssnyire tőle a kapu megállt. Hatalmas volt, és ijesztő. Gennieh ekkor lenézett testére, mert égető fájdalom nyilallt alhasába. Elborzadva látta hatalmasra növekvő hasát, melyben érezni ugyan nem érezte a magzat rugdalását, de annak mozgása hullámmódon megjelent csupasz bőrén át. Tekintetét ismét a kapura emelte, ahonnan egy távoli, elhaló, női hangot vélt előcsorogni.*

– Geeeeeniiiiih... – elörenyújtotta karjait, bele a fénylő aranylásba.

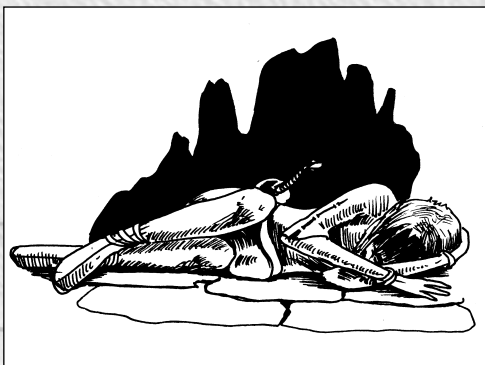
Aztán közvetlenül mögötte mozgást érzékelt. Hátrafordult. Eközben megnyugodva tapasztalta, hogy teste megint normális méretűre zsugorodott. Egy időse férfi állt a háta mögött, hatalmas, göcsörtös botjára támaszkodva. A bot végén egy bíbor bolhedor szobrocska üzött.

– Elérkezett az idő, Gennieh! – Gyönyörű égszínkéke színű köntöst viselt. Mint a felszíni ég kékje. Honnan ez a gondolat?

– Te vagy a Hang – Nem kérdezte, állította. Hatalmas dördüléssel csukódott be a Múlt kapuja. A lány összerándult a dörejre.

– Egykor Hortgarth Patriciusnak hívták. A Császár születésénél is jelen voltam már, úgyhogy hídd el, nagyon-nagyon öreg vagyok. Az idő szinte agyonnyom terhével. Most nincs testem, de ez téged ne aggasszon, nincs már szükséged rám. Azért hívtalak ide, hogy elmondhassam, amit mindig tudtam, és amire még rájöttem...

Lassan lépdelték egymás mellett. Gennieh ruházata időközben átváltozott. Tökéletesen kidolgozott antilopbőr csizmát, és hasított bőr, testhezálló nadrágot viselt. Oldalán rapir, felsőtestét bugyos ujjú blúz, és párrányzöld mellényke fedte. A nyakában



függő nyitott szem szimbólum-ból áradó fény szinte fátylaként világított az Álomvilág homályában. Többi ékszere pedig a rég letűnt idők mestereinek munkáját dicsérték.

Patricius egy padhoz vezette őt, ami a semmiből jelent meg.

– Kevés az időnk, Gennieh. Szinte minden hatalom, ami számit a lakószínteden, az életre tör. A Császár személyesen jött el, hogy visszaszerezzen belőled valamit, ami egykor az övé volt. Míg elmédben éltem, volt időm tanulmányozni az Esszenciát, és ma már tudom, hogy csak az uralhatja, akit Ő, a Matéria is uralhat. Aki enged a hatalmának, és engedelmeskedik akarátának. Az Esszencia senkit nem szolgál, még a Császárt sem. Ezért nem szabad, hogy megszerezzék. Egykori pártfogoltam, a kegyvesztett Hadúr, Kent Beger' hed, nem tudja ezt, és eszközözt akar téged felhasználni, a saját hatalma visszaszerzéséhez. 14 évvel ezelőtt édesanyád méhében az Esszenciát beléd lényegítettük. Nem szégyellem, amit tettem, hisz a Tudás akkor számomra mindenél fontosabb volt. Még annál a harmincezer torzszülőtnél is, amiket egyszerre áldoztunk fel a szertartáson, és... nos fontosabb volt édesanyádnál is, aki – tudtam előre – nem élhette túl a születését.

– Sajnos a Császár születésed után nesztét vette mindennek, és két hónappal előbbre hozta a Jegrijon hegyi Számlálást, hogy a nyomodra bukkanjon. Nekem meg kellett szállnom a tested, hogy elmenekítselek, elrejtselek a Császár tekintete elől. S akkor, a testedben már megértettem mindent. Tudtam, hogy nem hagyhatom a dolgotok a saját medrükből maradni, s tudtam, hogy nem hagyhatlak magadra.

A vén varázsló felkapta álomkép-fejét. – Gennieh, menekülnöd kell! A Császár egy Végrehajtót küldött érte, aki már is a nyomodra bukkan. Nem harcolhatsz vele! Ég veled, és ne feledd: olyan örökség kicsiny darabkáját hordozod, ami nem csak nálad, a Hegynél, az Ellenségnél, de magánál a világnál is idősebb. A mindenség teremtesekor született, egyszerre a fényvel, és a sötétséggel. Egyszerre született a Renddel! Károsnak hívják ezt az anyagot. Most menj, és emlékezz rám!

# ŐSÖK VÁROSA - TORZSZÜLÖTTÉK II.

A mostani számunkban egy igazi kincset közlünk. Egy listát a Teron Hegy torzszülötteiről. No, ilyen, vagy majdnem teljes ilyen már található a neten. De ezen a listán minden torzszülött pontos harci ereje, táplálék típusa, dobott kincsei, illetve azok esélyei is fel vannak tüntetve! Reméljük ez hasznos referencia lesz minden játékos számára. Fontos figyelmeztetés: ezek az adatok bármikor, figyelmeztetés nélkül változhatnak, úgyhogy az életedet azért ne bízd rá. :)

Sorsz.	Név	Lakó- szint	HE/ pszí	étkezés	kincs
191	smaragd ragadozó	7	PT:28	PE:15	
192	Yarmbaur	6*	562		20% Yarmbaur koponyája (#264)
193	agypörkölő	6	PT:15	PE:13	
194	szinaptikus matador	6	PT:12	PE:12	szinaptikus korbács (#266)
195	pokolpatkány	7	301	pir, mág	patkányfog (#270)
196	kötroll	7	291	kőe	kötroll szem (#274) - csak VD-re
197	orgling varázsló	7	282	mic, puh	33% orgling fétis (#269), 11% arany orgling fétis (#296)
198	orgling fattyú	7*	176		
199	nyálkacsiga	7	84	puh	
200	quwarg behemót	7	326	rov, mic	
201	quwarg elősködő	7*	163		10% quwarg amulett (#275) csak VD-re
202	tarajos khadzar	7	281	zöl	khadzar taréj (#268)
203	fagydémon	8	324	pir, mág	
204	xenomorph bébi	8	433		
205	Vusix Naotmi	7*	94		
206	Vusix Naotmi bíra	7*	394		
207	keyrasi démonlidérc	7*	320		démonlidérc esszencia (#272)
208	turhulug	7	PT:14	PE:20	
209	opál tatu	7*	277		
210	kaszás +	7*	360		
211	kaszás király +	7*	598		
212	omríf elősködő	5*	260		
213	daergoth lord	?	1509	kőe, mic	
214	piromancer	8	386	pir	
215	nagyobb tüzszalamandra	6*	213		pirgamit (#152)
216	tekonikus kvatáns	8	371	kőe	
217	tekonikus atka	8*	179		
218	óriás rák	8	401	rov, puh	5% ősgyémánt (#237) - csak VD-re
219	szójer királynő	8	356	rov, kőe	szójer csáprágó (#231)
220	latrinaféreg	7*	338		
221	sárkányszellem	7	PT: 7	PE: 8	
222	sárkányszellem	7*	494		
223	szirén fattyú	8	333	mág	szirénhaj (#293)
224	gyászoló mourg	8	328	zöl, tej	
225	sötét elf ijász	8	442	puh, tej	ében nyílpuska (#133), 2db ében tünde kard (#132), ében lánccing (#134)
226	manapoid figyelő	8	438	zöl, mág	barna manakó (#149), 1% manapoid fulbevaló (#294), 1% manapoid amulett (#295)
227	lélektáncos	8	436	mic, puh	bronz korong (#297)
228	szondamester	8	539	kőe	
229	manaszonda	8*	40		
230	kőargoyle	7*	159		
231	fátyoltéhen	8	PT: 6	PE: 7	
232	bíbor mősze	8	PT: 8	PE: 7	
233	ulthaadron tojás	8	PT:11	PE: 6	asztrálesszencia (#154)

234	szonikus áspis	8	PT: 7	PE: 8	áspisméreg (#304)
235	sörtés opraszum	7*	386		opraszum sörte (#299)
236	hegymélyi hoorauk	8*	265		
237	bíjoltreodrok	9	400	zöl, mic	
238	szőrös harács	3*	83		
239	graah	8*	276		33% rákhi gyémántkesztyű (#305)
240	graah szolgálója	8*	218		
241	galetki fanatikus	8*	212		
242	óriás smaragd vakond	8*	375		
243	immúnis krakoch	8*	348		krakoch csizma (#312)
244	porgan démon	10*	813		
245	összeégett tyraxcolt	8*	892		
246	öngyilkos szílmill	8*	193		szílmill tőr (#314)
247	tyraxcolt nyálkacsepp	8*	508		
248	bíbor ulthaadron tojás	8	PT:12	PE: 8	bíbor tojás (#316)
249	galetki vámrőr	8*	419		
250	lápildérc +	9	390		lidércvelő (#339)
251	tűztáncos	9	403	pir	33% karmazsin tűzyűrű (#338) gölemagag (#330)
252	aggagólem	9	404	kőe	
253	orgling szatócs	9	420	mic	
254	halálgömb	9	312	tej, zöl	
255	elemi mágus	9	368	mág, puh	50% fókuszrubin (#337)
256	kőgölem	11	517	kőe	
257	pragmatikus adaptáció	11	694	zöl, mic, rov	
258	gortangu	10	545	puh, tej	
259	vízelementál	9	384		50% vízelementál plazma (#347) xorex fűszer (#329)
260	xorex fattyacska	9*	219		
261	xorex fatty	9*	304		
262	xorex óriásfatty	9	385	puh, zöl	
263	őspók	9	455	rov	50% őspók pete (#331), 10% őspók köpeny (#332)
264	quwarg lidérc +	9	499	rov, mic	
265	uthanax	9	463	mág, kőe, tej	uthanax talizmán (#335)
266	márvány apostol	9*	187		
267	manifesztált energia	9	450	pir	
268	csöpögő csápolat	9	239	puh, tej	50% csöpögő csáp (#334) - csak VD-re, 5% maerju koponya (#336)
269	maerju	9	548	kőe, puh	5% maerju pánccél (#346) - csak VD-re



# ŐSÖK VÁROSA

270	asztrálszárnyas	9	PT:18 PE:17	asztrállesszencia (#154)
271	villógó színapszis	9	PT:15 PE:26	színapszis plazma (#344)
272	targnaugh	9	PT:15 PE:23	
273	mutáns asztrálszárnyas	9	PT:28 PE:19	ferőtöltött psi medál (#333)
274	tüzes klaugar	9*	414	klaugar szarv (#340)
275	manapók	9*	405	
276	pszifaló atka	9*	505	
277	örszellem	9*	432	
278	uthanax éjkopó	9*	336	éjkopó nyakörv (#343)
279	orgling birkózó	9*	302	birkózó fétis (#345)
280	bömbölő arénarém	9*	4931	arénarém karom (#353)
281	renegát pszionista	9*	518	
282	mélységi glathorg	9*	513	
283	óriás glathorg csáp	9*	1000	
284	Thunil Baltarog	9*	741	
285	kortex parazita	9	PT:24 PE:18	
286	kortex királynő	9	PT:40 PE:28	
287	kardszellem	9*	534	
288	őselementál fatty	10	608	mic, kő
289	Ősöreg Dorka	5*	2668	maszk (#1090), díszes köpeny (#1138), bajnokok itala (#62)

290	óriás kétféjű vérfarkas	5*	2230	
291	Orthern atya	5*	2693	
292	Jégsap, a kék testvér	5*	2452	
293	Tűzláng, a vörös testvér	5*	2452	
294	Groark	6*	5787	
295	Sseitek, a káoszkiégő	6*	3671	káoszkiégő pikkely (#230)
296	Teissak, a káoszkiégő	6*	3591	káoszkiégő pikkely (#230)
297	Wyntaria	8*	4683	szírnéhaj (#293)
298	Ödlerk fővér	11*	2057	Ödlerk fog (#389), 50% fekete dukát (#218)
299	D'azzrax, ében íjász	11*	4093	a halál fekete ija (#140)
300	Monokonstr. Abarrun	4*	4666	kés (#5)
301	torz orgling	6*	4203	
302	tomboló mameluk	10	590	puh, mic
303	fürbling	10	671	tej
304	lidércszellem +	10	685	
305	lidérczombi +	10*	384	
306	kristályfatty	10	589	kő
307	márvány lady	10	553	kő, pir
308	öreg szívó	10	619	rov, mic
309	mágiaelementál	10	491	mág, pir
310	tüskés dohratog	10	609	zöl, rov
311	albínó quwarg	10	526	rov, mic
312	apró gömbvillám	10*	216	



313	krakolich +	10	1391	kő	krakolich csont (#397), 3% bíbor golyó (#396)
314	gnóm ősmágus	10	583	mág	
315	zoriád	10	596	zöl, mág	3% bíbor golyó (#396)
316	ében csámcsogó	11	688	kő, tej	
317	feldühödött zoriád	10*	799		10% bíbor golyó (#396)
318	Métey	10*	603		
319	myrakoid	10	PT:20 PE:22		myrakoid váladék (#398)
320	lebernyeges uthak	10	PT:22 PE:25		
321	jáde kőd	10	PT:27 PE:17		
322	burjánzó brothag	10	PT:24 PE:23		asztrállesszencia (#154)
323	démonkutya	10*	599		
324	gránit őrszobor	10*	766		

jelölések:

+ : élőholt, \* : nem vadászható

? : változó, vagy nem publikus adat

lakószint: ahol először VD-zhető, vagy ahol először előfordul kalandban. Legadás lényeknél ez a születésük szintje, de a legadás lények persze nincsenek szinthez kötve, akárhol felbukkanhatnak...

## JÁTÉK

E havi kérdésünk a Teron hegyi olimpiákhoz kapcsolódik, melyre a helyes választ december 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között **3 darab őskövet** sorsolunk ki. Az őskövet az a karaktered kapja, akinek a karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a [jatek@holder.hu](mailto:jatek@holder.hu)-ra küldött, szakértelemverseny subjecttel rendelkező e-mailben lehet.

**A kérdés pedig:**

**Hány időkristályt nyert eddig összesen Nyafogó Nefejejcs az olimpiák során?**

Az Alanori Krónikák korábbi számaiban megjelent Nyafogó Nefejejcs levezése novellák nagy segítséget nyújthatnak a megfejtésben!

# ŐSÖK VÁROSÁ

# XX. TF, ŐV ÉS HKK TALÁLKOZÓ

## TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XX. TF, ŐV és HKK találkozót rendez 2003. november 29-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!

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

## VIII. 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.

### XX. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### Csataszimulátor

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

### VIII. 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 áron.

### Találkozók

Élőben találkozhatasz játékos társaidal 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.



# Ghalla News

119

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2003. november

## DOSTRANAMUS JOSLATAI

### A TÚLÉLŐK FÖLDJE MÚLTJÁRÓL ÉS JÖVŐJÉRŐL

*Kedves Olvasók! A Zangrozi Könyvtár leghátsó berkeiben kutakodva a minap különleges dokumentum került kezembe. Mivel a Yaurr birodalomban történekről túl sok újdonsággal nem tudok szolgálni, az irat érdekessége folytán úgy döntöttem, ezt fogom a Ghalla News e havi számában Olvasóim elé tárni.*

*Az irat keletkezésének pontos időpontját nem sikerült sajnos meghatározni, a benne leírtak azonban arra utalnak, valamikor a múltban íródhatott. Annak ellenére, hogy az írás eredete kétséges, mégis érdemes elolvasni, hogy ki-ki maga alkothasson véleményt e feljegyzés igazságtartalmáról.*

*Következzen hát a vörös szalaggal átkötött irat tartalma, melyet kurtítás nélkül, teljes egészében tárok most az Olvasók elé.*

A sorsom, na meg a Királyi Történelemkutató Részleg vezetősége úgy rendelte, hogy azt a bizonyos nyarat Zangrozban töltssem. A városhoz közeli ásatások egyikén olyan szörnyeteg tökéletes állapotban lévő maradványaira bukkantak, melyhez hasonlót addig még sehol sem láttak. A tízenhatlábú, etnicoliktornak elnevezett lény körüli vizsgálatokat másik Tanszék dolgozói végezték, nekem csupán azért kellett ott lennem, hátha más következtetéseket is sikerül levonni arról a korról, ahonnan ez a bestia származik. Huszonhárom megfeszített napnyi munka után nem sok eredménnyel büszkélkedhettünk, ugyanis a lény tetemén kívül semmilyen más relikvia nem került elő a földből. Mivel nem tudtunk eredményeket felmutatni, másik szakértő csoport vette át az ügyet, Leah fekete mágusainak képében.

Csüggedten készültem a másnapi hazautazásra, és bizony olyan dologra szántam el magam, amelyre a magamfajta tudálekos gnómok nem igazán szokták:

betértem a Mulya Epokifféreghez elnevezésű fogadóba. A kocsmá törzsközönsége számára különös látványt nyújthattam piciny teremmel és kulturális ruházattal, amint a nagy korsó ork sörrel a kezemben elfoglaltam egy szabadon maradt asztalt a terem közepén. De legnagyobb szerencsémre hamar megunták a bámulást, és folytatták az egymással való beszélgetést, amit minden bizonnyal még az érkezésem előtt kezdtek meg. A szomszédos asztalnál egy csupaszképzű troll épp az ivócimboráinak bizonygatott valamit heves gesztikulálások közepette. A magával ragadó történetnek köszönhetem, hogy aznap éjjel egy kortyot sem ittam.

– Az a koldus, ott a főtéren, tényleg megjósolta, hogy esni fog – idézem fel a troll érzelemdús szavait. – Addig a percig süttöt nap, és ezért mindenki nevetett rajta. Még, hogy esni fog... hahaha... de aztán felhők takarták el a napot, és pillanatok alatt olyan zápor kerekedett, hogy mindenki bőrig ázott... Sokak szerint az a koldus egy kuruzsló volt, aki képes befolyásolni az időjárást. A városórség is így gondolta, víztől csöpögő páncéltözetükben vonszolták el a fickót. Aznap éjjel pénzt ugyan nem sikerült szereznie, de legalább fedél alatt végezte egy börtöncella mélyén...

Röfögő és gurgulázó hahotázásba fulladt a történet, míg egy alakváltó nő a szomszéd asztaltól, meg nem szólt.

– Ez a koldus... Ugyanaz volt, aki hónapokkal ezelőtt megjósolta, hogy Nyurga Metamorfózis feleségének ikrei születnek majd. És bejött neki! Sheran rá a tanúm, igazat mondott. Pedig az alakváltók soha nem szülnék ikreket, ezt mindenki tudja.

Néma csend telepedett a kocsmára, mindenki a halottakat emésztgette. Aztán újabb hozzászóló törte meg a csendet:

– Tudjátok, a szakguruk túrják a földet a várostól északnyugatra, valamilyen lábasokat keresnek a múltból. Ez a fickó, istenemre mondom, tud valamit, megjövendölte ezt is. Ott voltam, amikor egy évvel ezelőtt azt

mondta: Zangroz híres lesz egy olyan ásatásról, melynek köszönhetően olyan dolog fog előkerülni a föld alól, ami minden eddigi ismeretünket a múlttól meg fogja változtatni.

Ez a mondat elég volt ahhoz, hogy mindenki elhült ábrázatomra nézzen. Tudták, hogy én is az ásatáson dolgozom, valószínűleg mi ott mindannyian beloptuk magunkat a helyi pletykákba. Így hát összeszedve a båtárságomat, megszólaltam:

– Tudja valaki, hol van most ez a személy?

Egy fél pillanatig mindenki megdöbbsent bátorságomat, hogy nem helyi lévén szólni merészelek, majd az az enyhén ittas troll válaszolt, aki az első történetet is mesélte.

– Szerintem még mindig a város börtönében sínylődik... nem hinném, hogy ezután a zivataros balhé után, csak úgy elengedték volna a városőrök.

Ennyi elég is volt, egy halk biccentés kíséretében távoztam a fogadóból, otthagya az érintetlen ork sörrel teli korsót. Valaki csak megjissza.

A börtönőrök szívélyesen fogadtak, látszott rajtuk, hogy a Királyság emberei, és aki szintén Boraxot szolgálja, azzal ők is segítőkészek. A Dostranamus nevű koldus tényleg az egyik cellájuk vendégszeretét élvezte, és miután előadtam, miért is keresem, tüsténkedés nélkül beljebb tessékeltek. Miközben a tömlőc mélye felé haladtunk, az örök egyike tovább bővítette a különös ember által megjövendölt dolgok listáját.

– Pár héttel ezelőtt történt az eset, a saját fülemmel hallottam... Megjósolta, hogy a Zangrozi Képtárba másnap be fognak törni... mindenki csak nevetett rajta, pedig a rablás megtörtént. Akkor is behozták, de mivel nem voltak bizonyítékok a bűnösségére, csak pár napig tartottuk fogva, aztán elengedtük. Valószínűleg most már kezdik komolyan venni a dolgokat, amiket mond. Persze mindig túl homályosan fogalmaz ahhoz, hogy rögtön megértsük, mi fog történni. Legtöbbször csak utólag válik nyilvánvalóvá... Na itt is vagyunk...

Szűk, nyirkos cella előtt álltunk meg. Odabent lesóványodott, félig ősz hajú, félig hajnélküli öregember feküdt egy szakadozott piccsen. Akkor sem mozdult, amikor az őrei a rácsokon belüire engedtek. Ránk zárták az ajtót, meghagyták, hogy kiáltsak egyet, amikor ki akarok majd menni, és távoztak. Kettesben maradtunk.

Alaposabban szemügyrevettem őt. Ruháit minden biztonnal saját maga varrta, legalábbis úgy nézett ki, mindenegyes folt rajta másik göncből származott. Még így is volt rajta rengeteg lyuk, melyen keresztül fehér, vérekes bőr kibukkanhatott. Nyaka és kézfeje csonto-

sabb volt annál, mint amilyenek ilyen korban lennie kellett volna.

Még mindig nem szólt egy szót sem, pedig a szeme mozgásából megállapíthattam, észlelte, hogy én is a cellában vagyok. Elhatároztam, hogy várok, ő szólaljon meg először, de hosszú percek múltán a türelmetlenség eluralkodott rajtam.

– A fogadóban azt beszélük...

A szavamba vágott. Hangja rekedtes, akadozó és unott volt.

– Meg fognak halni mind – mondta.

Bár számítottam rá, hogy újabb jóslatokba botlom, Dostranamus mégis meg tudott lepni, már az első mondatával.

– Azok a csuhások ott az ásatáson. A szörny életre kel, és megöl mindenkit.

– Képtelenség – vágtam a szavába. – Az a szörny több ezer éve halott.

Hallgatás volt heveségem jutalma. Tessék, mások sem hittek neki, én sem hittem. Épp elhatároztam magamban, hogy realistábban állok a dolgokhoz, amikor újra megszólalt.

– Miért jött ide?

– Meg szeretném hallgatni magát – mondtam kertes nélkül. – Levésni a jóslatait, hogy Ghalla népe később tanulhasson belőle. Lát távoli jövőben történő dolgokat is?

Az öregember alatt hangosat nyikordult az ágy, amikor az befelé, a fal felé fordult rajta. Kész, gondoltam, nem hajlandó beszélni, mert már az első alkalommal nem hittem neki. Tanácstalanul ücsörögtem, amikor legnagyobb megkönnyebbülésemre, újra megszólalt. Hangja vékonyabb volt, mint előtte. Mintha nem is egy élő lélek szólt volna hozzám.

– Én mindent látok – mondta végül. – Látom a múltat, ami magával történt. Az apja csupán vadászni indult némi betevő falatért, de már nem tudott elbújni a közeledő ongoliant elől.

Ez igaz volt, apám így végezte. Ennek a férfinak eddig minden szava igaznak bizonyult.

– Látom, ami másokkal, magával vagy velem történni fog.

Hangja megcsuklott, a néma csendből, ami ránk telepedett, már majdnem azt hittem, vége, ez volt az utolsó mondat, ami elhagyta élő ajkait. Aztán újra megszólalt, és csak beszélt és beszélt... Csak a harmadik mondata után kapcsoltam, hogy írni kellene, és onnantól kezdve minden mondatát megörökítettem.

– A világ meg fog változni. Térkép fog készülni, melybe Ghalla minden kalandozója bele fogja adni a

maga felfedezését, mindenki számára elérhető lesz, tartalmazni fog minden bokrot, szörnyszaporulatot, oltárt, illetve egyéb épületet, mely csak fellelhető piciny kontinensünkön. Igen, piciny, az elsődleges anyagi létsíkot nem mi uralkj egyedül. A nagy vizeken túl más népek élnek, kultúrájuk gyökereiben eltérő a mienktől. A közeljövőben egyikőjük látogatást tesz majd nálunk. Szándékaik nem lesznek barátságosak, de az Istenek kegyének köszönhetően Ghalla nem kerül az ő fennhatóságuk alá. Hatásuk mégis lesz a társadalmunkra, az általuk megismert tárgyak királyian borsos árakon fognak elkelní a boltokban, illetve más kommunikációs csatornákon. Igen, most talán még elképzelni sem tudja a nép, milyen változások lesznek az árukereskedelemben is. Egy mamutcéh alapul majd, melynek ügynökei keresztülkaszul bejárják majd a Túlélők Földjét, a csatorna mindkét oldalán, és árukat szállítanak a mindig úton lévő kalandozók között. Szolgáltatásukért persze elkérík majd a maguk jussát, de ez nem számít, társadalmunk kereskedelme még ezt beleszámítva is virágzásnak indul.

Sajnos nem csak a távoli kontinensek lakói jelentenek fenyegetést Ghallára, belső viszályokra, ellentétekre is számítanunk kell. A vezető fajok által nem az intelligensek közé sorolt varkaudarak szintűgy szervezkedni kezdenek majd, „most megmutatjuk” felkiáltással olyan háborút robbantva ki, mely számtalan véres áldozatot fog maga után hagyni. Egyesek a pártjukra állnak, mások tüzzel-vassal a kiirtásukra fognak törekedni. Más anatómiájú, új fajok is színre lépnek majd, hogy központi szerepet töltsenek be életünkben – ennek egy fontos előzménye lesz: az eljövendő uralkodók egyike – akit szintén Boraxnak hívnak majd – udvari mágusainak rendeletbe adja, hogy más létsíkok elérését célzó kutatásokat végezzenek. Sikerül is kaput nyitniuk egy másik létsíkra, melyben a mienkhez sokban hasonlító civilizáció él. Kalandozók fognak átözönléni a térkapukon, és legendás relikviákkal, soha nem látott használati tárgyakkal fognak visszatérni onnan. Más is történni fog, de ez jóval később: azt a másik létsíkot óriási veszély fenyegeti, egy evolúciós kihálás, melyet egy erősebb faj képviselőinek megjelenése idéz elő. A térkapuk miatt, mely fölött a megnyílásuk után Borax udvari mágusai elvesztik a hatalmukat, a mi világunk, az elsődleges anyagi létsík is veszélybe kerül. Ghalla szuperintelligens teremtményei, a triklem drakolderek felismerik majd ezt a veszélyt, de Zarknod, aki egyedül vállalja magára a fenyegetés elhárítását, gonosz csapdába esik, melyből csak az eddig lenézett kalandozók csapata mentheti meg... a világ sorsa minden bizonnyal az ő megmentésén fog múlni. És ha már szóba hoztam a létsíkokat,

nem ez lesz az egyetlen, amit megismerünk. Egy katasztrófális történet következményeként létsíkok napokig összefolyik a jég létsíkjával, metsző hideg lesz, mely nem csupán a kalandozókat, de Ghalla többi teremtményét is sújtani fogja. A világok közti kapu bezárása új hősöket fog szülni, akik beírják magukat népeink történelmébe. Közben egyre többet megtudunk majd a múlttól, köztük az Esthar Császárságban törtétekről, felderítőcsapatok érkeznek majd a mindeddig kihalt földekre, hogy új élményekkel, tudással gazdagodhassanak, és persze a fejlődés mellett a terület mielőbbi urbanizációja is hajtja őket. Ez utóbbira azonban még várniuk kell, előbb a távolban lebegő ónixpiramis titkát kell megfejteniük.

Közben eljön majd a pillanat, amikor a Tűzvihar óta született ifjak egyike állhat az olimpiai dobogó legfelső fokára, bekerülve ezzel a halhatatlan hősök közé, kivíva Istene és a köznép megbecsülését is. Újabb épületeket húznak fel olyan funkciókkal, melyek a szórakozást, a kalandozók közötti versengést segítik elő, nagy hangsúlyt fektetve ezzel arra, hogy a nép maga választhassa ki önmaga hőseit. Időközben a figyelem egy új szakág felé fordul majd, melyet mindenki mielőbb meg akar tanulni: ez pedig a gasztronómia. Messzire tűnnek a manapság még oly hétköznapiak tűnő galagonyapondró vadászatok: mindenki az izletesebb falatok iránt kezd érdeklődni. Miközben pedig a kalandozók e fellendülő iparaggal vannak elfoglalva, a távolban óriási veszély közeleg – időtlen-idők óta nem dült akkora járvány Ghallán, mint amekkora a földeket sújtani fogja. A növények fele elpusztul, a kalandozók nagy része megfertőződik. Szerencsére a mágikus főzetek segítenek majd elűzni a bajt, illetve lesznek fajok, akiknek túlélése biztosított a betegségre való immunitásuk által. Az ősi szellemek által uralt jövőmondó kutak előre fogják jelezni a veszélyt, mégis, a nép nem hisz nekik, de ez olyan mindegy... tenni úgy sem tudnak semmit ellene. És mivel a csodateremtés kútjai által küldött információk valóságátartalmát illetően mindenki szkeptikus marad, az ősi szellemek hiába bombázzák jóslatokkal, tanácsokkal és látomásokkal a szerencsére áhítozó kuncsaftjait. A kalandozók maradnak makacsul a realizmus talaján, és inkább csak a saját maguk által tett felfedezésekből bíznak...

Mindig is maradnak Ghallán örökre fertőzött helyek – ilyenek például az ősi csaták színhelyei, ahol még a kyorg mágusok által megidézett drakolderek csaptak össze a többi birodalom varázslóival. Más területeken azonban van rá esély, hogy majd egyszer, jóval a Világégés után, normalizálódik az időjárás, hogy újra vissza-

térhessenek az évszakok. De most nagyon előre szaladtam, időközben lezajlanak még történelemformáló események. Még jóval a játékos versenyeket rendező épületek felhúzása előtt vándorcirkusz kezdi meg Ghalán a működését, ahol ortopéd teremtmények legyőzésén keresztül a legbonyolultabb próbákig, mindent megtalál a versengésre kiéhezett kalandozó. Sokaknak nem nyeri el majd a tetszését, hogy mindenkinek a képességeinek megfelelő próbát adnak, de a sikeres részvételért járó fődíj annál inkább, persze ezt csak hosszú és áldozatos munkával, nagyon keveseknek sikerül elérniük. Lesznek még küzdelmes, quwarg ciripeléstől hangos hónapok, alakul egy kiterjedt tolvajszervezet zangrozi székhellyel. Lesz egy időszak, amikor a keletiek közül többen a csatornán történő visszaúszáson gondolkoznak, pedig az igazi fejlődés és megmérettetés az ősi birodalmak területén várja majd őket. A mienkétől teljesen eltérő, ősi mágikus formulákat sikerül ugyanis megfejteni, melyet a tudósok őstaumaturgiának és ősteológiának fognak elnevezni. Ezek megismerésére már csak az avatárlét felé kacsintgató kalandozók lesznek képesek, de a téma másokat is hosszú ideig izgalomban fog tartani...

Egy csepp tinta sem maradt az ugarhégjamban! Eddig minden szavát papírra véstem, de az ezután mondotakról bárhogy figyeltem, már csak halvány emlékeim vannak. Idegen, elképzelhetetlen és érthetetlen dolgok-

ról beszélt, melyekről tudtam, hogy meg fognak történni, bár most még nem érthettem. Talán épp ezért nem tudunk a megjövendölt katasztrófák bekövetkezte ellen tenni semmit. Mert ha tudnánk, és nem történe meg, már most sem lenne mit megjövendölni.

Amikor elhallgatott, döbrent csend telepedett ránk.

– Hiszek benne, hogy mindez meg fog történni – böktek ki a mondatot, ami így utólag belegondolva, elég giccsesen hangzott.

– Az nem számít – mondta, annak ellenére, hogy azt hittem végeztünk, most már nem fog megszólalni. – Hamarosan mindketten Leah birodalmába távozzunk.

Hideg veríték folyt végig hátamon, amint megemésztettem az utolsó mondatot, ami elhagyta ajkát. Ez több volt, mint amit képes voltam elviselni, kiáltottam az öröknek, majd meg sem álltam a szállásomig.

Azóta körmölök, hogy mindent papírra véshessek, ami ma velem történt. Ha Dostranamus igazat mondott, maradjon valami az utókorra arról, hogy mi is vár rájuk. Talán egy nálam szerencsésebben járt tudós fel tudja használni a jó célok érdekében. Most pedig indulok az ásatásra. Ha a jövőt meg lehet változtatni, meg fogom. Kétlem ugyan, hogy tudok hatni az ásatásra érkező nekromantákra, de a becsületelem úgy kívánja, hogy megpróbáljam. Ezt az írást addig ide rejtem, erre a polcra.

Farkas Zsolt

## JÁTÉK

E havi kérdésünk az iménti írásban is megemlített, közelmúltban lezajlott történelmi eseménnyel, a Hóviharral kapcsolatos, melyre a helyes választ december 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között **1-1 db jégisten amuletet, ulkor kötényt, illetve cetbőr vállpántot** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, aki-nek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a [jatek@holder.hu](mailto:jatek@holder.hu)-ra küldött, hovihar subjectű e-mailben lehet.

**A feladat pedig:**

**Sorold fel, mely hóviharos lények képességei között szerepelt a dermesztés!**

A Krónika korábbi számai segíthetnek a megfejtésben.

A szeptemberi számban feltett kérdésünk a következő volt: Ki volt az a két kalandozó, aki az I. varkaudar invázió során a legtöbb varkaudart ölte, illetve a varkaudarok pártján a legtöbb kalandozót gyilkolászta? A helyes válasz Jerikó és Mr. Elem-Elek neve volt. A jó megoldást beküldők között 1-1 Khór maszkját sorsoltunk ki. A nyertes karakterek: Véreskezű Gorath, Holdfény és Lúke Szájbaver.

# KALANDOZÓ KALAUZ

## Árnytündérek – A végső csapás

### ÁRNYTÜNDÉREK

Ezúton osztanám meg saját, valamint ismerőseim tapasztalatait a Túlélők Földjének jelenleg legnehezebben járható területéről, a (260, 64) és a (300, 124) koordináták között található, árnytündék által benépesített területről. A legelején leszögezném, mivel ez a legkeményebb terület, ide csak akkor jöjünk, ha nagyon fanatikusak vagyunk, és nem zavar a sok demezés illetve egyéb kellemetlenségek. Az esetleges kudarcok, amikben részünk lesz, se tántorítsanak el senkit!

Amennyiben a fél fordulónkat nem a levegőben szeretnénk tölteni két demezés között, akkor készülünk fel, amennyire lehetséges. Hogy mire is kell felkészülnünk? A hihetetlen hőség, magas páratartalom, embertelen dzsungel és magas hegyek mellett agresszív szörnyek is élnek errefelé. Első lépésként keressünk egy már előttünk pórul járt szerencsétlen kalandozót, és győzzük meg, hogy adja át nekünk azoknak a szörnyeknek az infóit, amelyekre valamilyen speciális varázslatot vagy pszit kell beállítanunk, majd ezeket tegyük is meg. Szedjük elő a kamrából, illetve a barátoktól kérjük vissza az eddig esetleg nem használt, nem divatos, de nagyon is használható felszerelésünket, s a lehető legjobb összeállításban próbálkozzunk.

Vegyük meg, illetve szerezzük be a lehető legtöbbet a következő varázslatok, pszi képességek közül: méregsemlegesítés, nagyobb agypajzs, védelem a tűz ellen, fehér glóbusz, elektromos pajzs, tompítás, védelem a sav ellen, tükörpajzs, ősi vagy teljes gyógyítás, agyapóság, pusztító végzet, spirituális extenzió, agybénítás II., lélek védelme, hadiszerencse III. Ez utóbbiakat ki lehet váltani egy brakkara, illetve egy varkaudar csésze használatával is.

Milyen felszerelést ajánlok? Először is, kell egy jó nagy hátizsák, hogy minden felszerelést kényelmesen tudjunk tárolni. A következő szempontok dominálnak a megfelelő szett összeállításánál: minél magasabb legyen a max. ÉP-nk és a támadásunk, védve legyünk a szörnyek TU és pszi pont szivásától, legyen lehetőleg fixen varázslatot lövő és nagy sebességű fegyverünk. Nagyon jól jönnek a Zarknod önixpiramisában elkészíthető faj specifikus páncéldarabok, különösen a köpeny, a vállvédő és a kesztyű, ezekre később majd kitérek.

A követendő taktikánk sajnos nagyon egyszerű kell, hogy legyen ezek között a 3000-4000 életponttal rendelkező lények között: minél nagyobbat és minél többet sebezni bármilyen áron.

Ennek eléréséhez segíthet hozzá a varázslatok, pszi képességek közül a pusztító végzet, armageddon, boadhun csapás, illetve közvetett úton a spirituális extenzió. A fegyverek közül pedig az elérhető, beszerezhető legjobbakat vegyük kézbe. Nyugodtan szerepeljen igénybe olyan doppingszereket is, amelyek nem szerepelnek a tiltó listán, pl. raaba főzet, kreommat varázssal.

Határozatlan könnyebben fogunk boldogulni, ha van egy minimum 52-es elsődleges fegyverszakértelmünk, és egy minimum 36-os másodlagos.

Gondoskodnunk kell a csaták közötti gyógyításról is, mert egy nagyobb harcban könnyen összeszedhetünk 1500-1600 sebzést is. Ha van teljes gyógyításunk, az itt jól fog jönni, ha nincs, akkor a boadhun gyógyítással megtámogatott ősi gyógyítás is megfelelő lesz, ez esetben azonban rendelkezünk esőidézéssel és sok vízestömlővel.

Nézzük akkor az itt megtalálható flórát és faunát sorban! A növényzetben semmi extra nincs, ugyanazok a növények élnek erre is, mint a 220 koordinátától keletre elhelyezkedő területeken is. Előfordul a nothar cserje, a kreommat lilium, a raaba gumó ugyanúgy, mint a már sokkal régebről ismert krómaktusz, gyöngymangó és társaik.

Vegyük hát sorban azokat a szörnyeket, amelyek sok kellemetlenséget okozhatnak nekünk. A szörnyek nagy része sajnos immúnis a vámpirizációra, ha ezzel a varázslattal nem tudunk gyógyulni egy csatában, azon ne lepődjünk majd meg.

### Hártyás dermesztő

A szűrőfegyveresek rémálma, ezzel a fajta fegyverrel gyakorlatilag sebezhetetlen, ráadásul sűrű erdőben él, így távfegyvert sem tudunk rá használni. Vámpirizációra immúnis, mérget lehel.

### Árnygölem

Ezt a szörnyet a szűrősök szintén szeretni fogják, mivel másodlagos fegyverrel kell majd megölniük. Igen nagyokat sebez, magas a védelme, ropogtat és félrefújja a távfegyvert. Kellemes, mit ne mondjak.

### Templomos lovag

Végre egy szörny, ami semmi extra képességgel nincs felszerelve, csak nagyokat üt! Vágófegyverrel megsebezni nem igazán lehet, valamint immúnis a vámpirizációra.

### Baljós Árnym

Személyesen a Csillagok Háborúja sorozatból! Fizikailag megsebezni gyakorlatilag lehetetlen, viszont a varázslatok igen jól sebzik, egy armageddon elviszi a drágát, aki egyébként psi és TU pontot szív, és instabilokkal is próbálkozik. A vámpirizációra immúnis, aminek nem sok értelme van, mivel a 220-as védelmét úgysem találjuk el.

### Gnomori rémszolja

Ezt a lényt az ütőfegyverek nem fogják szeretni. Lehet belőle vámpirizálni! Savat lehel. Ezek alapján ez egy szeretetre méltó lény lesz!

### Wayazamund szirén

Mivel ez a lény a tengerparton él, ritkán fogsz vele találkozni, de ha mégis, akkor majd elbűvöl, és elkéri egy véletlenszerű tárgyadat. Vágófegyverrel nem igazán fogod/lehet eltalálni.

### Sötét kaszás

Ritka egy undorító lény. Természetesen vámpirizációra immúnis, de a fő gondot azzal okozza, hogy gyakran halálvarázslattal próbálkozik, valamint igen erős jéglehelete van, továbbá harci körönként sötét rítust lő, és szívja a papi rangot. Legyen nálunk mindig DEM, mert már szedett szét drag'kór vért is, és ez esetben fehér glóbuszsal meg tudjuk akadályozni, hogy az értékes tárgyaink szétfagyjanak.

### Khrak kőóriás

Vámpirizálni nem lehet belőle, ütőfegyverrel nem lehet eltalálni, kővé változtató pillantása van, harci körönként csökkenti az erőnket 5-tel, valamint iszonyat nagyokat üt. Még szerencse, hogy csak magashegységben él.

### Bányászvorthag

Lehet belőle vámpirizálni! Ami kellemetlen, hogy kronoérintése van, és tárgyat deformál a quwarg parafenoménnel hasonlóan. A varázslatokkal szemben ellenáll, a sebzés 50%-át elnyeli.



### Szenzoros lápi rém

A mocsár nagygúyja. A BA parancs nem működik rá, max ÉP-t és varázspontot szív, valamint ahhoz, hogy ne tűnjön el, mikor megpróbálsz megsebezni, kazmár gyökérnek kell nálad lenni.

### Homoktúrógalaga

A sivatagban él. Az ütőfegyverek nem fogják szeretni, valamint az sem, akinek elpárologtatja egy hősugárral az összes vizét, és ősi gyógyítással próbálja magát gyógyítani.

### Nekromanta kóborló

Vámpirizációra immúnis. A fizikai sebzés felét elnyeli, a varázslatok viszont másfélszeresen sebzik. Sajnos eléggé gyakran bejön neki a kritikus ütés, sok angyalok gyűrűje legyen nálunk!

### Ködmágus

Egy újabb kedvenc! Természetesen vámpirizálni nem lehet belőle. Eléggé gyakran bejövő agytaposást lő, valamint vérbeli borzongat, amit ha alacsonyak a tulajdonságaink, könnyen be is kaphatunk. Ugyanez vonatkozik a szintszívó képességére is, amin az alakváltók csak nevetnek, a többiek meg lelkesen izzítsák be a brakkarjukat vagy rakják fel a lélek védelmére. Ősi sorvasztással is próbálkozik. Keményebb, neves változata Kromhol Xanathar, akinél ében talizmánt vagy Xanathal karkötőt találhatunk. Mindkét tárgy varázslataink, illetve varázslatot lövő fegyvereink sebzését erősíti fel.

### Kocsonyakígyó

A szűrösök nem fogják szeretni, emellett még tulajdonságot is megpróbál szívni, ha adunk rá esélyt, viszont lehet belőle vámpirizálni.

### Garmhegyi szerzetes

Vámpirizációra immúnis, a fizikai sebzés felét elnyeli, de a varázslatok másfélszeresen sebzik. Agytaposást lő, ami sajnos gyakran be is jön neki, valamint elektromos lehelete is van.

### Ősi matéria

Magas védelme miatt nehéz eltalálni, BA parancs nem hat rá, egyébként semmi extra.

### Eldüeni vándor

Vámpirizációra immúnis, hánytat, valamint kronoérint, s emellett még harci körönként elszív 5 erőt is. A vágósok egyenesen utálni fogják.

### Fényhozó

A fizikai sebzést felezi, mágiával viszont másfélszeresen lehet sebezni. Halálkiáltása is van, valamint szokott kritikusait is ütni, persze vámpirizálni ebből sem lehet



### Dűneszellem

Kővé változtató pillantása van, valamint bénító mérge, viszont lehet belőle vámpirizálni! Jó eséllyel található nála draoman kő, amiből draoman talizmán készíthető, ennek birtokában lehet majd ráérezkedni a drakolder csatamezőkre

### Dranadáni kötőrő

Elüti a távfejevert, követ hajít, valamint megtapos, és ha hagyjuk, akkor max. ÉP-t is próbál szívni. Űtőfejevert ellen nagy védelme van, de lehet belőle vámpirizálni. Keményebb, neves változata Dranadáni Salamon, akinél többek között Salamon esszenciáját is meg lehet találni. Ez megnégyszerezi a táborozás alatti ÉP regenerációt.

### Smaragdvámpír

Egészséget szív, ezért nem ajánlott szörnykeresni. A csata végén eldemezük, ha nincs nálunk fokhagyma. Előszeretettel ló mágiatörést, ami akár kellemetlenséget is okozhat. A csata elején félelemsugárral próbálkozik, a csata alatt bénító méreggel, ráadásul űtőfejevert ellen nagy a védelme. Keményebb, neves változata Lord Daramoula, akivel sokan próbálnak találkozni, illetve megölni, mivel nála található Daramoula pálcája, amely talán a játékban levő legjobb űtőfejevert

### Tleikan áruló

Ami kellemetlen ebben a lényben, hogy ítélkezni szokott, amely eredményét nem igazán lehet befolyásolni, teljesen véletlenszerű, hogy bűnösnek nyilvánít, és ezzel vége is a csatának, vagy ártatlannak, és akkor esélyt kapsz a megölésére. Ezt a kellemetlen képességét azonban egy háló varázslattal ki lehet iktatni, így már csak közel 3000 ÉP-t kell belevetni, és meghal. Szokása még agyropantást lőni, max. ÉP-t és papi hitet szívni, valamint vágó ellen magas a védelme is, de hat rá a vámpirizáció.

### Khrak behemót

Max. ÉP-t próbál szívni, valamint iszonyat nagyokat üt, de egyébként semmi ártalmas speciális képessége nincs, vámpirizáció is hat rá, mindenki álma!

### Ősfereg

A mocsár csúcsragadozója. Nullás védelme miatt sebzsérekordot is lehet ellene elérni, azonban harci körönként csökkeni tulajdonságainkat öttel, valamint az életpontja négyezer felett van.

### Takarító

A női változata biztos kellemesebb lenne, mint ez. Vámpirizációra immúnis, körönként energiafolyamot lő, egyébként semmi extra.

### Tl'urlang vadász

Talán az egyik, ha nem a legkeményebb lény az árnytündéknél, ráadásul van neves változata is. Távfejevert elüti, vámpirizációra immúnis, a fizikai sebzést felezi, a varázslatok másfélszeresen sebzik, de iszonyatosan magas mentődobásai miatt nagyon magas erővel kell lőni őket, hogy haszanak is. Mellékesen TU és pszi pontot is szív, ha nincs rajtunk faji vállvédő. Neves, keményebb változata Tobias Ak'radal, akinél tl'urlang termelőt, illetve tl'urlang mérget lehet találni. A termelő 1-3 tl'urlang fiolát termel minden kör elején, a tl'urlang mérget megnöveli az éjfattyak elleni sebzést. Eléggye szerény jutalom az egyik legkeményebb ellenfél után.

### Patás tanough

Egyetlen probléma vele, hogy erős jéglehelete van. Ha ezt egy fehér glóbusz árnyékában megússzuk, akkor már semmilyen ártalmas speciális támadási formával nem kell szembeeselnünk.

### Gygyan krokodil

Mocsári szörny, semmi különös, csupán harci körönként 5-tel csökkenti az érőnket.

Miután mindenki kellően elborzadt az itt élő lényektől, lassan rátérek, miért is érdemes errefelé kóborolni, s eltűnni a kisebb-nagyobb kellemetlenségeket. Lássuk a különböző meggyőző és kevésbé meggyőző érveket:

A Zarknod piramisában elkészíthető faji tárgyak egyik alkotóelemét azok a tekercsek alkotják, amelyeket itt tudunk a leggyorsabban beszerezni. Bármelyik szörnyről van esély rá, hogy megölése után találunk egy tekercset, amelyek sajnos nem átadhatóak.

Ha eljutsz oda, hogy minden vagy majd minden szörnyet meg tudsz ölni, akkor körönként összeszedhetsz akár 30 fejlesztési pontot és 600000+ tapasztalati pontot is.

A (270, 97) koordinátán található egy árnytünde szentély, ahol egymásra épülő küldetéseket kaphatunk, amely küldetessorozat végén többek között a jelenleg játékban levő egyik legjobb szűrőfejevert, egy tleikan nyárssal lehetünk gazdagabbak.

Ha a többi területen már unjuk a kalandozást, minden szörnyet megölünk már az első körben, akkor ez a terület igazi felüdülést fog jelenteni.

Mielőtt ebbe belefognák, megpróbálom picit vázolni a történelmi háttér ezeknek a lényeknek, illetve ennek a területnek, hogy érthető legyen, melyek a háttérben lévő mozgatórugók és motivációk. Az árnytündér társadalom hihetetlen fejlődést ért el a mágia terén, a különböző lények kreálásán kívül más sikokról is idéztek lényeket, majd a kutatásaik irányába a halhatatlanság irányába fordult, gyakorlatilag meg akarták tagadni a halált, mint a létezés végét jelentő eseményt. Ezt azonban Leah nem tűrhette, isteni rontást bocsátott rájuk, amely középpontja Eldüen mezeje volt, s innen terjedt szét az árnytündér társadalom összes tagjára. Miután ez a szerencsétlen esemény megtörtént, az árnytündérek energiáikat arra próbálták fordítani, hogy semlegesítsék a halálisten átkát, mindeztidáig sikertelenül.

Ebben a történelmi helyzetben lépi át a szerencsétlen kalandozó a (270, 97) mezőn található árnytünde szentély kapuját, és találkozik Chayantalal, akitől a küldetéseket fogja kapni. Ha te is meg szeretnéd szüntetni a világot elborító konzervatív szemléletet, azaz megszüntetni a halál istenének hatalmát, akkor bátran vágj bele a küldetésekbe, ha viszont az előző választás alkalmával az Alanori Konzervatív Pártra szavaztál, akkor csapd be a szentély ajtaját és vissza se nézz!

Az első feladat 3 sötét kasza összegyűjtése, amelyet sötét kasszáknál lehet találni. Ez olyan belemegelő feladat, miután visszavittük, Chayantal már kezd megbízni bennünk, és ejt egy-két szót arról, hogy az egész játék mire is megy ki.

A következő feladatunk Tareanthal felkeresése, aki állítólag nagy hatalmú árnytündér mágiát fog nekünk oktatni. Közben szó esik még arról, hogy minél nagyobb sereget kell összegyűjteni a végső csapáshoz, aminek hallatán egyelőre még csak bólogatunk. A labirintus végén Tareanthal már nem, csak a hulláját találjuk, de gazdagabbak leszünk egy igen hasznos varázslattal, a neve: árnyak segítsége.

A következő feladat egy tekerics kézbesítése az északi tartomány árnytündér szövetsége vezetőjének. Ez a labirintus tele van tlopedmukokkal, tlopedmuk rémurakkal, és a végén egy tlopedmuk halálbáró vár. Ezekben a lényekben a kellemetlen az, hogy kronoérintésük van, így a labirintusban közel 200 TVP-t fogsz veszí-



teni. Ha sikeresen megtalálsz a vezető holttestét, már mehetsz is vissza jelentést tenni az elvégzett munkáról. Mikor visszaérsz a szentélybe, kiderül, hogy az a futár, akinek a feladata lett volna a keleti tartományok értesítése a végső csapásról, nem tért vissza. Természetesen így ez a feladat is a te nyakadba szakad, ráadásul figyelmeztetnek, hogy Leah teremtményei egyre jobban aktivizálódnak, próbálják megakadályozni a végső csapást. Ekkor már kezd egyre gyanúsabbá válni az egész küldetés célja, de egyelőre még nem ellenkezel. A labirintus legmélyén lehet találkozni a Rettégés Urával, akinek sikeresen kiiktatása után köpenyével leszünk gazdagabbak, valamint találhatunk egy átkozott karkötőt is.

Miután visszatérsz és beszámolsz sikereidről, Chayantal elmondja, hogy a végső csapás előidézéséhez rengeteg alapanyagra van szükség, ezért a következő feladat az lesz, hogy össze kell gyűjteni 6 ytterium kőzetet, és átadni. Mivel ekkor már igen értetlen képpel áll a szerencsétlen kalandozó, ezért Chayantal kifejti, mit is takar a végső csapás. Szerinte fényt jelent az éjszakában, biztonságosabb Ghallát, megoldást az árnytündérek összes problémájára, hogy elismert fajt alkothatnak. Azaz végső soron a hatalmat jelenti.

Ezt a szöveget egy másik létsíkon már biztosan sokan hallották valaki másnak a szájából, mindenesetre félretéve rossz érzéseit mindenki elkezd gyűjteni az ytterium kőzeteket. Ezt jelen ismereteink szerint csak drakolder csatamezőn lehet eddig találni, de valószínűleg más beszerzési forrása is van, amelynek kiderítése folyamatban van.

Ha ezt a feladatot is megoldottad, akkor jön az utolsó, végső küldetés, amely célja a jövőkö felkutatása. Ezzel lehet csak megindítani a végső csapást, valamint aki belenéz ebbe a kőbe, az előre megnézheti egy általa legfontosabbnak ítélt eseményről, hogy fog lezajlani, és így akár változtathat is rajta. Ha sikeresen átverekedjük magunkat a négyzetes labirintuson, a legvégén pedig legyőzzük a tvoeken döntőbíráit, zsebre tesszük vagy kézbe vesszük a nála található tleikan nyársat, akkor rábukkanhatunk a jövőköre. Miután megérinted, és a végső csapásra gondolsz, a kő látomászerűen feltárja, mit is takar ez pontosan. Kiderül, hogy a végső csapás célja az, hogy milliók haláláért cserébe Leah megszünteti az árnytündérekre rakott átkát, millió lélekért cserébe elnyeri megváltásukat. Mivel ez Ghalla pusztulásához vezetne, nem lenne több szörny, amit meg lehetne ölni, emiatt ezentúl több TP-t sem kaphatnál, így természetesen ezt nem hagyhatod, ezért megfogadod, hogy itt hagyod a követ, a labirintus mélyén, ahol senki sem fog rábukkanni.

Ezek után, aki esetleg gondolja, egy jó nagy letolásért visszatorthat az árnytünde szentélybe, jómagam ezt még nem tettem meg, így nem tudom, mi vár ott pontosan, de valószínűleg nem fognak megdicsérni.

Remélem ez a rövid kis összefoglaló felkeltette mindenki érdeklődését, és előbb vagy utóbb ellátogat erre a nem könnyű, sőt néha kifejezetten kemény területre, mert még sok ideig tartogat meglepetést, újdonságot mindenki számára.

Nagy Zoltán  
predator@mail.externet.hu