

# ALANORI KRÓNICA

106. szám  
2004.  
október

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Lassan itt a december, ami a Mikulás, karácsony és szilveszter mellett a TF-találkozóról és az új HKK kiegészítőről ismerjük meg. A hagyománytól eltérően azonban ezúttal a TF-találkozót már november végén megtartjuk, míg az új kiegészítő bemutató versenye csak egy héttel később, december elején kerül megrendezésre. Az új kiegészítőről egyébként a novemberi számunkban olvashattok beharangozót, most a HKK árlista miatt nem jutott hely neki. Viszont minden rosszban van valami jó alapon addigra lezajlik a tesztelő verseny, így annak tükrében tudunk írni a lapokról. Gondolom, mindenki nagy izgalommal várja már az új lapokat, vagy ha nem HKK-zik, akkor lelkesen készül az olimpiára. Sok szeretettel várunk benneteket a találkozón és a bemutató versenyen! Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist és Steve Stirling: Sebes Jimmy c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

## ALANORI KRÓNICA

IX. évfolyam 10. (106.) szám (2004. október) – Megjelenik havonta  
**Főszerkesztő:** Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós  
**Tördelő szerkesztő:** Dikó István **Korrektor:** Kovács János  
**Grafikusok:** Fischer Tamás, Kiss Márton Gyula  
**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszai  
**Szindinamikus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt  
**Kiadja:** Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134  
**Lapzárta:** szeptember 17. **A következő szám lapzárta:** október 15.  
**Készítette:** Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor  
ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### RÖVID TÖRTÉNETEK

A Renraku archológiából

2

### HKK ÁRLISTA

A ritka lapok árai

13

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

22

### ÚJ VERSENYEK

Oktoberben és novemberben

24

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Hagyományos verseny

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### SEBES JIMMY

Regényrészlet

30

### ELFAJZOTT TORZSZÜLÖTTEK

Belső infók

34

### ŐSÖK VÁROSA

Hírek, fejlesztések

38

### LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki hányattatásai

40

### GHALLA NEWS

A TF hírei

44

### TF-FEJLESZTÉSEK

44

### INVÁZIÓ

45

### KALANDOZÓ KALAUZ

50

### TF-HÍREK

54

### EGY KLASSZIKUS GHALLAI MESE

56

## ALANORI KRÓNICA 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 csekek hátuljára írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

# RÖVID TÖRTÉNETEK AZ ARCHOLÓGIÁBÓL

## CAL REYNOLDS NAPLÓJA

Senki sem tudja, hogy mi történt pontosan december 19-én, és lehet, hogy sosem fogjuk megtudni. Több mint százezer ember rekedt az Archológiában, mikor az bezárult, és a töredékes hírek alapján nincs két olyan ember, aki ugyanazt élte volna meg. Olyan történeteket hallhatunk az elmúlt hetekben, amelyek összeszorították a legkeményebb szamurájok gyomrát is, de vannak olyan történetek is, mint például a most következő.

A következő részletet egy anonim forrás töltötte fel a Shadowlandre. Még vizsgáljuk a történet hitelességét, de igen hihetőnek tűnik. A részlet Cal Reynolds naplója, aki az Archológia huszadik szintjén lakott. Csak tíz éves volt... de a történet alapján sokkal öregebbnek érezheti magát.

### 2059. december. 19.

Elmentve: 17:41:44 (PST)

Hoi!

Itt Cal Reynolds, ez a személyes naplóm, melyet ma kezdtem el vezetni az új Renraku 6100-as zsebszámítógépen. Wendy nagynénim küldte nekem San Franciscóból karácsonyra, és még nem kaphattam volna meg, de anyu és apu megengedte, hogy idő előtt kibontsak egy ajándékot. Annyira izgalmas! Meg akartam venni a *Vörös Szamuráj Vadászatot* a gépre, de apu azt mondta, hogy karácsonyig ne vegyek semmit, mert lehet, hogy megkapom valakitől ajándékba. Felvehetek vele képeket és hangokat is. Egyelőre csak az van rajta, ahogy Wendy nagynénim azt mondja: – Boldog Karácsonyt cukorfalat! – Felhívtam és megköszöntem, bár utálok, amikor cukorfalatnak hív, mert a hangja mindig olyan hamisnak tűnik. Igazából az unokatestvéremmel, Chrisszel akartam beszélni, de nem tudtam, mert éppen focizott. Miután leraktuk, apu azt mondta, hogy szerinte részeg volt Wendy néni, de anyu rászólt, hogy ne mondjon ilyeneket a testvéréről.

Vacsoraidő! Később folytatom...

Elmentve: 19:02:09 (PST)

Épp a vacsora közepén a fények, a telekom és minden más dolog TELJESEN kikapcsolt, és a lakás percekig sötét maradt. Cindy sírni kezdett, anyu pedig vigasztalni

próbálta, de érződött rajta, hogy ő is fél. Apa megkért, hogy hozzam oda neki a zseblámpáját, de éppen akkor kapcsolták vissza a fényt, amikor megtaláltam. A telekom is visszakapcsolt, és egy hírolvasó fickó azt mondta benne, hogy számítógépes hiba történt, de mostanra már minden helyreállt. Befejeztük a vacsít, és ismét hívni akartam Christ, de a telekom szerint minden vonal foglalt volt, így nem sikerült. Apu azt mondta, hogy biztos a hiba miatt, és inkább próbáljam meg holnap.

Találkoznom kell Bradyvel a hallban. Van egy másolata a *Firebird Flight 3*-ról, de apu nem enged sokat játszani a telekomján. Nem baj, most már játszhatok a saját gépem!

### 2059. december. 20.

Elmentve: 13:01:12 (PST)

Brady átjött, és játszottunk a *Firebird Flight*tal. Az első pár meccset gond nélkül megnyertem, aztán átjött Brady apukája, és elvitte Bradyt, mert be kellett fejezniük a karácsonyi vásárlást. Lementek a nagycsarnokba, mert Brady apukája nem szereti a Renraku boltokban kapható dolgokat. Én is le akartam menni velük, hogy ajándékot vegyek anyunak és Cindynek, de apa nem engedett, mert szerinte a csarnok ilyenkor mindig tömött. Azt mondta, hogy ilyenkor mindig sokan jönnek az Archológiába, mert itt kaphatók a legjobb dolgok. Brady fel fog hívni ha visszaérnek, és majd megint jól elverem a játékban.

Elmentve: 17:32:44 (PST)

Vettem anyunak egy ezüst karkötőt, Cindynek meg egy Kristály Sámán Barbiet. Megkértem aput, hogy vigye helyettem a kasszához, mert nem akartam, hogy egy babával lássanak. A boltok nem voltak annyira tömötték, apu csodálkozott is, hogy miért ilyen kevés az ember.

Majdnem ebédidő van már, és Brady nem hívott. Felhívtam a lakásukat, de a mamája szerint még nem érték haza. Nagyon idegesnek tűnt! Azt hiszem most elfoglalom magam egy kicsit az ajándékok csomagolásával.

Elmentve: 21:33:17 (PST)

Brady nem hívott, így lefekszem aludni. Valószínűleg csak fél, hogy újra elverem. Nyusziiiiiiii!

## 2059. december. 21.

Elmentve: 08:49:22 (PST)

Brady és apukája eltűntek! Apu azt mondta, hogy valami történhetett velük, de nem tudta, hogy mi. Nem tértek vissza a csarnokból tegnap este. Apu azt mondta, hogy lehet, hogy jön majd egy biztonsági auditor, aki feltesz majd pár kérdést Bradyről és apukájáról. Remélem Bradynek nem esett baja!

Elmentve: 11:50:38 (PST)

A nyomozó megjött és kérdéseket tett fel Bradyről, az apukájáról, meg arról, hogy mit mondtak mielőtt elmentek volna a csarnokba. Egy csomót kérdezett rólunk is, olyanokat, hogy kedveljük-e az Archológiát, a Renrakut meg ilyenek. Ezek a kérdések nagyon felbosszantották aput – azt mondta, hogy azt hiszik, a cég ellen dolgozik. Anyu azt mondta, hogy nem így van, csak alapos volt a nyomozó.

A nyomozónak olyan szép, csillogó kék kiberneme volt.

Elmentve: 19:07:40 (PST)

Anyu egész nap süteményt sütött. Felhívtam ismét Christ, de Wendy néni vette fel, és azt mondta, hogy megint fociedzésen van. Azt válaszoltam, hogy nincs fociedzés vasárnap éjjel, de Wendy néni csak annyit válaszolt, hogy – Boldog Karácsonyt cukorfalat – , pont úgy, ahogy múltkor. Aztán letette. Ugyanazt a ruhát viselte, mint múltkor. Megkérdeztem aput, hogy megint részeg-e a nagynénim, de mama haragos lett, és a szobámba küldött. Lehet, hogy megharagudtak rám.

Brady és apukája még mindig nem kerültek meg. Remélem, rendben vannak.

## 2059. december. 22.

Elmentve: 12:50:42 (PST)

Brady megkerült! Felhívtam az anyukáját, hogy kiderült-e valami, de Brady vette fel! Az apukája is ott volt, de az anyukáját nem láttam. Hallottam, ahogy kiált valamit a háttérben, de Brady apukája felkelt, és azt mondta, hogy majd elintézi.

Megkérdeztem Bradyt, hogy mi történt, és azt mondta, hogy apukájával azért mentek el, mert egy különleges karácsonyi ajándékot kapott. Most már kibernemei vannak! Ugyanolyan csillogókat kapott, mint amilyen a biztonságiaknak van, de az övé zöld, nem pedig kék. Anyyra tutin néz ki! Azt mondta, hogy mindenkinek ilyenje lesz, és ha vele megyek, akkor kaphatok én is egy ilyen. Rendben, válaszoltam, de előtte meg kell kérdeznem az apukámat. Megkérdeztem, hogy átjön-e játszani, de azt mondta, hogy segítenie kell az anyukájának.



Remélem, apa megengedi majd, hogy én is kapjak kibernemeket. Vöröseket szeretnék.

Elmentve: 18:32:26 (PST)

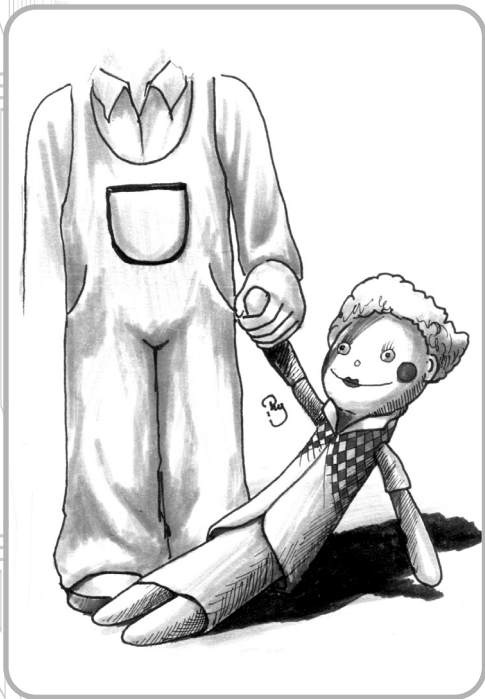
## APÁM ANYYIRA SZEMÉT!

Azt mondta, hogy csak később kaphatok majd kibernemeket, mert a szemeim még mindig nőnek. Megmondtam neki, hogy Bradynek engedték a szülei, mire azt válaszolta, hogy ők hülyék. Hozott egy babát a buta Cindynek, mert a munkahelyén mindenki kapott egy ilyen, akinek kis gyerekei voltak. Cindy egész éjjel a hülye babájával játszott, és én még csak nem is telefonálhattam, mert apunak rossz hangulata volt. Azt mondta, hogy egy csomó munkatársa nem ment ma dolgozni, így kétszer annyi munkája volt, ráadásul olyan új áramköröket kellett készíteniük, amiről senki sem szólt előre. Ez a mai nap egy totális csőd!

## 2059. december. 23

Elmentve: 8:28:58 (PST)

Valami vicces történik Wendy nénival. Az időjárás-jelentés szerint szakad az eső San Franciscóban, így felhívtam Christ, mert ilyenkor mindig otthon van. Wendy néni azt mondta, hogy Chris megint focizik! Megkérdeztem, hogy esik-e az eső, mire egy ideig csak egyhelyben ült, majd azt mondta, hogy igen. Megkérdeztem, hogy hogyan lehet esőben focizni, mire azt válaszolta, hogy – Boldog Karácsony cukorfalat – és bontotta a vonalat.



Anyu azt mondta, hogy menjek a parkba egy kicsit játszani. Szomorúnak tűnt.

Elmentve: 14:11:23 (PST)

Unalom, unalom, unalom! Kopogtam Bradyék ajtaján, de senki sem nyitott ajtót, így elmentem a parkba, mert mást úgysem lehet itt csinálni. Nem voltak sokan, a legtöbben olyan kicsik voltak, mint Cindy, és ugyanolyan buta babákat hordtak magukkal, mint amilyet Cindy is kapott. Amikor megláttak, elkezdtek követni és folyamatosan bámultak. Utálom, amikor a kiskölykök ezt csinálják! Ráadásul mindnek olyan zöld kiberszeme volt, mint Bradynek! Rájuk ordítottam, hogy takarodjanak előlem, de folyamatosan csak követtek és nem szóltak egy szót sem. Megragadtam az egyik babáját és elhajítottam olyan messzire, amennyire csak tudtam. A baba a jungle gym elé esett, ahol egy másik gyerek játszott. Neki sem volt kiberszeme. Mindannyian odamentek hozzá, engem pedig szerencsére magamra hagytak.

Láttam egy csomó rendőrségi meg tűzoltó autót az Archológia környékén. Figyeltem őket az ablakon keresztül egy darabig, de nem csináltak semmit. Biztos valami parádéra készülnek, vagy ilyesmire. Unatkoztam, és inkább hazamentem. Brady még mindig nem volt otthon.

Elmentve: 18:12:02 (PST)

Apu megint rosszkedvű. Egyre többen hiányoznak, és a terveket is folyamatosan változtatják. Apu azt mondta, hogy már nem is tudja, hogy mit gyártnak. El akartam neki mesélni a parkban látott kiberszemes kiskölyköket, de nem akarta meghallgatni. Aztán anyuval kezdtek beszélgetni, és anyu azt mondta, hogy el akar menni. Aztán gyávának hívta aput, és becsapta maga mögött az ajtót. Cindy folyamatosan mosolygott és duruzsolt annak a hülye babának. Utálom azt a babát. El fogom emelni, és el fogom rejteni, hogy váltságdíjat kérhessek érte.

**2059. december. 26.**

Elmentve: 20:40:21 (PST)

A doktor azt akarta tudni, hogy mi történt velem, de bármikor próbáltam elmondani, azonnal sirva fakadtam és reszketni kezdtem. Ilyenkor gyógyszereket kellett adnia nekem, hogy elaludhassak. Azt mondta, hogy ha rendben érzem magam, akkor mentsem le, és ő majd megnézi később. Érzem, hogy most sikerülni fog.

Miután mindenki lefeküdt belopóztam Cindy szobájába, hogy ellopjam a babáját. Éppen a saját szobámba lopakodtam vissza, amikor az a hülye baba megszólalt: – *Hello Cal. Tudom, hogy hogyan szerezhetnél olyan kiberszemeket, mint a barátod Brady. Szeretnél olyat?*

Senki sem volt ébren, a baba pedig szinte suttogott. Majdnem elhajítottam, mert nagyon megijesztett, pedig csak egy rohadt baba volt. Gyorsan visszalopakodtam a szobámba és becsuktam az ajtót. Sokáig néztem még a babát, de nem mondott semmit és nem is mozdult. Éppen elrejtettem volna, amikor ismét megszólalt: – *Cal! Nem akarsz olyan különleges lenni, mint Brady?*

Megkérdeztem, hogy honnan tudja a nevem, mire ezt válaszolta: – *Én mindent tudok, Cal! Olyan titkokat mutathatok, amiről nem tud senki más. Csodálatos dolgokat. Csak az olyan különleges barátaim, mint Brady láthatják ezeket. Azt akarom, hogy te is különleges legyél. Te nem akarsz?*

Azt mondtam, nem tudom, mivel még mindig ijedt voltam. A baba megint megszólalt: – *Rendben van. Ha neked nem kell, akkor majd megkérdezem Cindyt. Biztos vagyok benne, hogy ő biztosan szeretne egy pár gyönyörű, csillogó zöld kiberszemet. – Ez felidegesített, mivel mindig Cindy kapott mindent, én meg semmit. Azt mondtam, hogy rendben, mire a baba azt mondta, hogy akkor menjünk ki. Félttem, hogy bekapcsol az ajtóra szerelt riasztó, de nem történt semmi.*

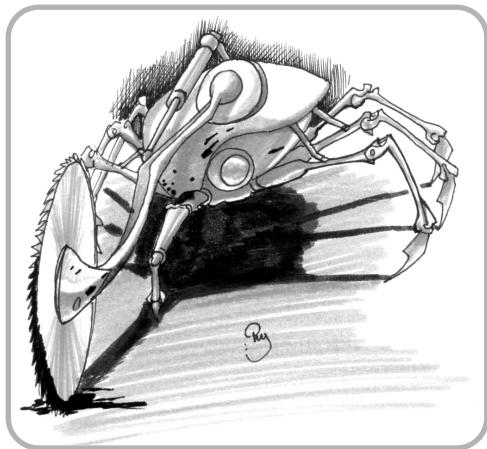
Nagyon sokáig barangoitunk az üres folyosókon át. A fények égtek, de sehol nem volt senki. Nagyon furcsa volt.



A baba azt mondta, hogy valami Déjusz elé visz, aki majd ad nekem kiberszemeket, meg megmutatja nekem azokat a csodálatos dolgokat. Megmondtam neki, ahogy apa szerint nő a szemem, így nem kaphatok kiberszemeket, mire a baba azt mondta, hogy Déjusz olyan kiberszemeket ad majd nekem, amik velem együtt nőnek. Azt mondta, hogy Déjusz azt tesz, amit akar.

Egy lifthez értünk, és bementem a szint nevét, ahová megyünk. A baba azt mondta, hogy várjak. Kicsivel később megérkezett a lift, és beszálltunk. A huszadikról lementünk a tizennegyedikre. A szint hasonlított a miénkhez, de a karbantartórobotok kiszedték a falakat, és egy hatalmas termet csináltak a szintből. Olyan idétlenül nagy fémpókoknak tűntek. Egy csomó gyereket láttam, de voltak ott felnőttek is. Mindannyian pokrócokon és ágybetéteken feküdtek, és bár páran még beszéltek a babáikhoz, a legtöbben aludtak. Parányi kis gépek rohanguk körülöttük és néha bökdösték őket, vagy rájuk másztak. Megkérdeztem, hogy hol vagyunk, a baba meg azt mondta, hogy itt kell várunk, amíg le nem mehetünk Déjuszhoz. Körülnéztem, hogy leülhetek-e valahova, amikor egy kis lány felkelt, és lement egy lépcsőn.

Aztán üvöltözést hallottam a liftek felől. Egy ember állt a nyitott liftnél és azt üvöltözte, hogy mindenki kijuthat, ha követik. Az egyik kisebb robot elindult felé, de a fickó felrúgta, és felvonó felé kezdett rohanni. Útközben rátaposott egy-két emberre, de nem kelt fel senki. Berohant a lifthez, amivel jöttem, és elkezdte nyomkodni a gombokat, de semmi sem történt, az ajtó nem csukódott be. A felrúgott robot valamit mutatott, mire a pókrobotok utána eredtek és beszorították a lifthez. A csápjaik végéből fűrészeket, meg hasonló borzalmas szerszámokat engedtek ki és feldarabolták a menekülni próbáló embert. Vér fröcsögött mindenfelé, a szagától pedig hányingerem tá-



madt. A lift mellett fekvő emberekre is fröcsögött vér, de nem keltek fel. A pókrobotok kijöttek a liftből csurom véresen, és visszamentek a helyükre, a liftajtó pedig becsukódott.

Nagyon megijedtem és megkérdeztem a babát, hogy miért kellett ezt csinálni, de hirtelen azt éreztem, hogy valami megszurta a lábam. Egy guruló kis robot volt a lábamnál, és valami fecskendővel szúrta meg. Zúgni kezdett a fejem, és elaludtam.

Amikor felébredtem, a baba azt mondta, hogy ideje lemenni Déjuszhoz. Nem akartam, de a baba azt mondta muszáj. A lépcső alján egy kórházi rész volt. Voltam már ilyenben, amikor egyszer játék közben eltörtem az egyik karomat, de most különösnek, idegennek tűnt a hely. Nem volt sok orvos vagy nővérke, és akiket láttam, azoknak is zöld kiberszemük volt. Emellett a legtöbb szoba sötét volt, kivéve egyet, ahol pár gyerek és felnőtt állt sorba, hogy bemehessen. Nem akartam oda menni. Azt mondtam, hogy nem megyek, de mégis beálltam a sorba. *Azt hiszem a baba akarta így, de nem mondott semmit.*

Egy doktor lépett ki az ajtón időnként, és megmérte a sorra kerülők testhőmérsékletét, arcméretét, meg hasonlókát. Nem láttam mit csinálnak bent, amíg az előttem levő gyerek sorra nem került. Beültették egy székbe, és fecskendőket, meg ilyesmiket nyomtak a karjába. A szék ezután felfelé fordult, és emelkedni kezdett a mennyezet felé. A mennyezetről robotkarok sülyedtek le, olyanok voltak, mint a pókok karjai, csak kis szikékben, meg fényekben végződtek. A gyerek arcáig ereszkedtek, majd kiszedték a szemét.

Sikítottam, mivel nem akartam már a kiberszemeket. Megfordultam és futni kezdtem, de egy doktor megragadott, és egy fecskendőt nyomott a karomba. Megpróbáltam megútni, de megláttam, hogy Dr. Woolsey fogott meg, aki annak idején gipszbe rakta a törött karomat. Megpróbáltam elmondani neki, hogy nekem nem kell kiberszem, de az agyam megint összezavarodott, és lassan elpilledtem.

Arra ébredtem, hogy valaki a karjaiban visz. Sötét volt és nem láttam. Kérdezni próbáltam, de csak annyit mondtak, hogy: – *Maradj csöndben kőlyök, megpróbálunk elűnni innen!* – Az idegen magával vitt. Lövéshangokat és dobogó léptek zaját hallottam, közben meg olyan szagot éreztem, mint amilyen a felvonóban volt. Akárki is vitt, biztos elesett, mert elejtett, de aztán valaki más felvett és vitt tovább. A szemeim fájni kezdtek. Lementünk egy lépcsőn, valaki kinyitott egy ajtót, és kérdeztünk.

Ezután ebbe a kórházba kerültem, de még mindig nem látok. Aki kihozott, azt mondta, hogy anyu, apu meg Cindy az Archológiában rekedtek, de megpróbálják kihoz-



ni őket is. Megpróbálnak mindenkit kihozni, de ez hosszú ideig tarthat.

Azt hiszem, azért nem látok, mert a fickók, akik jöttek értem, nem voltak elég gyorsak. A doktor azt mondja, hogy lesz kiberszemem, és látni is fogok vele, de nem olyat kapok, mint Brady-é volt. Megkérdezte, milyen színt szeretnék. Azt mondtam bármilyet, csak zöldet ne...

Azok a srácok, akik kihozták Cal-t (és még rengeteg másik gyereket) a tizenharmadikról, a haverjaim voltak. Arra békelték fel őket, hogy hozzanak ki egy páciens-t a kórházból, de mire odaértek, a célpont már rég halott volt. Meglátták útközben a kiberklinikát, és kockára tették az életüket, hogy annyi kölyköt hozzanak ki, amennyit csak tudnak. Két barátom nem jutott ki. Nem tudom, hogy élnek-e még, vagy már holtak, de ezek után jobb szeretném, ha inkább holtak lennének, mint bábok.

Káosz Kapitány

Elküldve: 2060. február. 3. 11:22:17-kor (EST)

### TAKASHI HIRAGA TÖRTÉNETE

Az Archológiában működő Ellenállás egyik tagja, Takashi Hiraga túlélt mind a zombiszobákat, mind az ólakat (kórházi szekciók, ahol az MI szolgálai sebészeti kísérleteket hajtanak végre). Sokakkal ellentétben Takashi józan eszének megtartása mellett mondhatja ezt el magáról. Története az egyik zombiszobában kezdődik.

A Kékek körülöttünk mozogtak. Kábítóbotokkal terelgettek minket egy hatalmas szobába. A járólapok szinte fagyosak voltak, egyik lábamról a másikra ugráltam, hogy fenntartsam vérkeringésem. A ruháinkat már régen elvették, ezért szorosan egymás mellé állva melegítettük egymást.

A szobában kétméteres fémtömbök álltak, a tömbök szélén pedig sötét képernyőjű monitorok feküdtek, és zöld trutymóval teli zsákok csüngtek. Mint alvó kígyók, a fémtömbök végéből vékony kábelek csüngtek alá, egy szabványos jackcsatlakozóval a végükön. Megtapintottam a nyers bőrt frissen beültetett adatjackem széléin.

A Zöldek ekkor özőnlotték be a szobába. Nem hittem el, amikor megláttam köztük egyik régi ismerősömet, Hiroshi Ushidát, az Archológia vezetőjét. – Hiroshi-sama – kiáltottam neki. Reméltem, hogy felismer, és nem jutott ugyanarra a sorsra, mint a többi Csikos. Reméltem, hogy nem vált belőle emberi robot, felismer, és kimenekít erről a szörnyű helyről.

Tévedtem. Röviden rám pillantott szörnyű zöld szemével, majd elfordította a fejét. – Hiroshi! – kiáltottam neki újra, majd a következő pillanatban megcsaptak egy sokkbal. A lábaim görcsbe ugrottak, és a padlóra estem. Csecsemőpózba húztam össze magam, és vártam, hogy

elmúljon a sokkolás hatása. Nem volt olyan rossz, mint múltkor. Szinte élveztem.

Két Kék emelt fel, hogy egy fémtömbre fektessenek. Az első lefogott, míg a másik több kis krómszínű tárgyat vett elő egy kisebb ládából. A tárgyak úgy mocorogtak, mintha éltek volna. Ismét sikoltottam. A Kékek nem törődve ellenkezéssel egy-egy krómlényt tettek a karjaimra és lábaimra, minden végtagomra egyet. A lények kacsoakat engedtek, és befűrték magukat a húsumba, míg el nem érték a hideg vasat. Elájultam az intenzív fájdalomtól.

Mikor felkeltem már képtelen voltam mozogni. Nem láttam a lényeket, csak kör alakú, rózsaszín nyomukat. Egész testemmel megborzongtam mikor rájöttem, hogy már a testemben vannak.

Az egyik Zöld – egy fiatal nő – észrevette, hogy magamhoz tértem. Egy fecskendővel közelített. Tiszta alkohollal fertőtlenítette a karomat, majd a vénámba nyomta a tűt.

– Engedjen el – könyörgtem neki.

Lassan oldalra tudtam fordítani a fejem, így láttam a többieket is. Hozzám hasonlóan őket is letapasztották. Velem ellentétben azonban mindannyian be voltak csatlakoztatva a tömb végén lógó kábellel. Az egyik fogoly melletttem, egy törpe nő, teljes erőből nekifeszült béklyóinak, majd közel egy percnyi céltalan hadakozás után ernyedett testtel terült el.

Két Kék jött, és elvitték holttestét. Láttam a nő arcát: a szemei kidülledtek, a nyelve pedig lógott. Komikusan festett. Egy fekete zacskóba tették, és elvitték. Kisvártatva vízzel tértek vissza, és lemosták a tömböt. Vér és apró húsdarabok sodródtak le a tömb oldalain.

Hányingerem támadt.

Ekkor kezdett hatni a Zöld által beadott szer. Szédülni kezdtem és elkábultam egy picit. Láttam, ahogy az egyik Zöld megragadja a kábel végét, és előrehajol, hogy bedugja az adatjackembe. Ellenkezni akartam, de még a számat sem tudtam kinyitni, hogy kiabálhassak. Az áramkör bezárult, és elsötétült előttem a világ.

Amikor magamhoz tértem, még mindig a hideg acélon feküdtem. Megpróbáltam felülni, de a testem nem engedelmeskedett.

– Ne próbálj mozogni. – mondta valaki. Egy férfi hangja volt. – Egy ideig nagyon gyengének fogod magad érezni.

– Meddig? – kérdeztem rekedtes hangon.

– Három napig. – válaszolt a hang. – Három napig voltál bent.

– *Fa vagyok?*

– Nem – nevetett a hang. – Egy kórházba fogsz kerülni három szinttel lejjebb. Sarahnak szüksége van valakire, akinek van adatjacke. Azt hiszem, ez lesz a szerencsenapod!

– Három napig? Nem emlékszem...

– Arra hogy mi történt? Nem meglepő. Ez a kísérlet része.

A férfi egy tapaszt rakott a jobb karomra, amitől percekkel belül teljesen magamhoz tértem, és fel tudtam ülni. Egyenesen fogva tartóm arcába bámultam. Egy másik Zöld.

– Gyere. – Ahogy a Zöld beszélt, két Kék lépett mellém. Mindketten sokkóttal voltak felszerelve. Félrelöktem a kábelt, és meglepődtem, hogy azonnal sikerült felkelnem. Tettem pár óvatos lépést, majd miután bebizonyosodott, hogy lábaim engedelmeskednek az agyamnak, lassan elindultam a Zöld után. Bármit is adtak be, működött.

Az örök lekísértek a három emelettel lejjebbi kórházba. Egy izzadságtól és vizelettől bűzlő szobába érkeztem, ahol már többen is vártak. Hallottam, hogy valaki sír, de nem láttam a forrását. Az itt levő foglyokon sem volt ruha, egyszerűen csak pokrócokat terítettek rájuk. Felkaptam én is egy pokrócot, és magamra csavartam.

Azon kaptam magam, hogy a körülöttem állók arcát tanulmányozom. A hozzám legközelebb álló nőnek hiányzott a bal szeme, és pár foga. Nemrég távolíthatták el őket. Hosszú ideig bámultam, de látszólag nem is vett észre. A szoba másik felében egy ork fickó küzdött, hogy elérje a pokrócokat. Csak egyetlen lába volt, de az is térd-

ből hiányzott. Jobb karját barna szőrzet tarkította. Egy másik ork bőrén súlyos sebészeti beavatkozások hegei éktelenkedtek. Az ajtó mellett levő falrészre valaki egyetlen szót festett fel vérrrel: *Deus*.

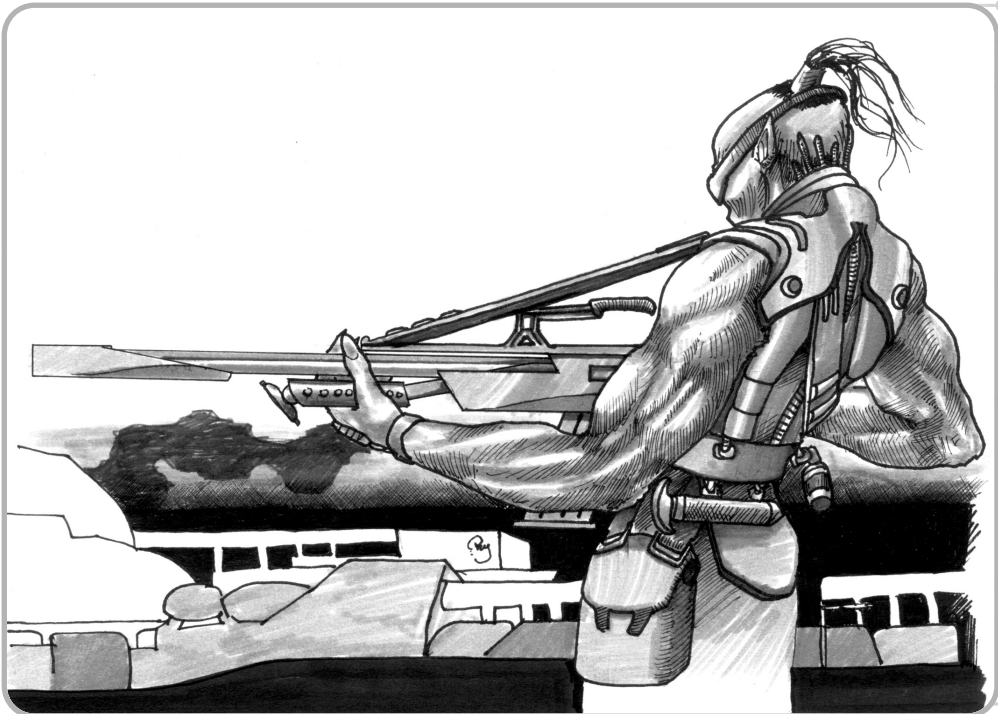
Becsuktam a szemeim, és a fejem elé raktam a takaróm.

Nem tudom, mennyi ideig voltam a szobában, de amikor kimondták a nevem, azonnal magamhoz tértem. Félttem a Zöldek kísérleteitől, de hálás is voltam egyben, hogy kiszabadulhatok erről a borzasztó helyről. Követtem a Zöldet a kórház folyosóján. Egy szobába mentük, amelyben csupán egyetlen – a zombiszobában látotthoz hasonló – ágy volt. – Feküdjön fel az ágyra – mondta a doktor (valószínűleg ő volt a Zöld által említett Sarah).

Elhatároztam, hogy nem leszek engedelmes. Nem tudtam, hogy mennyi időt töltöttem a Mátrixban, de tudtam, hogy ha most becsatlakozom, akkor csak a biztos halál vár. – NEM – mondtam, és az arcába bámultam.

– Fogd le – mondta a másik Zöldnek.

Hiába harcoltam fogva tartóim ellen, a szer ellenére még mindig túl gyenge voltam. Szerencsémre pont ekkor szabadult el a pokol a környéken. Robbanások sorozata rázta meg a szintet, mire a Zöld szorítása is gyengülni kezdett. Kiszabadultam, kijutottam a folyósóra, és ekkor találkoztam először megmentőimmel, az Ellenállókkal.



# BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, nyolc kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden 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 ÖTFÉLE LEHETŐSÉGETEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

### 2 MINDEN 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](mailto:beholder@beholder.hu) címre.) A 06-1-297-3660-as számmon telefonon is lehet rendelni.

### 3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

### 5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

## Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

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

### Kártya neve

Pont-érték	Ára pontban	Bolti ár
------------	-------------	----------

### HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Vároasa VI.	15	135	1350
Multidézó	10	90	990
Sötét Kor	10	90	990
Esthar császárság	10	90	990
Ébredés	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

### HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Éjfatty seregek	3	29	290

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	10	60	600
-----------	----	----	-----

A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétellel vonatkozik:

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



Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT</b>				
A világ szeme I.	10	80	750	700
A világ szeme II.	10	100	950	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Az újjászülöttet sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	15	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A kócos ura I.	15	140	1330	1190
A kócos ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1870
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440
Az alkony keresztútján I.	15	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>				
Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Vérvén	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 armány	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: Kényszerzsevetség	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	15	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A puszttés hercege	15	160	1520	1360

<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a tantárvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1400
Krondor: Árulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könnye	20	160	1520	1360
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom őrnöje I.	25	120	1140	1020
A birodalom őrnöje II.	25	120	1400	1250
<b>A Részháború legendája</b>				
Nagyrabcsúlt ellenségem	20	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1610	1440
Sebes Jimmy	19	170	1800	1610
<b>Árnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstsőlyom Karma	20	170	1610	1440

<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 között	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
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A próféca gyermeke	20	170	1610	1440
A mágia királynője	20	170	1610	1440
A varázsló játszámja	20	170	1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odum: Hajtóvadászat	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: Elsőtétetés	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
Stephen Kenson: Technobábel	20	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	15	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	15	160	1520	1360

<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keresd 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	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2370	2120
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550

<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Késérű 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: Jólát	20	100	950	800

<b>JANET EVANOVICH</b>				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020
Hárman a pácban	20	160	1520	1360
A négy fejevadász	17	170	1610	1440

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

<b>J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>				
Isteri balhé	20	100	950	850
Papirtigris	20	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280

<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: Rézmálmok 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
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700

<b>JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszelleml átka I.	30	160	1520	1360
A ködszelleml átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Merior hajói II.	20	170	1610	1440
A vastmári ütközet I.	25	180	1700	1530
A vastmári ütközet II.	25	180	1700	1530
A számuözött herceg I.	20	200	1900	1700
A számuözött herceg II.	20	200	1900	1700

#### A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

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

#### A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

#### SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN

Átjáró 1-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590

#### DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI

Kaland nélkül	2		850	800
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		950	850

#### CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI

Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010

#### A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:

Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
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
Anne Rice: A testtolvaj meséje	12		2850	2550
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

#### KALANDOR KIADÓ

Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérsóvny	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: Armány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű próféta	6		1890	1690

#### RPG.HU KIADÓ

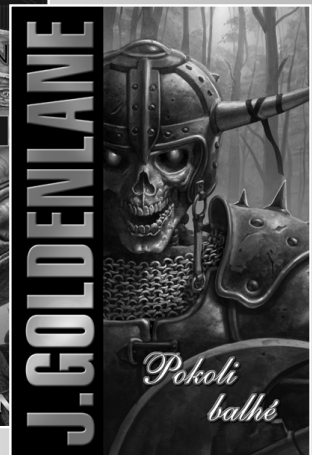
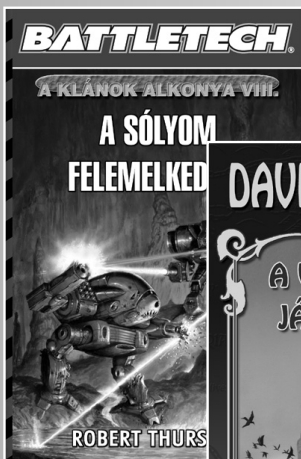
Álmodók	4		1400	1300
---------	---	--	------	------

#### A DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Síkok 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: Toreador (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: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Malkov (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkav (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Bruhaj (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özegek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özegek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özegek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Aldozatok (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petricha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szeitta (Vampire)	6		1800	1600
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale 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 Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Öntfejű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szélfjáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
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
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
T. H. Lain: Nerull esküje	4	1420	1270		<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
David Gemmel: Árnyjáró	4	1420	1270		D&D 3. kiadás Játékosok könyve	20	700	5700	5100
David Gemmel: A farkas birodalma	6	1510	1350		D&D 3. kiadás Mesélők könyve	20	700	6560	5870
David Gemmel: Árnyak hőse	6	1600	1440		D&D 3. kiadás Szörnyek könyve	20	700	6560	5870
David Gemmel: Haláljáró legendája	6	1800	1600		D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4	1420	1270		D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálai	6	1510	1350		A hit védelmezői	8		2370	2120
Andrew Bates: Holtak földje	6	1510	1350		D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6	1800	1600		D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4	1420	1270		Vér és varázs	8		2370	2120
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4	1420	1270		Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4	1420	1270		Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Martin Delrio: A menny csöndje	4	1420	1270		Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6	1510	1350		Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6	1800	1600		Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Thomas M. Reid: Lázadás	6	1700	1520		Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Richard Baker: Elkárhozás	6	1800	1600		Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Carl Bowen: Vadász és préda:					Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
A vámpír	4	1130	1010		Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
A bíró	4	1130	1010		Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
A vérfarkas	4	1040	930		Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
Az ítélhető	4	1130	1010		A Gyűrűk szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Gyűrűk Ura				
A mágus	4	1230	1100		Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Középföldé térképei	6		1890	1690
A hóhér	4	1320	1180		A harag műhelye				
Vincent Prendergast: Késérű áramlatok (7 tenger)	6	1510	1350		D&D kalandmodul	4		1420	1270
Anthony Sheenard: Liliom és vér	6	1600	1440		D&D kalandmodul	4		1420	1270
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>					Fénytelen citadella				
Kantáta	4	1040	930		D&D kalandmodul	4		1420	1270
Shilmista sereg	4	1040	930		Kard és ököl	8		2370	2120
Ejmaszkok	4	1040	930		D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az elesett erőd	4	1130	1010		Az Éjkarom-torony szíve				
A káros átka	4	1130	1010		D&D kalandmodul	4		1420	1270
<b>Legend of the Five Rings</b>					7 tenger szerepjáték	20		5600	5000
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4	1040	930		7 tenger Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
A. L. Lassicur: Unikornis	4	1040	930						
Ree Soesbee: Daru	4	1040	930						
Stephen D. Sullivan: Fónix	4	1040	930						
Stun Brown: Rák	4	1130	1010						
Ree Soesbee: Sárkány	4	1130	1010						
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4	1230	1100						



**2004**  
októberében

**5** éves

**a GameStar!**

Ünnepelj velünk Te is!

**A 2004 októberi lapszámmal minden idők legegységibb GameStarjához juthatsz hozzá!**

- ★ 140 oldalra bővített tartalom, tele extrákkal!
- ★ Egyedi, aranyozott GameStar címlap!
- ★ GameStar-történelem: az elmúlt 5 év!
- ★ Az olvasói szavazáson győztes: Postal 2
- ★ Extra ajándékként: Cultures 3 – Northland
- ★ További bónusz teljes játékok
- ★ Hatalmas szülinapi nyereményjáték értékes ajándékkal!
- ★ SMS-játék további különleges nyereményekkel
- ★ Sok egyéb meglepetés...

**Ezt a számot se hagyd ki!**

**GameStar**

Európa legolvasottabb  
gamer magazinja

Készülj!  
**Október 8-án  
megjelenés!**



# 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: (06-1)-321-1313

<b>c</b>	– Chara-din	<b>Mu</b>	– Mutáns klán
<b>d</b>	– Dornodon	<b>To</b>	– Tolvaj klán
<b>e</b>	– Elenios	<b>P</b>	– Pszionicista klán
<b>f</b>	– Fairlight	<b>Má</b>	– Mágus klán
<b>l</b>	– Leah	<b>H</b>	– Halhatatlan klán
<b>r</b>	– Raia	<b>K</b>	– Katona klán
<b>s</b>	– Sheran	<b>Tu</b>	– Tudós klán
<b>t</b>	– Tharr	<b>Ti</b>	– Tisztogató klán
<b>b</b>	– Bufa	<b>B</b>	– Bárd klán
<b>-</b>	– színtelen	<b>-*</b>	– klán nélküli

A bajnok akarata	-	u	10000	A Hadúr szava	t	r	500	A káprázat ereje	e	r	300
A bajnok manifesztációja	-	u	10000	A halál angyala	l	r	300	A kapzsóság átka	f	r	100
A bajnokok reggelije	r	r	100	A halál éjfékete lovasa	l	r	200	A keresés lángja	r	r	50
A balek zsákja	d	r	200	A halál fia	l	r	500	A kigyó taktikája	Má	r	600
A béke fenntartása	s	r	300	A halál szele	H	r	300	A kockázat ára	r	r	400
A Bika ideje	-	r	50	A halál temploma	H	r	500	A kos csapása	l	r	50
A birodalom virágkora	-	r	200	A halandóság átélése	d	u	6000	A kos ereje	r	r	50
A boldogság csengettyűi	P	r	200	A halhatatlanok nagymestere	-	r	200	A kör bezárul	f	r	100
A bosszú lángja	d	r	100	A halhatatlanok pusztulása	l	r	300	A kövek ereje	tu	r	300
A bőség zavara	-	r	500	A hallucináció börtöne	P	r	300	A kövek hatalma	t	r	50
A bűbájosság rúnája	e	r	400	A harmadik lovas	l	r	200	A középszer pusztulása	r	r	100
A büvölet perce	f	r	600	A három kívánság gyűrűje	f	u	4000	A különlegesség ereje	P	u	4000
A Denevér hatalma	f	r	50	A hatalom átka	c	r	50	A különlegesség megcsúfolása	ti	u	4000
A dimenziók háborúja	l	r	300	A hatalom illúziója	r	r	500	A lélek folyása	Mu	r	500
A fájdalom szépsége	-	r	200	A hatalom kék itala	Mu	r	500	A lelkek folyója	r	r	300
A fattyak létrehozása	c	r	100	A hatalom korlátozása	t	r	50	A mágia csodája	f	r	50
A fattyak ura	c	r	200	A hatalom örülete	f	r	100	A mágia létsíkja	-	r	200
A fattyak visszatérnek	c	r	200	A hatalom szava	c	r	800	A Mágus uja	P	r	500
A fele királyság	r	u	4000	A Hatalom Szövetsége	b	r	500	A mágusok átka	Mu	r	400
A feledés korszaka	t	r	600	A hatalom tornya	f	r	50	A majom technikája	Mu	r	1200
A feledés szelleme	c	r	100	A hatalom torzulása	H	r	2500	A megbocsátás apostola	r	r	50
A Fenevad üvöltése	Mu	r	200	A hatodik napon	-	r	300	A mélység démona	c	r	200
A fény ragyogása	K	r	300	A hely szelleme	d	r	100	A Mester	f	r	400
A fény tava	r	r	400	A helytartó csápjá	P	r	600	A Mester Büntetése	f	r	50
A férgek védelmezője	d	r	200	A holtak bolygatása	l	r	200	A Mester büntetése (új)	f	r	500
A föld sárkánya	t	r	400	A holtak bosszúja	l	r	300	A mester jutalma	d	r	200
A furfang temploma	Má	r	800	A holtak könyve	l	r	400	A moák fénykora	t	r	300
A galettkék védelmezője	Ti	r	700	A holtak segítsége	l	r	200	A moák mesterkedése	t/d	r	50
A géniusz manifesztációja	d	r	200	A holtak szelleme	l	r	400	A moák mesterkedése (új)	t	r	400
A Gépezet	d	r	200	A hősök hagyatéka	r	r	100	A moák öröksége	t	r	300
A gonosz árulása	r	r	200	A jövő ura	d	r	200	A múlt tükre	H	r	2000
A gyenge gyengéje	tu	r	400	A kalandozók védőszentje	-	r	200	A nagytanács ítélete	b	r	300
A gyík lesújt	Má	r	800	A kalmárok itala	Má	r	1200	A norektyr mágijája	t	r	100
A gyógyítás fájdalom	s	r	400	A káosz halványlila aurája	Mu	r	200	A nyugalom tengere	s	r	100
A győzelem ára	l	r	50	A káosz hatalma	c	r	50	A pegazusok hercege	f	r	400
A győzelem reménye	f	r	100	A káosz örvénylő lovasa	c	r	200	A proféta parancsa	H	r	200

A pusztítás botja	d	r	100	Áldott okerón	r	r	300	Az élet egyensúlya	s	r	50
A pusztulás fájdalma	c	r	50	Áldozási ceremónia	to	r	200	Az élet ereje	s	r	300
A ragály rothadó lovasa	l	r	200	Áldozat a holnapért	r	r	50	Az élet és halál kupája	s	r	50
A reménytelenség bajnoka	c	r	200	Állás Kurd	ti	r	200	Az élet és halál kupája (új)	s	r	400
A rend hírnöke	r	r	400	Álmozás	e	r	50	Az élet fája	tu	r	200
A repülés szabadsága	P	r	300	Ámosított manó	e	r	200	Az élet könyve	r	r	50
A rettenet katonája	l	r	50	Álomfaló	c	r	50	Az élet körforgása	s	r	500
A sárkány kincse	Má	r	300	Álomörzök	e/r	r	100	Az élet oltára	s	r	100
A sellők csábítása	e	r	50	Álomsárkány	e	r	400	Az élet vize	s	r	50
A sötétség kardja	c	r	50	Álomtündér	e	r	50	Az élettelenység megcsúfolása	Tu	r	700
A sürgétes rúnája	c	r	100	Általános randomizáció	f	r	50	Az ellenfél balszerencséje	c	u	4000
A szabadság ára	-	u	6000	Áltatódal	e	r	50	Az ellenfél kiismerése	t	u	4000
A szelek ura	e	r	100	Álvás	r	r	400	Az enyészet hidja	c	r	50
A szerelem tornya	e	r	400	Amyrro	ti	r	300	Az enyészet porladó lovasa	l	r	200
A szerencse fia	c	r	50	Angyali bűbáj	K	r	400	Az erdők öre	s	r	200
A sziklák atyja	t	r	50	Animáció	l	r	200	Az erős ereje	K	r	1500
A szirének éneke	e	r	50	Animált kolosszus	d	r	400	Az esszencia elnyelése	c	r	200
A szirének éneke (új)	e	r	600	Animált korall	s	r	400	Az idő hercege	c	r	200
A szirének hatalma	e	r	50	Animált ősföld	t	r	200	Az idő kereké	e	r	1200
A szkarabeuszok átká	Ma	r	800	Antióskó	P	r	300	Az iszabai szent bak	r	r	50
A szó hatalma	e	r	500	Anyagi robbanás	Mu	r	300	Az iszonyat tornya	l	r	200
A tanítvány lázadása	f	r	100	Anyamotyogó	l	r	600	Az orgorók átka	s	r	100
A teljesség tornya	t	r	50	Apokalipszis	l	u	5000	Az orgorók hatalma	s	r	50
A tengerek ura	e/s	r	100	Apró kívánság	t	r	300	Az óriások dühe	t	r	300
A teremés zenekara	s	r	50	Aranybánya	f	r	300	Az óriások fájdalma	t	r	300
A tisztaság tornya	r	r	50	Aranygriff	r	r	100	Az orkok óreganyja	d	r	600
A tisztesség manifeszációja	r	u	6000	Aransárkány	K	r	800	Az örület fanatistái	c	r	100
A tizenhármak tanácsa	b	r	400	Aranytigris	f	r	600	Az örület temploma	d	r	50
A tizenegyedik	l	r	600	Aranytojást tojó tyúk	c	r	50	Az ősmágus kívánsága	Má	r	300
A tömeg hívó szava	d	r	50	Arc	c	r	50	Az ősök Bosszúja	Tu	r	400
A tudomány ára	Tu	r	500	Arkangyal	r	r	100	Az ősök könyve	tu	r	200
A túlélés ára	Tu	r	400	Arkangyal (új)	r	r	400	Az őszinteség bajnoka	r	r	100
A türelem rózsája	r	r	200	Arkhon, a vezér	r	r	200	Az újjáéledés tornya	r	r	200
A tűz ura	d	r	400	Armageddon	c	r	200	Az univerzum kifordítása	c	r	50
A vadak megfékezése	r/s	r	50	Arnilla	d	r	50	Az univerzum tengelye	l	r	50
A vadak ura	s	r	100	Árnyékharcos	ti	r	200	Az utolsó mondasók könyve	r	r	700
A változások kora	P	r	200	Árnyékhold	c	r	50	Az utolsó szó	l	r	50
A vámpír csókja	l	r	400	Árnyéksárkány	l	r	400	Azt mondtam, nem	e	u	4000
A vándor	s	r	100	Árnyéksárkány (új)	l	r	1200	Azt mondtam, nem (új)	e	u	7000
A védelem parancsnoka	t	r	100	Árnyéktűz	c	r	300	Baghar	c	r	200
A végzet talizmánya	Má	r	500	Árnylord	l	r	100	Baghar fétise	c	r	100
A vér hatalma	d	r	300	Arrthon	t	r	50	Baghar kívánsága	c	r	300
A vér tava	l	r	400	Ártatlan Ártalom	l	r	50	Bahn szolgálja	f	r	50
A vereség híre	c	r	50	Áruló Yáthmog	c	r	100	Bájtal	e	r	50
A világ újrafelosztása	f	r	50	Árvíz	s	r	200	Bajnokok csatája	t	r	50
A viszály vége	Tu	r	700	Asylum	f	r	50	Bajnokság	t	r	50
A xirnoxok átka	H	r	1800	Asylux átka	e	r	1000	Bájjolás	P	r	400
Abszolút pusztítás	l	r	300	Asztrális behemót	P	r	400	Bakugrás	t	r	50
Acél Óklók	r	r	100	Asztrális hullám	Mu	r	400	Baljós jelek	d	r	100
Acéldarázs	s	r	50	Átesoportosítás	r	r	50	Balliszta	r	r	100
Acélkolosszus	f	r	1000	Áthatalhatatlan kód	s	r	100	Banyapók	c	r	200
Acélkolosszus (új)	f	r	1800	Átkozott kincs	f	r	50	Barlangcsarnok	Ti	r	400
Achát gölem	c	u	5000	Átkozott mágia	t	r	50	Bárony gyilkos	d	r	600
Adamantitgölem	c	r	200	Átokszó	c	r	400	Bátor manó	t	r	50
Aeratikus hasnyák	l	r	50	Átokpulyán	Mu	r	200	Bean-sidhe	l	r	50
Aifori hatalma	-	r	500	Átoksúlyom	Mu	r	400	Becsületes küzdelem	t	r	50
Agyaggölem	f	r	200	Áttelepítés	t	r	50	Beholder mágus	Ma	u	5000
Agydaráló	c	r	100	Augur varázskönyve	r	r	100	Béklyó	t	r	50
Agyhalál	Mu	r	400	Autentikus vámpír	l	r	800	Bérmágia	t	r	400
Agytaposás	t	r	50	Avatár idézése	e	r	400	Bérmunka	f	r	200
Agytaposás (új)	t	r	400	Avengir	r	r	200	Bern, a szutyok	Mu	r	200
Agyvihar	Ma	r	200	Az agy kifacsarása	c	r	200	Bertold, a harcias	t	r	50
Agyzavarás	e	r	50	Az alkotás szentsége	t	r	100	Bestia	Mu	r	800
Agyzavarás (új)	e	r	500	Az alkotó öröme	K	r	400	Besűgás	c	r	300
Ahriman	b	r	400	Az álmok hatalma	e	r	50	Betonfal	t	r	50
Alanor	r	u	3000	Az alvó szörny	c	r	100	Bianka	s	r	100
Alanor (új)	r	u	5000	Az angyalok háborúja	d	r	100	Bibircsók-óriás	t	r	300
Alanori Csatorna	r	r	50	Az ártatlanság kora	s	r	50	Bíbor műsze	B	r	500
Alanori futár	r	r	100	Az átalakulás bóre	P	u	4000	Bikacsók	d	r	50
Alanori könyvtár	r	r	50	Az átalakulás kora	-	r	200	Bikaviadal	-	r	50
Alanori Krónika	r	r	50	Az ábredés fájdalma	c	r	100	Birtoklás	-*	r	400
Alattomos fekete csáp	l	r	300	Az egyesült entitás döntése	P	r	1200	Bjölteodrok	tu	r	300
Alattomos módszerek	c	r	100	Az egyszerűség előnye	Ti	r	600	Bo'adhun csapás	f	r	500
Albinó küklopsz	t	r	300	Az elemek ura	r	u	4000	Bo'adhun varázsital	s	r	500



Borax király	r	r	50
Borax király (új)	r	r	500
Borun, a bérnyilkos	to	r	200
Borzalmak szakadéka	c	r	50
Borzalmas varkaudar	d	r	200
Borzalmas varkaudar (új)	d	r	500
Borzalom	d	r	400
Bosszúálló	t	r	50
Bosszúhadjárat	l	r	50
Boszorkánylány	s	r	300
Bölcsesség	-	r	100
Bölcsöpolip	s	r	200
Bomboló arénarém	Ti	r	800
Bufa hímőke	b	r	200
Bufa lovagnője	b	r	200
Bufa nevetése	b	u	4000
Bundás csirmáz	t	r	50
Bundás csirmáz (új)	t	r	400
Bunthar	r	r	400
Burástyá királynő	e	r	150
Burjánzó brothag	*	r	600
Burjánzó toragfatty	c	r	300
Büvös Ököl	Ka	r	300
Bűbájlópas	e	r	600
Bűbájmásolás	e	r	600
Bűbájós féreg	e	r	500
Bűdös zokni	t	r	50
Büntető	K	r	300
Büntető iszonyat	l	r	100
Büntető pragonc	t	r	50
Büvös erdő	-	r	400
Büvös lant	e	r	50
Büvös tigris	e	r	500
B'Waetan	c	r	400
Célpontválasztás	Má	r	400
Chara-din döbbenet	c	u	3000
Chara-din káoszlovagja	c	r	100
Chara-din küldetése	c	r	200
Chara-din ohaja	c	r	1000
Chara-din talizmánja	c	r	50
Chara-din temploma	c	r	50
Cheotox	Mu	r	400
Chloe	Mu	r	200
Chosuga	P	r	800
Clod Onar	d	r	400
Connor Wartause	t	r	100
Csábitás	e	r	400
Császári dekrétum	Ti	r	500
Cserebogár	P	r	200
Csillagbajnok	e	r	50

Csillezsálya	c	r	100
Csipkerózsika álma	e	r	50
Csókmgia	e	r	50
Csontlepke	l	r	50
Csontolvasás	H	r	800
Csontváz lord	l	r	200
Csordaszellem	c	r	200
Csöpögő csápotat	H	r	300
Csőppnyi nyugalom	B	r	700
Csupacsáp csillag	tu	r	200
Csuszpít	d	r	50
Dagály	s	r	50
Daronel	f	r	50
Déja vu	s	u	8000
Démoni bál	To	r	400
Démoni kántálás	d	r	100
Démonoló	r	r	200
Démonparázs	To	r	600
Démonporonty	To	r	400
Denerissa	e	r	200
Denevér szimbólum	d	r	50
Dermszét	H	r	300
Detonáló amulett	to	r	300
Deus ex machina	e	r	50
Deviancia	c	u	7000
Dexkill, a pusztító	Ti	r	400
Dezintegráció	To	r	700
Dezintegráló sugár	l	r	400
Dezintegrátor	f	r	400
Dhojaktra	Mu	r	200
Diána	e	r	50
Diána kívánsága	e	r	300
Diána tánca	e	r	50
Direkt kontaktus	e	r	50
Direkt kontaktus (új)	e	r	600
Diuretikus kraken	e	r	200
Diz'ox nyilpuskás	d	r	200
Dizruptor	d	r	50
Dl'orkhaugruk	c	r	800
Dombi yeti	t	r	300
Don Caloni	t	r	200
Doorwalth	l	r	400
Doppleganger	e	r	50
Dor	ti	r	300
Dornodon küldetése	d	r	50
Dornodon lovagnője	d	r	100
Dornodon szentélye	d	r	100
Dornodon temploma	d	r	50
Dornodon visszavág (új)	d	r	1200
Dort Amessix	t	r	200
Dögvész	c	r	100
Drakolder mágus	f	r	300
Drakolder poronty	f	r	300
Drakolder rémúr	f	r	500
Drakolder testőr	f	r	400
Drakolich	l	r	600
Drud	d	r	200
Druida adeptus	s	r	200
Druida csapda	s	r	200
Druida mester	s	r	200
Druida tudós	s	r	200
Duplikátum	d	r	600
Ében hadúr	c	r	100
Ében halálhajsár	c	r	100
Ében thargodan	c	r	200
Ében tigris	c	r	500
Ébenfekete sárkány	l	r	400
Egerút	-	u	6000
Égéspróbaproba	tu	r	200
Égető tekintet	r	r	50
Egoizmus	c	r	50
Egyesített lelki energia	e	r	200
Egyesült erő	t	r	600
Éhínség	l	r	50
Ehknagorhu	e	r	50
Éjkornis	c	r	100
Éjmágus	c	r	50
Éjmágus köpenye	c	r	50
Éjsárkány	c	r	700
Ekharion bébi	t	r	300
Ei DonGo	-	r	50
Ei Miacci	d	u	6000
Eldüeni vándor	s	r	400
Elektromos rája	f	r	50
Elementál trió	f	r	200
Elemi Argon	Ma	r	200
Elemi rin	r	r	100
Elemi védelem	r	r	200
Elenios küldetése	e	r	50
Elenios lovagnője	e	r	100
Elenios temploma	e	r	50
Életenergia	-	r	400
Életfolyam	r	r	400
Életszívó kard	l	r	100
Eleven épület	f	r	300
Eleven rettenet	Mu	r	300
Elf mesterharcos	f	r	100
Eliana	r	r	300
Elit gárdista	t	r	100
Elit palotár	f	r	400
Ellenvarázslat (új)	f	r	1200
Elmanakh	to	r	200
Elmfacsarás	P	r	1200
Elmféreg	f	r	50
Elmemorzolás	P	r	300
Elmepajzs	-	r	400
Elmeszaggató karmok	Mu	r	300
Elmeszonda	e	r	400
Elmeszükítés	-*	r	400
Élő bubáj	e	r	500
Élőholt pöffeteg	l	r	800
Élő ütvész	s	r	50
Élőáldozat	l	r	50
Élőholt tigris	l	r	300
Élőholt gárdista	l	r	200
Élőholt mágus	l	r	300
Élőholt mágus (új)	l	r	700
Élőholt pegazus	l	r	500
Élőholt rituálé	l	r	200
Élőnyös üzlet	l	r	200
Élőváros	f	r	200
Elrettentés	t	r	100
Elsius, a gyógyító	tu	r	200
Elterelés	s	r	50
Enciklopédia Fantasia	-	u	4000
Energiaacsóva	Ka	r	500
Energiaital	e	r	100
Energia koncentráció	c	r	50
Energiaspirál	r	r	300
Energizáció	Ma	r	1200
Erőegyensúly	s	r	50
Erőgyűjtés	r	r	100
Erőpróba	ti	r	200
Érzsényes elkarog	e	r	200
Ervód	s	r	50
Esszenciakapocs	P	r	800
Esszenciakristály	e	r	200
Estariol	c	r	50
Északi tűzsárkány	d	r	700
Étkézési homár	s	r	50
Ezeréletű	e	r	50
Ezoterikus mardel	e	r	50
Ezüstmágusok tornyja	f	r	50
Fair play	r	r	50
Fairflight állövagya	f	r	100
Fairflight játéka	f	r	50
Fairflight küldetése	f	r	50
Fairflight pusztító masinája	f	r	50

Fairlight sárkánya	f	r	800	Gladiátor	K	r	200	Halálos kör	c	r	50
Fairlight temploma	f	r	50	Gl'vtugar vércsapoló	l	r	1500	Halálos litánia	Ha	r	500
Fairlight trükkje (új)	f	r	1200	Glu'Glivar, a megsemmisítő	c	r	1500	Halálos sugárzás	l	r	50
Fájdalmas búcsú	b	r	1000	Gnóm katapultállomás	f	r	50	Halálos szerelem	P	r	200
Falkavezér	s	r	100	Gnóm kutatóállomás	f	r	50	Halálosztó Káin	d	u	5000
Falkavezér (új)	s	r	600	Gnóm szolgálo	s	r	100	Halálosztó Klam	l	r	300
Falu	s	r	200	Gnómlak	f	r	200	Halálosztó pocok	c	r	100
Fantomsárkányok	c	r	500	Gnorrahi vérfarkas	l	r	100	Halhatatlan klanvezér	H	r	200
Fantomsárkányok (új)	c	r	1800	Goblin harci kiáltás	Ti	r	1200	Halhatatlanság	d	r	100
Fátyoltehen	P	r	300	Goblin harcok	Ti	r	800	Haragvó istenek	c	r	100
Fatty lord	c	r	100	Goblin mészáros	Ti	r	600	Harci mágus	f	r	50
Fealefel Throm	f	r	200	Goblin szurkáló	Ti	r	800	Harci mutáns	Mu	r	200
Fegyverkovács (új)	t	r	400	Goblin ügyeskedő	ti	r	800	Harcos amazon	e	r	100
Fegyvermester	t	r	300	Goblin védőmágus	Ti	r	800	Harcos hárpia	l	r	400
Fehér Tigris	K	r	700	Goblin vezér	ti	r	800	Hármas idezes	s	u	5000
Fehérbérc temploma	e	r	200	Gólemgyurmázás	t	r	300	Három a galetki igazság	-	u	4000
Fejvadász	t	r	200	Gontasho	To	r	800	Harq al-Ada	d	r	50
Fekete fónix	Mu	r	400	Goombar	l	r	100	Hasonlót a hasonlóval	d	r	200
Fekete griff	c	r	100	Gormaffi gormaff	e	r	200	Hatalomcsáp	Ti	r	300
Fekete kakas	l	r	400	Goslak	e	r	400	Hatásvadászat	-*	r	400
Fekete kehely	d	r	50	Gothag döglidérc	l	r	200	Házikedvenc	f	r	100
Fekete özvegy	s	r	50	Gothmog	f	r	50	Hebrenccs csapda	r	r	50
Fekete Péter	l	u	5000	Göcsörtös bunkó	s	r	50	Hegyi góliát	t	r	300
Fekete sereg	t	r	50	Gömböc	c	r	200	Hegymélyi hoorauk	P	r	300
Felcser	r	r	100	Gömbvillám	r	r	500	Helvir	d	r	100
Felderítés	-	r	200	Gran'Darr	Má	r	300	Hendiala	e	r	400
Felejtő féreg	c	r	200	Gránit őrszobor	t	r	50	Hendiala intrikája	e	r	300
Félenk Yathmog	Mu	r	500	Gránitbőr	tu	r	300	Hét csapás	d	u	3000
Felkészülés	-	r	400	Grath Morphus	l	r	50	Hiábavaló áldozat	f	r	50
Felnövekvő nemzedék	t	r	600	Griffónix	r	r	100	Hid	r	r	50
Felső szférák angyla	r	r	300	Griffónix (új)	r	r	1200	Hidegvér	l	r	50
Fémbontó szójer	f	r	50	Gruangdag	t	r	400	Hidra	l	r	100
Fenix	K	r	200	Gruangdag tigrise	t	r	600	Hihető illúzió	Ma	r	500
Fényelementál	r	r	200	Guldor	Má	r	800	Hölavina	l	r	300
Fényfónix	K	r	400	Guolg császár	f	r	400	Holtak serege	Ha	r	1500
Fénysárkány	r	r	300	Gümöfejú Ottó	P	r	700	Homokféreg	f	r	100
Fényúr	r	r	200	Gwendolen	e	r	50	Homokóra	e	r	50
Ferge, a hős	r	r	100	Gyáva féreg	d	r	100	Hordaparancsnok	t	r	50
Fertőzés	c	r	50	Gyémántsárkány	r	r	700	Hosszú ij	e	r	50
Ferwagor kincse	t	r	300	Gyémántsórényű pegazus	e	r	300	Hótarantula	r	r	200
Ferwagor, elementál lord	t	r	200	Gyengeség	-	r	400	Hős	r	r	50
Feudális örökség	t	r	50	Gyevi bíró	b	r	200	Hrumaguk	d	r	300
Fezmin gépezete	P	r	400	Gyilkos erőd	l	r	400	Huddens mester	r	r	100
Fizetett tehetség	f	r	500	Gyilkos ij	e	r	50	Hydon	to	r	300
Flavius	r	r	50	Gyilkos karmok	ti	r	200	Ichinedar	ti	r	300
Fluxusfaló vyarg	P	r	1200	Gyilkos mérég	s	r	400	Időcsere	f	u	3000
Fluxuskamra	c	r	200	Gyilkos mérég (új)	s	r	800	Időcsere (új)	f	u	5000
Fogadó	f	r	300	Gyilkos poróly	t	r	200	Időgyorsító	e	r	50
Fókuszált mágia	-	r	1200	Gyilkostűzű gyémánt	d	r	200	Időhurok	e	r	100
Fólrang	d	r	1200	Gyógyító hadtest	s	r	200	Időkapu	P	r	300
Forrósítás	to	r	300	Gyógyító motyogó	l	r	300				
Fosszilis csontok	K	r	400	Gyors reflex	d	r	400				
Földanya	s	r	400	Gyorsaságpróba	H	r	300				
Földanya amulettje	s	r	200	Gyötörő féreg	d	r	400				
Földanya bölcsessége	s	r	200	Győzelem vagy bukás	Ti	u	5000				
Földanya erdeje	s	r	50	Gyűlés	H	r	400				
Földanya gyümölcssei	s	r	300	Haarkon	l	r	300				
Földanya kegyeltje	s	r	100	Haarkon dühe	l	r	100				
Földhányás	t	r	100	Haarkon kegyence	H	r	200				
Földmozgás	t	r	100	Haarkon öregkora	l	r	50				
Füllánk	d	r	50	Haarkon öregkora (új)	l	r	1200				
Fürge Rhemedyl	Mu	r	400	Haarkon szolgája	c	r	100				
Fürkésző	Mu	r	300	Hadládó	t	r	50				
Fyfo	b	r	200	Hadoszausz	s	r	150				
Gaddar	ti	r	200	Hájas okerón	ti	r	200				
Galetki bárd	b	r	300	Hajítógép	r	r	600				
Galetki hadvezér	Mu	r	200	Hajnali Harmat	r	r	100				
Gandor	d	r	50	Halálaura	H	r	300				
Gargol	P	r	200	Halálementál	l	r	600				
Gebarrán, az utazó	e	r	50	Halállista	Ma	r	300				
Gemina	s	r	400	Halálmester	H	r	400				
Gemina porcelánkutyája	s	r	200	Halalóriás	l	r	300				
Gh'raiton őlész	c	r	800	Halálos faroktüske	K	r	300				
Gigantikus manipulátor	l	u	4000	Halálos káprázat	Ma	r	300				

**Azt mondtam, nem**

**azonnali reakció**

**Elenios**

Idézési költségéből helyettesíthetsz  
 2-t egy Elenios (vagy Pszionicista)  
 lap kézből a Semmibe dobásával.  
 Követlenül azután játszhatod ki,  
 hogy valaki megpróbál egy lapot kiját-  
 szani. A lap ill. hatása nem jön létre,  
 hanem a gyűjtőbe kerül.

2004 © Baháder Kft.



Időkiesés	e	r	100
Időrábló	P	r	300
Időtörzülés	e	r	200
Időugrás (új)	f	r	600
Időutazás	e	r	200
Időzített gomba	c	r	50
Ifjabb Lord Kovács	t	r	100
Igazságtévő	r	r	50
Ijászmester	f	r	100
Ikerfivérek	t	r	50
Illúzió	e	r	500
Illúziócsáp	P	r	600
Illúziócsapda	P	r	800
Illúziópalota	e	r	700
Illúziósárkány	e	r	700
Illúzómester	e	r	200
Illúzórúna	f	r	300
Immúnis krakoch	Ti	u	5000
Influenza	f	r	50
Influenza (új)	f	r	400
Ingatag heggyorom	t	r	500
Ínséges idők	*	r	400
Instabil szingularitás	f	r	50
Invázió	d	r	50
Inváziós éjszaka	c	r	50
Írányított manakisülés	f	r	300
Isteni érzés	K	r	500
Isteni harag	K	r	200
Isteni igazságtétel	b	u	4000
Isteni közbeavatkozás	r	u	7000
Isteni parancs	r	r	300
Isteni segítség	r	r	50
Isteni szövetség	-	r	50
Isteni visszahívás	-	r	50
Iszapgőlem	s	r	200
Iszonyat	l	r	100
Iszonyatos goblin	ti	r	800
Ithril	l	r	100
Izzó lemezpáncél	d	r	100
Jáde szkarabeusz	Ti	r	800
Jádesárkány	e	r	400
Jaj a legyőzötteknek	t	r	200
Járvány	s	r	100
Jégelementál	l	r	100
Jégsárkány	l	r	400
Jellemtűkör	f	r	50
Jerikó	-	r	50
Jerikó (új)	-	r	500
Ka-Boom	H	r	200
Kalandos álmok	r	r	100
Kamionoszaurusz	s	r	100
Káoszbjajok	c	r	100
Káoszcsapás	c	r	100
Káoszgoblin	ti	r	800
Káoszherda	c	r	50
Káoszkigyó	c	r	200
Káoszplazma	l	u	6000
Káoszszugár	c	r	300
Káoszteknőc	c	r	100
Káosztorádó	c	r	100
Kaotikus csata	c	r	50
Kaotikus tombolás	c	r	100
Kaporszakáll	r	r	50
Kaptár	s	r	100
Kapu	t	r	50
Kapzsiság	c	r	100
Karacs	b*	r	200
Kardfogú fülemüle	e	r	50
Kardszárnyú pocok	e	r	50
Kárhozat	l	r	50
Karmazsin huhogó	s	r	50
Karmazsin huhogó (új)	s	r	400
Karmazsin tigris	d	r	600
Kaszinó	f	r	50

Kasztroplanáris stigma	f	r	50
Kasztroplanáris uralom	f	r	100
Katakizma	l	r	50
Katakizma (új)	l	r	800
Katapult	l	r	300
Katasztrófa	d	r	200
Katona klánvezér	K	r	200
Kátránygödör	H	r	200
Kedvenc	tu	r	400
Kék rakolits	e	r	100
Kentauros	t	r	50
Képzethearcos	e	u	3000
Kerge darázs	s	r	400
Kérődző moagrín	Ti	r	500
Két kard szimbólum	t	r	50
Kétféjű troll	d	r	50
Kéttős ügynök	r	r	300
Kéttős erőbedobás	-	r	200
Kéttőlátás	e	r	50
Keyrasi démonlidérc	e	r	200
Khalea Wa Humped	Ma	r	200
Khõr	d	r	300
Kholdenikus csapás	f	r	50
Kicsi a rakás	ti	r	300
Kicsinyító lencse	f	r	50
Kiegett föld	d	r	50
Kiegyenlítés	l	r	50
Kincskeresõ madár	t	r	400
Királyi fõszakács	r	r	50
Királyi korona	r	r	50
Királyi nagytanács	r	r	50
Királyi palást	r	r	200
Kis Vagabund	e	r	100
Kisebb gyógyító szentély	s	r	100
Kisebb quwarg istenség	d	r	800
Kisebb Zan	d	r	700
Kiütéses negátor	-*	r	400
Kleptománia	P	r	300
Klónozás	f	r	50
Klónozás (új)	f	r	400
Klönteknõc	f	r	200
Kocsonyakigyó	c	r	200
Kolostor	t	r	50
Koncentrált támadás	c	r	300
Kontinuum-tágító	d	r	50
Koponya szimbólum	l	r	50
Korgó Szikra	-	r	300
Korlátlan mágikus faktor	d	u	6000
Korlátotazás	-	r	200
Korrer Varror	Tu	r	300
Kovácsmühely	d	r	50
Kozmikus csodabogár	To	r	400
Köd	l	r	300
Ködlovas	l	r	300
Kökorszaki szakí	s	r	50
Kõomlás	ti	r	200
Kõszünyog	s	r	100
Közös Tudat	-	r	50
Közös Tudat (új)	-	r	600
Kragoru familiárisa	-	r	200
Krákogó Sütõtök	d	r	50
Krakolich	H	r	200
Kreitton átokmester	c	r	300
Krétakór	l	r	100
Kri Wu She	r	r	50
Krikus tömeg	Mu	r	300
Krípta	r	r	700
Kristályerdõ	r	r	100
Kristályhegy	f	r	200
Kristálynyálka	s	r	200
Kristálypalota	b	r	800
Kristálypraglonc	tíc	r	100
Kronikaór	r	r	50
Krono-csap	P	r	400



Kronoelementál	e	r	100
Kronokukac	e	r	100
Kronomágikus homokóra	P	r	200
Kronopók	e	r	400
Kronotapír	e	r	200
Kr' uagon puszító	c	r	800
Kru-bla	d	r	300
Kumulatív szimmetria	f	r	50
Különleges élvezet	e	r	200
Különleges képzés	Ti	r	100
Kvazár kard	r	r	50
Kvazár páncél	r	r	50
Kvazárbehemót	c	r	500
Kvazárgőlem	Ma	r	300
Kvazársárkány	c	r	400
Kyorg ösmámus	-	r	600
Kyorg tudás	f	r	200
Kyra	d	r	50
Lábadozás	s	r	100
Lady Olivia	e	r	50
Lady Olivia (új)	e	r	500
Lady Olivia éneke	e	r	300
Lady Olivia macskája	e	r	50
Lady Olivia macskája (új)	e	r	400
Lady Terilien	s	r	400
Lajhár lord	s	r	100
Láncvillám	Ma	r	1200
Lángtenger	to	r	300
Lant	e	r	100
Lápi rém	l	r	400
Láthatatlan sereg	e	r	50
Lévaköpet	to	r	200
Lávaóriás	To	r	400
Lázadás	t	r	50
Leah főpapja	l	r	400
Leah halállovagja	l	r	200
Leah hatalma	l	r	800
Leah kegye	l	r	50
Leah küldetése	l	r	50
Leah temploma	l	r	50
Leanthil trükkje	Ha	r	500
Lébegő kastély	t	r	300
Lefizetés	-	r	200
Léghajó	f	r	200
Légharc	-	r	100
Lélekcsapda	P	r	300
Lélekelementál	H	r	200
Lélekelementál	d	r	100
Lélekfacsarás	Mu	r	1200
Lélekgyújtó	l	r	400

Lélekharang	c	r	200
Lélekszellem	H	r	200
Lélekszívó csáp	P	r	300
Lélektáncos	l	r	100
Lelkek bőrtöne	P	r	300
Lelki kötődés	e	r	100
Levatan	tu	r	200
Lidérckirály	l	r	300
Lidércvipera	H	r	300
Lidércszellem	H	r	800
Linkor Csumovszkij	d/c	r	50
Lipkin	K	r	200
Loachlan	l	r	400
Lóhd Haven hikoltása	tu	r	800
Lóhd Haven sáhkánya	to	r	800
Loidin Hapittus	c	r	50
Lord Fezmin	l	r	50
Lord Fezmin (új)	e	r	600
Lord Korell	t	r	50
Lord Kovács (új)	t	r	500
Lord Kovács József	t	r	50
Lőfegyver szakértelem	-	r	50
Lótávolság	r	r	50
Luthium	d	r	200
Lymona	b	r	200
Lyx-daik-i boszorkánykódex	To	r	400
Lyx-daik-i teória	To	r	400
Magger	c	r	50
Mágia-ápoló	t	r	50
Mágiadagály	f	r	50
Mágiaimmunitás	f	r	50
Mágiavihar	f	r	50
Mágikus erő	r	r	50
Mágikus koponya	l	r	50
Mágikus pulzans	t	r	100
Mágikus tükör	e	r	50
Magmaelementál	d	r	200
Magnetikus praglonc	t	r	200
Magnetó	Mu	r	300
Mágus klanvezér	Má	r	200
Mágusiskola, 3. szint	f	r	50
Mahomi gölem	f	u	5000
Majd legközelebb	b	r	2500
Mákrózsa	e	r	50
Mákrózsa főzet	e	r	50
Malkori ijázmester	r	r	100
Malvina Lobara	r	r	50
Mamutóriás	t	r	700
Manaadó csáp	P	r	200
Manaapadás	*	r	400

Manaáramlás	-	r	200
Manabolydulás	f	r	200
Manabörtön	f	r	400
Manaégés (új)	f	r	500
Manaelementál	f	r	50
Manafókuszálás	Ma	r	300
Manafónál	f	r	200
Manaforrás	-	r	400
Manapoid	Ma	r	300
Manarobbanás	e	r	50
Manasajtolás	K	r	1500
Manaszaporodás	Má	r	500
Manaszívás	to	r	300
Manaszonda	f	r	300
Manatűz	To	r	600
Manavákuum	t	r	50
Manthal di Mehr	s	r	50
Mandulanektár	s	r	100
Manifesztátor	e	r	50
Manókirálynő	b	r	400
Mantikór	d	r	50
Mantrion	d	r	400
Martian	c	r	50
Márvány drakón	K	r	500
Márvány lady	P	r	200
Márványtorony	e	r	50
Massza	c	r	100
Matiel	to	r	200
Ma'ya dala	e	r	500
Meddőség	d	r	100
Meditáció	e	r	200
Megrontás	l	r	50
Megszakítás	Ma	r	1400
Megtért vámpír	s	r	300
Megtetesülés	-	r	700
Megújulás	d	r	50
Megvadult kecskebak	s	r	50
Megvesztegetés	f	r	100
Melkon	s	r	400
Melkon titka	s	r	300
Méltó szintlépés	-	r	50
Mély gyász	H	r	300
Mélység fattya	s	r	400
Mélységi glathorg	Mu	r	300
Mélységi zombi	l	r	200
Mélytengeri kalauz	s	r	50
Mennybéli ítelőszék	r	r	200
Mentális hullám	e	r	200
Mentális robbanás	f	r	400
Mentális robbanás (új)	f	r	800
Mentesség	l	r	50
Mentőágyal	r	r	50
Méonech ősmester	Má	r	600
Méonech száműzött	Má	r	600
Méregementál	tu	r	400
Méregfélelem	tu	r	500
Méreghányag	s	r	50
Méregimmunitás	s	r	100
Méregkutatás	s	r	200
Mérges galóca	s	r	50
Mérgezett karmok	H	r	100
Mérgező szél	s	r	300
Mérleg	r	r	50
Mestermágus	f	r	400
Mestertolvaj	d	r	50
Mestervárázsló	f	r	100
Metakósz	Mu	r	300
Meteorhullás	ti	r	300
Miksziszi hűsgölem	l	r	200
Mindent nekem!	P	r	800
Minőségi csere	f	r	500
Mirtuszkoszorú	e	r	50
Misztikus kiszűrés	c	r	100
Misztikus sötétségkő	H	r	200

M'othag szűrcsőló	l	r	800
Moá daraboló	t	r	600
Moá ékszer	t	r	50
Moá nagyrű	t	r	400
Mo-csáp mocsár	l	r	300
Mokku	K	r	800
Molekulaátrendezés	f	r	50
Molekulaborító	Ti	r	800
Molgen	l	r	200
Molzol Nártán	ti	r	200
Momfordi csapás	l	r	200
Monozoid	ti	r	500
Monukonstrumatik Abarrun	r	r	100
Morbid	r	u	3000
Morden védőkőre	Má	r	300
Mordar, a nekromanta	l	r	200
Morgan	l	r	500
Morgan átka	l	r	600
Morgan átkozott ajándéka	l	r	400
Morgan aurája	H	r	400
Morgan gyermeke	l	r	300
Morgan ítelete	l	r	600
Morgan kereké	l	r	500
Morgan könyve	l	r	400
Morgan kristálya	l	r	200
Morgan laboratóriuma	l	r	300
Morgan mocsara	l	r	100
Morgan születése	l	r	400
Morf Fan Gor	P	r	800
Morrán McMorrán	t	r	50
Mortyogó hímők	l	r	300
Morzdomigron	Ma	r	200
Most már elég	f	r	100
Most vagy soha	H	r	400
Mosthar	r	r	200
Motyogó harcos	l	r	300
Motyogó ritus	l	u	6000
Motyogó sámán	l	r	300
Motyogó verem	l	r	300
Mösze tornádó	t	r	50
Műió szintlépés	-	r	100
Munkagép	c	r	200
Mutáns pók	s	r	200
Mutáns regeneráció	c	r	100
Nagy Limbó	Má	r	800
Nagy mágneses bigyó	t	r	100
Nagy pulzans mágia	To	u	6000
Nagyobb életszívás	H	r	2000
Nagyobb halálvarázs	l	u	5000
Nagyobb kívánság	r	u	8000
Nagyobb vércápa	c	r	100
Napkirály	r	r	400
Napkirály ajándéka	r	r	50
Napkirály dala	K	r	200
Napkitörés	r	r	200
Natali kő	-	r	100
Negáció	f	r	100
Negatív energia	d	r	300
Negatív robbanás	l	r	400
Nehéz szülés	Má	r	200
Nekrit parazita	l	r	300
Nekromanta lord	l	r	200
Nekromanta pálcá	l	r	200
Nekromanta trükk	l	r	400
Nemes nűmak	K	r	600
Niagren	t	r	50
Niagren pálcája	t	r	50
Niagren pálcája (új)	t	r	500
Nixorathi védőamulett	t	r	200
Nömenklitúra	l	r	50
Nomis Leinád	bá	u	5000
Nord	d	r	150
Norpadolítika	c	r	100
Notermanthi	c	r	100





Notermanthi (új)	c	r	600
Notermanthi bébi	c	r	100
Nugman gyümölcs	s	r	400
Nuk szolgálja	f	r	100
Nuk uzsorája	d	r	200
Nukleáris csatacickány	t	r	50
Numak királyó	K	r	600
Numenati laboratóriuma	d	r	100
Nyakacsiga	Ti	r	400
Nyilcsapda	t	r	400
Nyitott tenyér	r	r	50
Nyugodt pentadron	t	r	300
Oglyth	e	r	200
Okulupaj	c	r	400
Okulupaj átka	c	r	50
Okulupaj kacagása	c	r	500
Okulupaj robbanó gömbje	c	r	100
Okulupaj kacagása	c	r	500
Olimpiai játékok	r	r	50
Olimpiai stadion	r	r	50
Ongóliant	t	r	900
Ongóliant bébi	t	r	300
Ongóliant diszkoszvetés	t	r	800
Ongóliant hadúr	t	u	4000
Ongóliant hadúr (új)	t	u	6000
Ongóliant lady	t	r	300
Ongóliant roham	t	r	300
Ónixpiramis	d	r	100
Ónixtojás	l	r	50
Opál kalmár	l	r	400
Orbitális mackósajt	e	r	100
Ordítás	-	r	50
Orgling birkózó	Mu	r	200
Orgling sámán	Mu	r	400
Orgling szatóc	Mu	r	200
Orgling tanácsadó	Mu	r	200
Orgling törzsfőnök	Mu	r	400
Orgyilkos	d	r	50
Óriás griff	r	r	300
Óriás manipulátor	l	r	400
Óriás pöfeteg	c	r	100
Óriás skorpió	s	r	50
Óriás tohonya	To	r	300
Óriásféreg	d	r	500
Óriáskolibri	e	r	50
Óriásmassza	Mu	r	300
Óriásoló	s	r	200
Óriáspók	s	r	100
Óriássarkány	to	u	8000
Óriássólyom	e	r	300

Ork akrobata	d	r	300
Ork csontkovács	d	r	300
Ork katapult	d	r	300
Ork korbács	d	r	300
Ork megszálott	d	r	300
Ork sámán	d	r	300
Ork szerencsejátékos	d	r	300
Orkhan Thai	c	r	400
Oroszlánüvöltés	r	r	50
Orrrficskázás	tu	r	600
Ortevor	l	r	50
Ortevor bányái	l	r	50
Örült Montrix	c	r	200
Örült Szajonn	c	r	600
Orzag	f	r	100
Orzag bilincse	f	r	1000
Orzag bilincse (új)	f	r	1800
Orzag managömbje	f	r	50
Orzag managömbje (új)	f	r	600
Ósi tekercsek	Má	r	400
Ostrom	d	r	50
Ottó csápja	P	r	400
Ouitmlen	c	r	400
Owooti alligátor	s	r	400
Ozoali	b	r	200
Öklelő kos	t	r	50
Önfeldázás	c	r	50
Öngyilkos düh	t	r	50
Öngyilkos féreg	d	r	200
Öngyilkos kommandó	t	r	300
Ördögi mentor	l	r	700
Ördögöző pálcá	K	r	400
Öreg varázsló	r	r	100
Örök dilemma	d	r	800
Örök harag	-	u	5000
Örök pihenés	K	r	300
Örökút	d	r	300
Örült Enkala, az animátor	-	r	300
Örült Montrix	c	r	100
Örült Trax	d\j	r	50
Örző lord	-	r	100
Ösbohedor	r	r	200
Ösdentor	c	r	50
Ösgölem	ti	r	400
Óshangya császár	s	r	700
Óshangya királyó	s	r	500
Óshangya sámán	s	r	500
Óshonos óriás	t	r	300
Ósi béklyó	Má	r	1000
Ósi bölcsesség	-*	r	400
Ósi bűvölet	f	r	600
Ósi ellentét	f	r	50
Ósi gyógyítás	c	r	100
Ósi kolostor	r	r	200
Ósi láthatatlanság	e	r	50
Ósi létezés	Má	r	500
Ósi manifesztáció	s	u	5000
Ósi ritus	c	r	200
Ósi rúna	-	r	600
Ósi szertartás	Mu	r	300
Ósi tekercsek	Má	r	400
Óskáosz	f\j	u	4000
Ósmotyogó császár	l	r	1000
Ósöreg góliát	Má	r	300
Ósöreg mamut	t	r	500
Óspök	Tu	r	500
Ósquwarg	d	r	400
Óssárkány	K	r	1500
Óstestvér	l	r	600
Ósvillám	f	r	1000
Ósvortex	Má	r	200
Ósszerférhetlenség	e	r	50
Pajzsfal	K	r	300
Páncélos torgal	t	r	400
Párbajhős	r	r	500
Parhalakka	b	r	200
Paros gyógyulás	P	r	400
Patakvér	d	r	50
Pattanóböde	t	r	100
Pelegrin	e\j	r	50
Phoebius	f	r	200
Pihenő	b	r	800
Pillanatnyi elmezavar	c	r	100
Pirgamit	d	r	100
Pírt gólem	Má	r	500
Píromenyét	f	r	50
Planetáris manifesztáció	-	r	50
Planned Flamedix	t	r	200
Pneumatikus amöba	f	r	100
Pökkirálynő	s	r	200
Pokoli erő	to	r	200
Pokoli fájdalom	d	r	200
Pokolkó	d	r	50
Polong	l	r	400
Pondi, az ósmágus	f	r	100
Por és homok	ti	r	300
Porbel	t	r	200
Pöfögő Kregon	l	r	50
Pszí fúzió	P	r	300
Pszí kő	e	r	50
Pszí őselementál	e	r	200
Pszí-accéltorony	l	u	4000
Pszichikai csapás	Mu	r	300
Pszí-elementál	e	r	100
Pszí-elementál lord	e	r	300
Pszionicista klánvezér	P	r	200
Pszionikus bilincs	P	r	800
Pszionikus entitás	e	r	400
Pszí-regeneráció	e	r	100
Pterodaktílus	s	r	400
Pulzáló manazár	l	r	400
Pulzáló vérvortex	d	u	4000
Purifikátor	c	r	100
Purifikátor császár	r	r	300
Pusztító motyogó	l	r	300
Püspöki talár	-	r	50
Pyrk vipera	P	r	200
Qriklix	d	r	500
Quwarg anyakirálynő	d	r	400
Quwarg behemót	d	r	500
Quwarg ellenállás	d	r	300
Quwarg hangyász	d	r	300
Quwarg harcsmágus	d	r	500
Quwarg hekytartó	d	r	300
Quwarg kincstáros	d	r	300
Quwarg királyó	d	r	200
Quwarg királyó (új)	d	r	500
Quwarg mérég	s	r	400
Quwarg őrpáncsnok	d	r	300
Quwarg ósmágus	l	r	300
Quwarg ósrobbanás	d	r	300
Quwarg szellem	d	r	500
Quwarg tojásgondozó	d	r	500
Quwarg tűzköppő	to	r	300
Quwarg vágóhíd	d	r	400
Rabszolgaság	ti	r	300
Ragadozó	t	r	50
Ragadozó (új)	t	r	600
Ragyás burástyá	e	r	50
Ragyás burástyá (új)	e	r	500
Ragyogó Ron	r	r	50
Raia kereszteslovagja	r	r	100
Raia küldetése	r	r	50
Raia szent lovagja	r	r	50
Raia szent lovagja (új)	r	r	500
Raia temploma	r	r	50
Rakonc	f	r	100
Ra'Ronn	P	r	300

Rd'lv lélekípró	t	r	300	Szakértő Szyl	tu	r	200
Reanimátor	l	r	100	Szárnyaló halál	Mu	r	400
Recirkulációs prizma	r	r	50	Szárnyas bolhedor	r	r	200
Redyque	s	r	50	Szárnyas Szuszi	d	r	400
Regeneráció	s	r	50	Szárnyaspók	s	r	200
Rémálom	c	r	50	Szarvasagancs	s	r	200
Ren	Ma	r	300	Szellemkalapács	Ma	r	400
Repülő erőd	e/s	r	200	Szellemlovag	l	r	50
Részeg mámor	d	r	400	Szellőléptű Elvatar	e/s	r	50
Revitalizáció	s	r	50	Szélzolgák	s	r	50
Riomarolliondi	f	r	100	Szem szimbólum	e	r	50
Rius	f	r	50	Szemét szemért	e	r	100
Robbanó rúna	to	r	200	Szende Ughal	d	r	400
Romlás	l	r	200	Szent jogar	r	r	50
Rothadó mocsarak	l	r	50	Szent kehely	r	r	50
Rovarirtás	t	r	50	Szent kulacs	s	r	50
Rovarsármán	tu	r	800	Szent süllyom	r	r	600
Roxati üvegszem	f	r	200	Szent taréj	K	r	200
Rughar	f	r	400	Szeppent rákfatty	c	r	50
Rughar ajándéka	f	r	100	Szpeppuku	t	r	100
Rughar varázskönyve	f	r	100	Szerelemsárkány	e	r	400
Ruh Nestah, az átok	c	r	300	Szerelmű óriás	e	r	300
Rundhal, a gyűjtőgető	f	r	200	Szerencsés sűjtás	e	r	100
Rüvel hegyi őrgólem	ti	r	400	Szerencsés szám	e	r	100
Rynthus	P	r	400	Szerepcsere	e	r	400
Ryuku gölem	f	r	500	Szikkadt motyogó	l	r	400
Ryuku ostromtekno	r	r	300	Szimulákrum	e	r	500
Sáfrányrom	f	r	50	Szinaptikus matador	r	r	200
Sahran rák	P	r	200	Szinati szerzetes	d	r	50
Sanual	f	r	50	Szipolyozó	ti	r	200
Sardullah Sharpa	d	r	50	Szírén fattyú	P	r	200
Sárgaláz	to	r	300	Szivárnykristály	f	r	100
Savas eső	Mu	r	200	Szivárnyásörényű pegazus	e	r	200
Savgólem	l	r	200	Szívszeg	f	r	100
Savhurrikán	d	r	100	Szójer entitás	Mu	r	300
Setét Patkány	l	r	100	Szójer királyzó	s	r	100
Sheran áldása	s	r	400	Szójerváladék	t	r	300
Sheran békélovagja	s	r	100	Szonikus áspis	K	r	200
Sheran küldetése	s	r	200	Szopógódór	l	r	50
Sheran lázadása	s	r	50	Szorrátor bogár	c	r	50
Sheran temploma	s	r	50	Szörnybűvölés	e	r	200
Sheran védősárkánya	s	r	500	Szörnyek évadja	s/v	r	50
Shivanasti szarkofágja	Ka	r	300	Szörös pók	s	r	100
Shuan'Darr	tu	r	300	Szöröspók őrdémon	c	r	200
Sikok Vándora	r	r	50	Szövetségi istálló	Má	r	400
Siol von Uman báró	l	r	50	Sztatikus orkán	d	r	50
Siornhad bilincse	ti	r	300	Szubreális vámpír	l	r	400
Sir Lonil Zomar	-	r	700	Szundító galetki	K	r	200
Sir Rasolphius	r	r	500	Szusza	b	r	200
Sistergő Pumpa	l	r	100	Szürke rinocérosz	d	r	100
Sistergő Pumpa (új)	l	r	400	Szürkeállomány aktivizálása	f	r	3000
Skorpió csipész	e	r	50	Szűzhő	l	r	50
Skorpió klán	l	r	50	T. Vlagyimir (új)	-	r	1800
Smack rabszolgái	l	r	200	Taalru herceg	Mu	r	300
Smaragd gölem	s	u	3000	Taga	to	r	300
Smaragd tigris	r	r	400	Takarító	-*	r	300
Smaragdgyűrű	f	r	50	Talbot kinja	Mu	r	300
Smaragd vámpír	l	r	300	Talbot szava	Mu	r	500
Sokoldalú építőmester	t	r	100	Talrai behemót	ti	r	300
Solisar aurája	r	r	1500	Támadó taktika	-	r	400
Sötét manifesztáció	-	r	200	Tanaka, a merész	e	r	50
Sörtehajú Ninsai	s	r	50	Táncoló ogre	t	r	400
Sötét árny	l	r	500	Taposás	t	r	300
Sötét elmeépítő	l	u	4000	Téfea magoflux	f	r	50
Sötét főgnóm	d	r	50	Teknőspáncél	r	r	50
Sötét gnóm	d	r	50	Tektonikus kvatáns	f	r	200
Sötét motyogó	l	r	200	Telepatikus rém	e	r	100
Sötét motyogó (új)	l	r	500	Teljes front	-	r	50
Sutor Kragoru	-	r	50	Teljes gyógyulás	s	r	400
Syndel	f	r	50	Teljes káosz	c	r	300
Szabad áramlás	-	r	200	Teljes kvatáció	r	r	50
Szabad madár	e	r	50	Teljes napfogyatkozás	c	r	200
Száguldó idő	e	r	300	Teljes negáció	f	u	4000
Szajonn mágiája	c	r	100	Témetetlen múlt	l	r	300



Temető	l	r	600	Temető (új)	l	r	1800
Templomi orgona	r	r	100	Tengeri manó	c	r	50
Tenyészmanifesztáció	P	r	200	Teretető erő	f	r	300
Tértálo	r	r	100	Tévút	s	r	100
Tgarkhan	-	r	200	Tgarkhan kölyök	c	r	100
Thargodan csatamező	c	r	100	Thargodan csatatanek	c	r	100
Thargodan fenevad	c	r	200	Thargodan harcos	c	r	200
Thargodan maszk	c	r	100	Tharr harcos lovagja	t	r	100
Tharr harcos lovagja	t	r	100	Tharr keresztje	t	r	50
Tharr küldetése	t	r	50	Tharr temploma	t	r	50
Thauglorendon	r	r	400	Thorazin	e	r	200
Tigroszlán	e	r	50	Tilretas fala	t	r	700
Timera haragja	e	r	200	Timera kacagása	e	r	200
Timera sűjtása	e	r	500	Timera szolgálólánya	e	r	500
Timera trükkje	e	r	200	Tiranda	To	r	300
Tiranda	To	r	300	Tiranda üstje	To	r	400
Tiszta játék	-	r	200	Tisztogató klánvezér	ti	r	200
Titánkolosszus	f	r	400	Titkos rituálé	d	r	100
Tleikan bűvölő	e	r	400	Tleikan főbóra	r	r	400
Tleikan véreb	c	r	100	T. Vlagyimir	-	r	1200
Tohonya Til	ti	r	300	Tojásrakó pofeteg	Mu	r	300
Tollaskigyó	s	r	200	Tolvaj klánvezér	to	r	200
Tolvaj klánvezér	to	r	200	Tolvajcéh	d	r	50
Tolvajcéh	d	r	50	Tolvajlás	d	r	200
Tolvajlás	d	r	200	Tolvajok tolvaja	to	r	300
Tolvajok tolvaja	to	r	300	Tolvajszem	d	r	50
Tolvajszem	d	r	50	Tomboló óriás	t	r	300
Tomboló óriás	t	r	300	Tomboló Ovgar	d	r	50
Tomboló Ovgar	d	r	50	Tomboló vihar	s	r	50
Tomboló vihar	s	r	50	Tomboló yeti	t	r	50



Tompítás	ti	r	200	Vadász quwarg	d	r	300	Vírág szimbólum	s	r	50
Torq, az inkvizítor	P	r	200	Vadászat szakértelem	-	r	50	Vírágokert	e	r	50
Torz Talbot	c	r	200	Vadászfeleske	e	r	50	Visszacsatolás	r	r	500
Totális agymosás	c	r	100	Vadászsarok	t	r	300	Visszacsatolás (új)	r	r	800
Totális háború	t	r	50	Vadítás	t	r	50	Visszafejődés	f	r	50
Tou Szang	c	r	400	Vadmagikus zóna	Mu	r	400	Visszalépés	d	r	50
Tou szang kihívása	c	r	50	Vakmerő pattancs	t	r	50	Visszatartó erő	f	r	200
Toxikus csatater	s	r	400	Vámpír nagyrű	l	r	400	Visszavágás	tu	r	500
Toxikus Spóra	tu	r	300	Vámpirizáció	l	r	50	Vitalítás	tu	r	200
Tömegátok	Mu	r	2500	Vámpirflord	l	r	500	Vitűhéléncsői	e	u	3000
Tömegbajolás	e	r	200	Vámpírszobor	H	r	200	Vizburok	s	r	50
Törpe ellentámadás	t	r	200	Vangorf gróf	l	r	50	Vizdémon	e	r	50
Törpe kovács	t	r	50	Vangorf vára	l	r	50	Vizesés	e	r	200
Törpe-gnóm glion	-	r	200	Varázslatolás	e	r	50	Viziócsapás	f	r	500
Traard	ti	r	200	Varázslatos pillanat	e	r	500	Vizióháló	c	r	200
Transzformáció	f	r	3000	Varázslóterony	f	r	50	Vizionár	e	r	50
Transzformációs mező	tu	r	300	Varázsszél	Má	r	300	Vizionár (új)	e	r	600
Treem feljegyzései	r	u	3000	Varázsszőnyeg	f	r	200	Viziósárkány	d	r	600
Treem, a bölcs	r	r	50	Varkaudar behemót	d	r	500	Viziósólyom	d	r	300
Tríkornis	r	r	50	Varkaudar gladiátor	d	r	200	Vohuana	b	r	1200
Tríkornis herceg	r	r	100	Varkaudar hadúr	d	r	300	Vortex	l	r	50
Tripla szintlépés	-	r	50	Varkaudar harcművész	d	r	300	Vörös rakolts	d	r	100
Triton	e	r	50	Varkaudar kinzőmester	d	r	500	Vulkánkitörés	t	r	50
Troglodita főzet	Mu	r	200	Varkaudar kinzőmester (új)	d	r	500	Wejnőn parancsnok	K	r	200
Troglodita herceg	Mu	r	400	Varkaudar öznölés	d	r	150	Woorgard	s	r	100
Troglodita istenség	c	r	700	Varkaudar remete	-	r	300	Wulf Gretta	t	r	50
Trollfa	s	r	50	Vasalt bunkó	t	r	50	Wysczani szíren	e	r	100
Trükkmester	f	r	50	Vasalt Bunkók	t	r	100	Xenópete	ti	r	300
Tudatcsapás	e	r	400	Vasgólem	f	r	400	Xilithin bélyege	K	r	400
Tudatagyasztás	Mu	r	2500	Vashegyek Nemzete	t	r	50	Xirnox	l	r	50
Tudatfalo (új)	e	r	500	Vasszűz	d	r	50	Ydven	P	r	200
Tudati klónozás	e	r	100	Vasvért	d	r	50	Ygoroth	c	r	400
Tudati kohézió	P	r	800	Védekező taktika	-	r	400	Ysmon	f	r	50
Tudatkutatás	r	r	200	Védett fajok	s	r	200	Zafir drakón	e	r	600
Tudatronsoló mancs	Ma	r	300	Védőangyal	K	r	500	Zafir entitás	P	r	200
Tudós klánvezér	tu	r	200	Védómágia	t	r	200	Zafirsörényű pegazus	s	r	200
Tulajdonságlopás	Mu	r	300	Védképp eltörölni	t	r	200	Zak Hazadar	Ma	r	200
Tűzbogarak	d	r	300	Végső halál	l	r	200	Zan	d	r	800
Tükördémon	P	r	600	Végső pusztítás	d	r	200	Zan detonáció	d	u	5000
Tükörsólyom	s	r	400	Végső visszazámlálás	d	r	100	Zan diszrupció	d	r	500
Tündérszűnyog	s	r	100	Vegyésbolt	f	r	50	Zan-csemete	d	r	50
Túnékény csábítás	e	r	400	Véletlenszerű kiválasztódás	c	r	50	Zangroz harcossai	f	r	50
Türelem	f	r	50	Velociraptor	s	r	100	Zangrozi bika	r	r	50
Tűskés bikaborz	d	r	50	Vérelementál	d	r	100	Záporosó	s	r	50
Tűskés gigaféreg	f	r	100	Vérgengés	t	r	50	Zarknod	f	r	800
Tűzcsapás	d	r	50	Véresó	to	r	300	Zarknod (új)	f	r	1800
Tűzfal	to	r	200	Vértolyam	d	r	50	Zarknod börtönében	-	r	400
Tűzförgeteg	d	r	300	Vérgólem	d	r	300	Zarknod familiárisa	f	r	50
Tűzkard	e	r	50	Vérhold	d	r	100	Zarknod kovácsa	-	r	200
Tűzmadár	e	r	50	Vérhórgó Mamulut	c	r	50	Zarknod oszlopa	f	r	300
Tűzmágia	d	r	50	Vérhórgó Mamulut (új)	c	r	500	Zén	f	r	50
Tűzmester	d	r	50	Vérivők	l	r	400	Zén bosszúja	f	r	100
Tűzpöfőgő	To	r	100	Vérkeszeg	f	r	50	Zén szolgálja	f	r	100
Tűzszeker	r	r	50	Vérkör	d	r	100	Zephyndar	to	r	300
Tyrannosaurus Rex	s	r	300	Vérmágia	to	r	200	Zinthurg	d	r	100
Udvari mágus	r	r	50	Vérmező	c	r	200	Zinthurg (új)	d	r	500
Új élet sarjad	s	r	300	Vérmező	t	r	50	Zinthurg börtönőr	d	r	200
Új remény	s	r	50	Vérsólyom	to	r	300	Zirri átokmacska	f	r	300
Uldenerath	t	r	50	Vérszívó	H	r	600	Zombi mester	l	r	400
Uman szelleme	l	r	50	Vérszomjas karvaly	s	r	400	Zoola	e	r	50
Uman szelleme (új)	l	r	400	Vértestvér	t	r	100	Zootharax kísérlete	s	r	100
Unalmas béke	t	r	50	Vérvörös skorpió	c	r	50	Zöldellő fa	s	r	50
Urgod	d	r	400	Vérzékenység	to	r	200	Zöldfüli kalandozók	-	r	50
Urgod ajándéka	d	r	100	Veszélyes faj	-	r	400	Zsarnokölő	r	r	50
Urgod féltése	d	r	200	Vészkijárát	d	r	200	Zseléféreg	c	r	200
Urgod haragja	d	r	300	Vg'axtól torzító	l	r	800	Zsoldoskapitány	c	r	50
Urgod káoszpaizsa	c	r	200	Viharburok	s	r	100	Zu'lit	f	r	100
Uthan Teriádan	c	r	400	Viharkupola	tu	r	300	Zu'lit erőtere	f	r	50
Uthanax	P	r	300	Viharóriás	f	r	400	Zu'lit mérlege	f	r	400
Utolsó csata	f	u	5000	Világégés	d	r	50	Zu'lit parazitája	l	r	50
Utolsó esély	s	r	50	Villámcsapás	f	r	100	Zu'lit energiafüggőnye	f	r	200
Utolsó lehetőség	e	r	600	Villámgyors tanulás	Tu	r	400	Zu'lit kísérlete	f	r	2000
Uwalla	c	r	50	Villámhárító	f	r	800				
Vadász burástya	e	r	100	Villámkorbács	Ma	r	400				



# Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

## Sebzésnek számít-e az *Életsvívó kullancs* által elszívott életpont?

Az AK 87-ben leírt *Feketemágia-A vér hatalma* kérdés kapcsán megemlítettük, hogy ha az aktuális ÉP csökken a max. ÉP csökkenés miatt, az nem számít sebződésnek. Ezt akkor nem fejtettük ki bővebben, de valójában ilyenkor ugye azon szabály miatt csökken az ÉP-m, hogy az aktuális ÉP nem lehet magasabb a maximálisnál. Ez semmiképpen nem sebződés, tehát az *Életsvívó kullancs-Melkon titka* kombó sem működik.

## Rakhatok-e életjelzőt a *Halhatatlanok nagymesterével* az *Esszenciakapocscsal* másolt lényre?

Nem. A követővel akkor rakhatsz jelzőt, ha egy lényt sikeresen kijátszoztál a kezedből. Az *Esszenciakapocsnál* a kezedből varázslatot játszol ki, ami játékba hoz egy lényt.

Egy lény bármilyen módon történő játékba hozatala ugyan kijátszásnak minősül, de nem kézből történő kijátszásnak. Ugyanezért nem lehet megakadályozni a kapcsolást az *Alattomos fekete csáp* jelzőjével sem, mivel az is kézből történő kijátszásra vonatkozik.

## Meg kell-e mutatni a kezünket, ha egy 0 anti-mágiájú lényt hozok játékba?

Nem. Az anti-mágiánál ha nem dob sz lapot, azért kell megmutatni a kezedet, hogy ellenőrizni lehessen, hogy valóban nincs varázslatod. A 0 anti-mágiánál ugye nem kell dobni, a kezedet sem kell megmutatni. A 0 anti-mágiának csak annyi a szerepe, hogy a lapra nem lehet varázslattal reagálni.

## Visszahozhatok-e *Holtak seregével* testrészt a gyűjtőből, ha nincs a játékban galetki, de a gyűjtőben van?

Nem. Ugyanaz a helyzet, mint az *Ördögi mentornál*, a lapok egyszerre kerülnek játékba, majd a hatások az általad választott sorrendben jönnek létre. Vagyis amikor a testrészt játékba kerülne, még nincs galetki, amire rárakhatod.

## Elmarad-e az ellenfél köre akkor, ha egy *Kisebb zannal* lemásolok egy *Fluxusfaló vyargot*, és a zán hátránya miatt a kör végén a gyűjtőbe kerül?

Nem. Ha egy lap hátránya az, hogy a gyűjtőbe kerül, az áldozásnak számít. Ma már ezt a szöveget írnanánk rá: a kör végén mindenképpen fel kell áldoznod. Áldozásra pedig a vyarg képessége nem vonatkozik.

## Megakadályozhatom-e *Az erős gyengéjével* a 2. körben kijátszott *Ördögi mentort*?

Igen. *Az erős gyengéje* a varázslattal vagy hatással játékba hozott egy vagy több lényt is megakadályozza az első három körben.

## Hányszor marad el az ellenfelem köre, ha egyszerre két *Morq Fan Gor* sebzi meg?

Bár a korábbi versenyeken azt a döntést hoztuk, hogy kétszer, azonban sok játékos tiltakozott, hiszen ha szó szerint értelmezzük a lap szövegét, akkor csak egyszer kö-





vetkezel. A legutóbbi verseny is őket igazolta, hiszen jó pár, erre a lapra alapozott paklit láthattunk. Maradjunk tehát a lap szó szerinti értelmezésénél, és akárhány Morq üt egyszerre, csak egyszer következel utána.

### Elmarad-e az ellenfelem köre, ha Morq Fan Gor megtámadja őt, de van egy Natharion gömbje játékban?

Nem, ugyanis a *Natharion gömb* lenullázza a Morq által okozott sebzést, így az nem sebz meg az ellenfelet. A gömb működése valóban nem mindig egyszerű. Ha több lény sebz meg az ellenfelet, akkor a sebzés összesen eggyel csökken, azonban a lények gazdájának kell eldöntenie, hogy melyik lény sebzése csökken. Így egyértelművé válik az is, hogy egy *Morq Fan Gor* és egy másik lény esetében valószínűleg szintén én jövök újból.

### Másolhatok-e célozhatatlan lényt a Vizionárral?

Igen, a *Vizionár* nem célozza meg a lényt, semmilyen hatással sincs magára a lényre.

### Leszedhetem-e a Tömégátkot Lord Korellel?

Igen. Mivel *Lord Korell* a kijátszás után tud leszedni egy lapot, amikor már játékban van, ezért a képessége már megvédi a *Tömégátok* hatásától.

### Kiegészítő pakli

Több kérdés is felmerült az utóbbi időkben azzal kapcsolatban, hogy mik is pontosan a kiegészítő pakli szabályai. Először is a kiegészítő paklinak pontosan 25 lapot kell tartalmaznia. Nem lehet benne olyan lap, ami tiltott az adott versenyen. Új szabály azonban a kiegészítő paklival kapcsolatban, hogy minden lapból max. három (illetve öt abból a lapból, amire ez rá van írva) lehet a pakliban és a kiegészítő pakliban **összesen**. Ennek a szabálynak az az értelme, hogy elkerüljük vele a visszaéléseket. Hiszen könnyen megoldható és nehezen ellenőrizhető lenne a pakliban levő három *Asylux átka* mellé egy negyediket is becsempészni a kiegészítő pakliból. Az egyetlen ellenérv az ún. kiegészítő pakli-blöff lehetne, vagyis, hogy az ellenfelem nem tudja hány *Asylux átka* van az eredeti paklimban, ha a kiegészítő pakliban lát hármat. Ez azonban sokkal marginálisabb, mint a visszaélés lehetősége. A szinkorlát a kiegészítő paklira nem érvényes, hiszen komoly taktikai szerepe lehet egy szín lecserélésének side után, akár négyszínű, akár kétszínű versenyen. Ez alól az egyszínű verseny kivétel, ott a kiegészítő pakliban sem lehet idegen szín.

### Lapmódosítások:

A *Gyógyító rakshallion*, a *Lélekgyűjtő* és az *Asylux átka* az elmúlt időszak nagy verseny spoilerjei. Ezek a



lapok az utóbbi időkben hemzsegtek a versenyeken, az első asztalok sztárjai voltak. Még mi is úgy érezzük, hogy picit túl erősre sikerültek, azon kevés lapok közé tartoznak, amik átcsúsznak az alapos tesztelésen, és csak az éles játékban derül ki az igazi erejük. Persze sokan mondják, hogy egy *Zu'lit kísérlete*, vagy bármelyik más lap is erős, azonban szerintünk van két nagy különbség. Az egyik, hogy a fentebb említett három lap nagyon sokféle pakliba befér, míg mondjuk a legutóbbi versenyen népszerű *Morq Fan Gor* csak egy fajta pakliban igazán jó. A másik, hogy egy ellenvarázslattal nem fogom megnyerni a versenyt, de a *Gyógyító rakshallion* gyógyulása sok paklit tesz szinte esélytelenné, a *Lélekgyűjtő* lap- és varázspont-előnye, vagy az *Asylux átka* varázspont-előnye általában eldönti a meccset. Ezért ezeket a lapokat megváltoztatjuk egy picit, november 1-től a versenyeken a következőképpen működnek: A *Gyógyító rakshallion* csak kettőt gyógyít a három helyett. A *Lélekgyűjtőnél* három lapot kell semmizni a kettő helyett. Az *Asylux átka* csak egy varázsponttal drágít a kettő helyett.

## VERSENYHELYSÍNEK

DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.  
ERDŐKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.

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

GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakújság, Arany János u. 13.  
HÓMEZVÁSÁRHELY – Ifjúági Park, Hódó u. 77.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.  
MISKOLC – Miskolci Ifjúági HKK Klub, Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4., a Szinvápark 2. emeletén

MSZP IRODA – Budapest, Lónyai u. 22., a Kálvín tértől 3 percre.

NYÍREGYHÁZA – Nyírlaza, Camelot, Szegfű u. 75.

PECS – Római udvar, Agyvirhar szerepjátékbolt

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

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

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

SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.

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

VESZPRÉM – Sárkányújsz szerepjátékbolt, Kínizsi Üzletház, Kossuth L. u.

WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

\* \* \* \* \*

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

### FIGYELEM!

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

A helyszín: Wekerlei Boccia Klub (az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza) 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térmél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal. A Kós Károly térmél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől. Áchim Andrács utcánál vagy a Hunyadi térmél kell leszállni.

# ÚJ VERSENYEK

## OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN

### A RITKASÁG VARÁZSA

**Időpont:** október 16., 9 óra.

**Helyszín:** Kaposvár.

**Szabályok:** Csak ritka lapokat lehet használni. Tiltottak az ultraritkák is.  
**Nevezési díj:** 500 Ft. Nevezést csak korlátozott számban tudnak elfogadni.

**Díjak:** Mültidéző paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Marics Anikó, 06-30-906-6069, 06-70-234-9320.

### TÜLÉLK CSATÁJA

**Időpont:** október 24., 10 óra

**Helyszín:** Makó.

**Szabályok:** Tülélők csatája.  
**Nevezési díj:** 400 Ft. 14 éven aluliaknak ingyenes.

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

**Érdeklődni lehet:** Bézi Balázs, bezibalazs01@freemail.hu, 30-512-4805.

### A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

**Időpont:** október 24., 10 óra

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idézési költsége egynél kevesebb, és azokat a vegyes idézési költségű lapokat, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egynél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége 7-et és X-et tartalmaz.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

**Díjak:** Mültidéző paklik és ultraritka lap.

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

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** október 30., 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Gy.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft

**Díjak:** Mültidéző és ultraritka lap.

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** október 30., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Mültidéző paklik és ultraritka.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 30., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Mültidéző paklik, ultraritka lap

**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár, 06-36-321-9666.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** október 30., 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Egyszínű verseny. Tiltottak az ultra ritkák.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** október 31., 10 óra

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma. Tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes.

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

**Érdeklődni lehet:** Varga István

Krisztián, 30/386-3822.

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** október 31., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szentes, Deákpince.

**Szabályok:** Páros verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Mültidéző paklik és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Farkas István,

30-485-3160.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** október 31., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Erdőkertes.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

Profil nem indulhatnak a versenyen.

**Nevezési díj:** 500 Ft (lányoknak ingyenes).

**Díjak:** Mültidéző paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Tóth Benedek, kulturkocsm@freemail.hu, 30-302-7858.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** november 6., 9 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

Tiltott lap a szokásosak mellett a Gyógyító rakshallon is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán,

70-548-2984.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** november 6., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 800 Ft. A versenyen csak amatőrok játszhatnak.

**Díjak:** Mültidéző paklik és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Abbas Krisztián,

321-1313.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** november 6., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák, követők, szabálylapok.

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

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

**Érdeklődni lehet:** Hlbocsányi János,

hlobocsanyi@freemail.hu, 06-30-403-6491.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 13., 11 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Dobó András,

20-360-9023.

### VARÁZSLAT NÉLKÜL

**Időpont:** november 13., 10 óra

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Varázslatokat nem lehet használni. Tiltottak az ultraritkák.

**Nevezési díj:** 600 Ft.



**Díjak:** Múltidéz□ paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

#### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** november 14., 10 óra (nevezés 9-10).

**Helyszín:** Hódmezővásárhely.  
**Szabályok:** Isteni szövetség.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Múltidéz□ paklik és ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Jánvári Csaba, ge-lu8@freemail.hu, 70-316-7714.

#### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** november 21., 10 óra.  
**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.  
**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.  
**Nevezési díj:** 300 Ft.  
**Díjak:** Múltidéz□ paklik és ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, 70-618-7787.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 28., 10 óra  
**Helyszín:** Székesfehérvár.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.  
**Nevezési díj:** 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes.  
**Díjak:** Múltidéz□ paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Varga István Krisztián, 30/386-3822.

#### EGYEDI VERSENY

**Időpont:** november 28., Nevezés 9-10, kezdés 10-kor.  
**Helyszín:** Szentés, Deákpince.  
**Szabályok:** Csak az Invázió, Zének, Csillagképek, HSZ és AK lapjait lehet használni.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Múltidéz□ paklik és ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Farkas István, 30-485-3160.

## A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

### A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL

**Időpont:** November 13., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Wekerlei Boccia Klub, 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

**Szabályok:** Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idézési költsége egyenlő kevesebb, és azokat a vegyes idézési költségű lapokat, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége 2-et és X-et tartalmaz. Tiltott lapok a szokásosak.

**Nevezési díj:** 600 Ft (tagoknak 500).

**Díjak:** Múltidéz□ paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.  
A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

I. díj: 18 000 Ft, II. díj: 12 000 Ft, III. díj: 6 000 Ft, IV. díj: 4 000 Ft, V. díj: 2 000 Ft.

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

**Amatőr profi kategória:** A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben négy, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től számolva).

A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutató versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

#### • MEGEMELT DÍJAZÁS!

- Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!
- 3 gyűjtődoboz Múltidéz□ az amatőr kategóriában!
- 42 000 Ft pénzdíj a profiknál!

## 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 szintelen 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 falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**ISTENI SZÖVETSÉG:** A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.  
**Tiltott lapok:** A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák 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 pakliépitésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabállyal kell játszania. A szabálylap mindenkiére hat, de nem adózik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a *bőség* zavarával, akkor a másiknak is azzal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer.

A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Is-teni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Életem-nergiaival 50 ÉP-rol indultok.

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

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

**TÜLLÉLŐK CSATÁJA:** Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rüvel hegy és az lődutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

### Ádám Norbert győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna  
Követő: Kragoru familiárisa

- 3 Az erős gyengéje
- 3 Diána kívánsága
- 3 Megtestesülés
- 2 T. Vlagyimir
- 3 Rundhal, a gyűjtőgető
- 2 Ragadozó
- 2 Bűbájlidérc
- 3 Idegösszeomlás
- 2 Okulipaj kacagása
- 3 A védelem parancsnoka
- 3 Méonech fürkész
- 3 Ősi béklyó
- 2 Fizetett tehetség
- 2 Zu'lit kísérlete
- 2 Fejvadász
- 3 Villámhárító
- 1 Utolsó lehetőség
- 3 Apró kívánság

Kiegészítő pakli:

- 3 Teljes napfogyatkozás
- 1 A gyík lestűjt
- 2 Örült varázsló
- 3 Fekete lyuk
- 1 A feledés korszaka
- 1 Zu'lit kísérlete
- 2 Kiütéses negátor
- 1 T. Vlagyimir
- 1 Ragadozó
- 3 Gigaököl
- 1 Fizetett tehetség
- 3 A galetkik védelmezője
- 3 Orzag bilincse

### Panyik Zoltán paklija:

Szabálylap: Teljes front

- 3 Lipkin
- 3 Píromenyét
- 3 Idegösszeomlás
- 3 Ősi hívas
- 3 Vizionár
- 3 Morq Fan Gor
- 3 Az erős ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Méonech fürkész
- 3 Klónozás
- 3 Cselvetés
- 3 Apró kívánság
- 3 Előzönlés
- 3 A gyenge ereje
- 3 Majd legközelebb

### Fábián Balázs paklija:

Szabálylap: Ősi rúna  
Követő: Gyógyító rakshallion

- 3 Az erős ereje
- 3 A hatalom torzulása
- 2 Manacsapda
- 3 Zu'lit kísérlete
- 2 Nuk uzsorája
- 2 Fizetett tehetség
- 3 Isteni igazságtétel
- 2 Nagyobb életszívás
- 2 Fairlight trükkje
- 2 Minőségi csere
- 2 El Miacchi
- 3 Leah hatalma
- 3 Manafonál
- 3 Ősi béklyó
- 3 Vészkijárat
- 2 Víziósárkány
- 2 Smaragd tigris
- 3 Hydron
- 3 Zan detonáció

### Pintér György paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 A hatalom szava
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Majd legközelebb
- 2 Energiacsóva
- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős ereje
- 3 Tudatfagyasztás
- 3 A múlt tükre
- 3 Leah hatalma
- 2 Haarkon öregora
- 2 Manacsapda
- 2 Fantomsárkányok
- 3 Lélekgyűjtő
- 3 Méonech fürkész
- 2 Solisar aurája
- 2 Árnyéksárkány
- 2 Holtak serege
- 2 Tömegátok
- 1 A hatalom illúziója

### Négyesi Dénes paklija:

Követő: Boszorkánykirály

- 3 Szellemi bűbáj
- 3 A kos ereje
- 3 A kockázat ára
- 3 Timera kacagása
- 3 Keyrasi démonlidérc
- 3 Szörnycsábítás
- 3 Asylux átka
- 3 A gyenge ereje
- 3 Cselvetés
- 3 Manaszívó kullancs
- 3 Transzformáció
- 3 Mánia
- 3 Bűvös tavaeska
- 3 Kód
- 3 Morgan átka

A Beholder Kft. legutóbbi, hagyományos versenyét szeptember 18-án rendeztük. Nagy örömeinkre igen sok játékos jött el ismét, nem kevesebb, mint 73 amatőr és 35 profi indult. A paklik változatossága szemet gyönyörködtető volt számomra: a mindig erős kontrollok mellett, bár jelen voltak, sok alternatíva is megjelent. A profik között láthattunk *Boszorkánykirály*, *tárgyas*, *Morq Fan Gor – Teljes front*, *Bűvös erdő*, mentor, *Kragoru familiárisa*, többféle *Ősi bölcsesség*, *Zan-detonáció – Hydron* és *Notermanthi* paklikat. Az amatőröknél a sokszínűség természetesen még jellemzőbb volt.

A szokásosnál kicsit hosszabb (a profiknál 6, az amatőröknél 7 körös) versenyben végül a következő eredmények születtek:

Profik:

1. Ádám Norbert
2. Panyik Zoltán
3. Fábián Balázs
4. Pintér György

Paklijaikat, és az amatőr győztes összeállítását oldalt böngészhetitek. A paklileírásoknál azt az egyszerűsítést alkalmazom (ezt a versenyeken is megengedjük ezután), hogy az új Multidézős lapokhoz nem kell odairni, hogy „új”, elég az, ha valaki netán régit használ, ahhoz odairja, hogy „régí”.

Az amatőröknél:

1. Négyesi Dénes
2. Kecskeméthy Zsolt, bűbájpaklival
3. Éles Áron, kalandozó hordával,
4. Györki Dávid, kontrollal.

Mindenkit szeretettel várunk jó hangulatú versenyeinke!

Makó Balázs

### ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL:

- Kahn Evarth mentor ellen 21 lapot cserélt be a 2. és 3. játszámára, de hiába.
- Rádi Gergely egy meccsen ellenfelének 28 lapját tolvajszemezte ki.



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2004. november 15.



Augusztusi feladványunkra nem érkeztek tömegével a megoldások, és a többségük hibás is volt, pedig maga a rejtvény szerintem elég egyszerű volt. Azok számára, akiknek a nyári melegben nem volt kedve gondolkodni rajta, íme a megoldás:

1. Lerepül a *Mirg*, és épít egy *Grok-képzőködményt*. (-3 = 15 VP)
2. *Bűvös tavacskával* gyártok egy kis varázspontot. (-3 +7 = 19 VP)
3. *Alattomos fekete csáp* az ellenfélnek. (-2 = 17 VP)
4. *Múltidézem* a csapot, és újra kijátszom. (-2 -2 = 13 VP)
5. *A forrás érintése* ad nekem egy kis varázspontot. (+4 = 17 VP)
6. *A Teljes fronttal* plusz egy varázspontért aktívan lehozom a *Vizionárt*, a *Sivító békát* és az *Átokmurgattyút*. (-2 -3 -3 = 9 VP)
7. Lejön a *Mestertolvaj* passzívan. (-2 = 7 VP)
8. Feláldozom a *Mirget*, kapok 5 szörnykomponenst. Egyért aktívizálom a *Mestertolvajt*, négyért pedig jelzót rakok rá, így 5/5-ös lesz.
9. Lejön *A harag manifesztációja* aktívan, hat izomjelzővel. (-4 = 3 VP)
10. A *Teljes front* miatt minden lényemet be tudom tolni az űrposztba. A csere fázis után jönnek a *Fantomsárkányok* is, a *Grok-képzőködmény* miatt 3/3-as-ként. A *Vizionárral* pedig másolom a békát. (-3 = 0 VP)
11. A *murgattyún* erősítek öt ÉP-ért ötöt, így a lényeim összesen ütnek 30-at. (-30 = 5 ÉP)
12. Beáldozom a békát, sebzek vele az ellenfelel kettőt. Majd a mássikkal lelövöm az *Átokmurgattyú-*

*mat*, így az ellenfél újabb hármat sebződik. Győztem! (-5 = 0 ÉP)

**A leggyakoribb hibák:** A *Bűvös tavacskával* nem kezdhetek, mivel akkor a VP-m 20 fölé menne, így veszték 2 VP-t. Ha feláldozom a *Sivító békát* a saját képességéhez, nem kapok érte komponenst. A *Vizionár* nem másolja a lapon levő jelzőket, tehát hiába másolok vele sok jelzős *A harag manifesztációját*, vagy *Mestertolvajt*, 1/1-es marad. A *Mirgnek* nem kell aktívnak lenni, hogy a képességével komponensért feláldozhassam. A *Fantomsárkányokat* nem tudom kijátszani, múltidézni és újra kijátszani, hiszen csak a csere és harci fázis között játszható ki, és akkor nem használhatok általános varázslatot.

**Szerencsés nyerteseink:** Horváth Zoltán Veszprémből, Kurucz Péter Mezőtúrról és Jancsár János Nagykörszről. Nyereményük egy-egy csomag Múltidéző. Gratulálunk!

**Új feladványunk:** Neked 1 életpontod és 18 varázspontod és 5 szörnykomponens van, az ellenfelednek 7 életpontja és 5 varázspontja van, nincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:**  
2004. november 15.

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.

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Tükkördémon (E)
- Esszenciavámpír (L)
- Zalog (R)
- Hadicsel (T)
- 2 db A hármás mágikus ereje (S)
- Manasajtolás (R)
- Felcser (R)

Nincs lapod az asztalon, a gyűjtődben és a paklidban.

## ELLENFELED KÖVETŐJE:

- Kyorg ősmágus (-)

## ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Nagy Limbó (F)
- Dr'thanox vérvívó (C)
- Bn'oxrad szaggató (L)

## ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Ósi praktika (C)

## ELLENFELED PAKLIJA FELÜLRŐL SORRENDBEN:

- Gázelementál (R)
- Árnyéksárkány (új) (L)
- Nagyobb életszívás (L)
- T. Vlagimir (új) (-)
- Zarknod (új) (F)
- Déja vu (S)
- A xirnoxok átka (L)

Minden lapja aktív. Az éjfattyak egy-egy életjelzővel az űrposztban állnak. A *Nagy limbón* egy jelző van.







# RAYMOND E. FEIST – STEVE STIRLING

## SEBES JIMMY

A RÉSHÁBORÚ LEGENDÁI SOROZAT HARMADIK KÖTETE  
MEGJELENIK OKTÓBER MÁSODIK FELÉBEN!



### — RÉSZLET —

Attól, hogy a rapírja ott lógott az oldalán, még ha a köpenye teljesen el is takarta, Jimmy valahogy nagyobbak, szinte már felnőttek érezte magát. Maga is észrevette, hogy még a járása is megváltozott – sokkal fesztelenebbül lépkedett. Álljon csak az utamba, aki mer! Megvonta vékonyka vállát, és elvigyorodott.

Krondorban még csak álmodni sem mert arról, hogy az utcán viselje a kardot, hisz valamegyik csendőr azonnal elvette volna tőle, ő pedig egy dohos cellában várhatta volna, hogy dönt-

Sebes Jimmy, a krondori tolvajkölyök csak a város árnyékos oldalát ismeri. Amikor nem a csatornákat járja, egy bolháktól nyüzsgő, patkánybűzös lyukban hajtja álomra a fejét. Noha páratlanul tehetséges, nem más, csak egy eszes utcakölyök, egy ígéretes zsebmetező. Ám egy nap találkozik Arutha herceggel...

Miután segít a hercegnek kimenteni Anita hercegnőt Guy du Bas-Tyra fogságából, maga is futni kényszerül Fekete Guy titkosrendőrsége elől, és a helyzete tovább romlik, amikor hetykén semmibe veszi a Pillér parancsát.

Csupán két lehetősége van: vagy magától tűnik el a környékről, vagy a Pillér segítségével – a krondori öbölben egy kőkolonccal a lábán. Jimmy az elsőt választja, és délnek indul. A célja Határszéle. Abban bizik, hogy a távoli városka lakói még nem találkoztak hozzá hasonlóan tehetséges fickóval, aki mindig kiszagolja, hol érdemes kutakodni – mások kincsei után. Jimmy derülátó, és örül, hogy világot láthat. Ám arra, ami várja, nincs felkészülve...

Határszéle már nem szűzföld a magajáért számára; élnek itt már mások, akik nem az egyenes utat járják. Ráadásul van itt még valami: egy titokzatos és veszedelmes sötét erő, amelyről még a helyi tolvajok és csempészek sem tudnak. Jimmy ifjonti hévvel és bátorsággal egyre mélyebbre merészkedik a káosz és halál torkába...

senek a sorsáról. Ami a Csúfolódókat illeti, hát, ők sem nézték jó szemmel a nyílt fegyverviselest, hacsak nem a nehézfiúk furkósáról volt szó. Egy feltűnően himbálódzó fegyver általában vonzotta a bajt.

Ami lehet, hogy Határszélében sincs más képp.

De most tisztességes, szinte már előkelő ruhát viselt, ami nagyon sokat számított, és egy nagyon előkelő házban lakott, ami talán még a ruhánál is többet jelentett. Jimmy azonban remélte, hogy nem lesz szüksége vendéglátójuk

védelmére. Flóra biztosan kitekerné a nyakát, feltéve persze, hogy nem vallott be már rég mindent Cleora néninek, és most nem ül sírdogálva az ajtó előtti lépcsőkön. Ha így van, valószínűleg mindkettőjüket tömlöcbe dugják. Ám amikor utoljára látta Flórát és a nagynénjét, azok egy díványon üldögéltek, és miközben Cleora néni izgalmas családi történetekkel szórakoztatta az unokahúgát, úgy szorongatta a lány két kezét, mintha sosem akarná elengedni. Mivel saját gyermeke nem volt, úgy tűnt, Flórában végre megtalálta a kislányt, akin kiélheti anyai ösztöneit. Jimmy úgy vélte, a mai nap során valamikor végre szerét ejtik, és meglátogatják Heywood nagypapát.

Az ifjú tolvaj ellenállt a késztetésnek, hogy hátraversse a köpenyét, és megmutassa a fegyverét, továbbsétált. Semmi értelme keresni a bajt, gondolta. Jobb, ha megróbálok minél tisztesebb polgárnak látszani, emlékeztette magát. Sok szempontból nagyon előnyös. Bármilyen célpontot felkereshetek, hogy helyszíni szemlét tartsak, és a boltosok ahelyett, hogy csendőrért kiáltanának vagy megdobálnának lócitrommal, mélyen meghajolnak majd, és arra kérem, hogy vegyek mindent alaposan szemügyre.

Jimmy kidüllesztett mellkassal, peckesen lépkedett, nagyokat szippantott a hús, esti levegőből, és élvezte, ahogy a köpenye a bokáját csapkodja. Egyre jobban megkedvelte ezt a várost. Kronдорhoz képest zárt volt és rendezett, és meglepően békés.

– Hagyjatok békén!

Jimmy a hang forrása felé kapta a fejét. Egy sötét sikátorban négy férfit látott, akik egy földön kapálódzó alak fölött verekedtek. Lám-lám, biccentett elégedetten, ilyen helyzetekben milyen jól jön egy olyan jól szervezett társaság, mint amilyen a Csúfolódók! Kronдорban egy ilyen kínos, illetlen helyzet soha nem fordulhatna elő. Egy szabadúszó tolvaj soha nem venné a bátorságot, hogy összevesszen a zsákmányon egy Csúfolódóval, és ha két Csúfolódó nem tudna egyezsége jutni, akkor egyszerűen fognák a zsákmányt, és elvinnék az Éj- vagy a Napmesterhez, hogy ítéljen az ügyben. Ez egyszerűen civilizálatlan volt. Pedig még le sem szállt az éj!

Az áldozat épp a sikátor vége felé, Jimmy irányába fordította a fejét, amikor az egyik utolsó,

aranyos napsugár egy röpke pillanatra megvilágította az arcát. Jimmynek elakadt a lélegzete, és a szíve nagyot dobbant. A következő pillanatban a lány elfordította a fejét, és a nap lebuokott a horizont alá. A sikátorban sötétebb volt, mint korábban, az ifjú tolvaj pedig kővé váltan bámulta a jelenetet.

Ez lehetetlen! gondolta.

Lehetetlen volt, igen, mégis... Jimmy megesküdtött volna, hogy az arc, amit az utolsó fény-sugár végigcirógatott, Anita hercegnő arca volt. Ám a hercegnő rég úton van a Távoli Partok felé! Hogy kerülne ide, és mit csinálhatna egyedül Határszélében?

A lány fájdalmasan felkiáltott, mire az ifjú tolvaj a tetek mezejére lépett.

Alig egy lépéssel korábban elhaladt egy ház mellett, amelynek lépcsőjén már akkor kiszúrt egy hamuval teli vödört. Fürgén odalépett, felmarkolt egy keveset, és bemázolta vele az arcát, majd mélyen a fejébe húzta köpenye csuklyáját, és rohanni kezdett a sikátor felé. Futás közben kirántotta a kardját, és vérfagyasztó ordítással a lökdösődő, birkózó férfiakra vetette magát.

– Kapjátok el őket, fiúk! – bömbölte. – Nincs kegyelem!

Eddig a pillanatig a vitában csupán kemény szavakat és még keményebb furkásokat használtak, illetve az egyik férfi egy kést lengetett, de még nem szúrt vele, most azonban egy éles fegyver és egy új támadó jelent meg a színen, akinek valószínűleg a társai is hamarosan megérkeznek. A négy dulakodó alak egy kritikus pillanatra zavarodottan szétrebbent. Jimmy derékmagasságban ívben előrecsapott a kardjával, mire a férfiak elengedték a lányt, és hátrugrottak.

A tolvajfiú gyorsan megragadta a tunikáját, talpra rántotta, és egy pillantással felmérte. A lány valamivel idősebb volt nála, de egy ujjnyival sem magasabb. És meglepően talpraesett: egy pillanat alatt összeszedte magát, és Jimmyt követve rohanni kezdett a sikátor vége felé. A tolvajfiú visszadugta a rapírt a hüvelyébe, és a hamusedényhez vezette a lányt.

A négy gazembernek csak néhány másodperc kellett, hogy magához térjen a váratlan támadás után. Hamar rájöttek, hogy nincsenek „fiúk”, akik „nem kegyelmeznek”, így máris ott loholtak magányos támadójuk sarkában.



Jimmy gyanította, hogy boldogan futni hagynák a lányt, ha cserébe őt beledöngölhetnék a földbe. Szomorú, de gyakran volt ilyen hatással az emberekre.

Amikor a házhoz értek, Jimmy felkapta a hamusvödröt, megpördült, és az edény tartalmát üldözőik arcába borította. A négy férfi köhögve és átkozódva megtorpant. Jimmy szinte természetellenes gyorsasággal ismét előkapta a kardját, és néhány jól elhelyezett szúrással és vágással kisebb sebeket nyitott az üldözőik testén, akik a furkókkal és az aprócska késsel próbálták hárítani a jóval hosszabb penge támadásait. Jimmy csak néhány hetet gyakorolhatott, ám Arutha herceg személyében remek tanárra lelt, ráadásul függőbb volt, mint a legtöbb tapasztalt kardforgató. A férfiak megpróbálták szétterülni és bekeríteni, ám az igyekezetüknek csupán néhány újabb csúnya vágás volt a jutalma. Jimmy hosszú pengéje remek munkát végzett, a támadók keze és karja egyre több sebből vérzett. Az ifjú tolvaj hevesen vagdalkozott; a rapír sziszegve hasította a levegőt, és valahányszor húst ért, valamelyik támadó fájdalmasan felkiáltott, és elhárított. Végül a gazemberek vezetője, a fekete bajszos alak megpróbált előre szökkenni és a közelébe férkőzni, Jimmy azonban mély sebet nyitott a vállán. Az egyik csirkefogó sarkon fordult, és elmenekült, mire a következő pillanatban a teljes gyűlevész sereg sietősen menteni kezdte az irháját; a pénz, amit a lányért és a fiúért kaphatnának, nem volt olyan sok, hogy azért érdemes legyen kockáztatni az életüket.

Jimmy megfogta a lány kezét, és átvezette egy két ház között nyíló keskeny résen. A rés olyan szűk volt, hogy még ő is alig bírta átpréselni magát rajta, és néhány lépés múlva valami megfogta. A köpenye volt az: a sarka beleakadt a ház egy kiálló kövébe. Jimmynek sikerült felemelnie az egyik kezét, hogy kikapcsolja a köpenyt összefogó csatot, és a lány segítségével gyorsan megszabadult a bő ruhadarabtól.

– Ide nem tudnak utánunk jönni – mondta.

– De mi akadályozza meg őket abban, hogy megkerüljék a háztömböt, és a másik oldalon várjanak ránk? – kérdezte a lány. Mély, fátyolos hangja volt, és igen értelmes kérdéseket tudott feltenni rajta.

Jimmynek ez határozottan tetszett, ám a lány egyre kevésbé emlékeztette a hercegnőre, ami azt jelentette, hogy ismét olyan dologba ütötte bele az orrát, ami nem tartozik rá. Hát, jól van. Egyszer fenn, egyszer lenn, gondolta filozofikusan. Talán még ki lehet hozni valamit ebből a kalandból. És ha ostobaságot csinált, legalább nemes gondolatok vezérelték.

Amikor kibújtak az átjáróból, Jimmy körbenézett. Rögtön kiszúrta, hol lehet feljutni a háztetőkre. A házak teteje itt egész más volt, mint amit Krondorban megszokott: szinte mindent cserép borította, és meredekebben emelkedett az ég felé. Ám egyik sem volt járhatatlan. A falakat inkább kőből rakták, alig akadt favázás, téglával kitöltött házfal, Jimmynek azonban erősek voltak az ujjai, és ügyesek a lábujjai.

– Tudsz mászni? – kérdezte.

– Igen – felelte a lány.

– Akkor utánózd minden mozdulatomat! – utasította a tolvajfiú.

Levette a fegyverövét, majd újra becsatolta, és a vállára akasztotta, úgy, hogy a kard markolata a két lapockája között himbálódzott.

Fel az ereszcsonnán, gondolta. A reménybeli kapaszkodó kifűrt fából készült, és elég erősnek tűnt: vastag szegekkel kapaszkodott a falba. Először az ablakdeszkára, majd fel az ereszcsonnára, és onnan már csak egy lépés a tető. Odafent Jimmy már úgy érezte, övék a város. A lány felnyújtotta a kezét. Jimmy megragadta, és segített neki felkapaszkodni, majd elvezette a tető legárnyékosabb pontjára. Nagyon remélte, hogy az utcáról nézve szinte láthatatlanok.

Éppen időben buktak le a sötét sarokban, mivel a sikátor végében megjelent négy igen dühös férfi, immár kardokkal és botokkal felszerelve. Szemük végigkutatva az utcát, egy percig vitatkoztak, majd az alacsony gazember először az egyik, majd a másik irányba mutatott, mire két férfi erre, kettő pedig arra indult.

A bajszos alak dühösen ordibálta:

– Találjátok meg őket! Három ezüst jár értük fejkenként! – mondta, majd elindult lefelé az utcán. A többiek különböző irányokban kezdtek kutatni.

– Három ezüst! – morogta a lány. – Micsoda átkozott gazemberek!

Tehát biztosan nem a hercegnő.

– Mi volt ez? – érdeklődött Jimmy.

– A férfi azt állította, hogy tolvajadás. Át akartak adni a csendőröknek, és begyűjteni az értem járó fejpénzt.

Jimmy egy darabig hallgatott, majd közölte:

– Ezt egy ősrégi trükk. Két vagy három „tisztos polgár” tanúsítja, hogy tolvaj vagy, és ha nincs senki a közelben, aki kezeskedne érted, máris indulsz a kényszermunka-táborba, vagy valami még kellemetlenebb helyre. – Elgondolkozott, majd megkérdezte: – Nem tudod véletlenül a bajszos alak nevét?

– De – felelte Lorrie. – Azt mondta, hogy Grem Bentonnak hívják.

– Aha – bólintott Jimmy.

– Ismered?

– Ismerem – biccentett ismét a tolvajfiú. – Grem, a Kígyó. Nem is olyan rég még Krondorban szélhámoskodott. Azt hittem, meghalt. – Felállt. – Jimmy vagyok. Ha akarod, hazakísérlek.

– Én nem itt lakom – bökte ki mogorván a lány, majd néhány pillanatnyi hallgatás után hozzátette: – Köszönöm. El sem tudom képzelni, mi történt volna, ha nem lépsz közbe.

– Az attól függ – mondta Jimmy. – De azt elhíheted, hogy semmi jó. Tehát hogy hívnak?

– Ő... Jimmy – felelte a lány.

Az ifjú tolvaj úgy kacagott, hogy megcsúszott, és jó néhány métert szánkázott lefelé a tetőn. Miután visszamászott, rávigyorgott új ismerősére.

– Nem, nem, az az én nevem – közölte. – Nem figyeltél a kérdésemre. – A lányhoz hajolt, és a fülébe súgta: – Tudom, hogy lány vagy.

Új ismerőse ijedten meredt rá, és már nyitotta a száját, hogy tagadni kezdjen.

– Tudom, hogy az vagy – ismételte Jimmy.

– Hogyan? Azok az alakok biztosan nem tudták!

– Nos, nekem egy kicsit... élesebb a szemem, gondolom. Vagy talán csak meglepően hasonlítasz egy régi, kedves ismerősömrre, aki a leghatározottabban lány volt. – A könyökével barátságosan oldalba bökte. – Tehát, hogy hívnak?

– Lorrie – felelte a lány csüggedten. – Lorrie Merford a nevem.

– Örvendek a találkozásnak, Lorrie – mondta Jimmy nyájasan, és noha csúszos, piros cserepeken feküdt, sikerült többé-kevésbé felismerhetően utánoznia Arutha herceg udvarias meghajlását.

A lány rámosolygott.

– Én is örvendek a találkozásnak, Jimmy.

A nap már rég eltűnt a horizont mögött, és egyre mélyült a sötétség. Hamarosan az orrukig sem látnak majd, az ifjú tolvaj mégis keresztbe tette a lábát, és olyan nyugodtan üldögélt a tetőn, mintha övék lenne a világ minden ideje. Úgy gondolta, jobb, ha az üldözőik minél messzebb kerülnek tőlük, mielőtt felkerekednek.

– Ha nem a városban laksz, akkor hol? – kérdezte, mintha csak csevegnének.

– Egy olyan helyen, amelyről valószínűleg még soha nem hallottál – mondta a lány. – Az otthonomhoz legközelebb eső települést Rellingnek hívják, de az is csak egy kis falu.

Hát, tényleg nem hallottam róla, állapította meg magában Jimmy. Olyan korán kelünk, korán fekszünk helynek hangzik, ahol a legnagyobb erény a becsületes, kemény munka, és a földhözragadt, paraszti erkölcs. Remélem, soha nem vet arra a sors.

– Éppen hazafelé igyekeztél? – kérdezte.

– Ő... nem. – Lorrie megrázta a fejét. – Van itt egy kis dolgom.

Mindjárt gondoltam. Jimmy mérget vett volna rá, hogy olyasmiről van szó, amit a lány családja biztosan nem helyeselne. Mi másért öltött volna álruhát?

– Akkor most hol laksz? – kérdezte. – Ahogy már mondtam, hazakísérlek.

A lány felnevetett.

– Sehol nem lakom. Ma délben érkeztem Hartárszélébe, és az első dolgom az volt, hogy belebotlottam Bentonba, és elvállaltam egy megbízatást. – A hangjából kihallatszott, mennyire megveti magát az ostobasága miatt.

– Ne légy túl szigorú magadhoz – tanácsolta Jimmy. – Benton nagyon dörzsölt. Én is idegen vagyok a városban, így fogalmam sincs, melyik fogadó lenne számodra a legmegfelelőbb. Van pénzed?

Szinte kínosan hosszúra nyúlt a csend.

– Egy kevés – felelte végül a lány.

Vagyis szinte semennyi, helyesbített némán Jimmy. Szegény kölyök!

– Hát akkor – mondta, miközben felállt –, gyérünk, derítsük fel a környékét! Talán találunk neked egy igazán olcsó helyet. – Felhúzta a lányt, és elvezette egy pontra, ahol viszonylag könnyen leereszkedhettek.

# ŐSÖK VÁROSA

## ELFAJZOTT TORZSZÜLÖTTEK

### BELSŐ INFÓK TÁPOLÓKNAK

Figyelem, világszám! Mostani cikkünkben részletesen kivesézzük a 11. szint elfajzott torzszülőtteit! A konkrét adatok nyilván mindenkinek érthetőek lesznek, azonban mi nem elégszünk meg ennyivel. Ismertetjük a szörnyetegek viselkedési formáját, azaz harci programjaikat is. Amit ezzel kapcsolatban tudni kell, az az, hogy a szörnyeknél ez kicsit másképpen működik, mint galetkik esetében. Ha a szörny, harci programja alapján egy védekező varázslatot használ, akkor minden esetben elmond mellé egy másik védekező varázslatot is harci repertoárjából. Ha pedig nincs a szituációnak megfelelő harci programja akkor saját maga dönt, és harcol, ahogy csak akar!

Hogy mik is azok az elfajzott torzszülöttek? Nos, a hegy 11. szintjén jelentek meg az első példányok. Néhány szörnyfajta esetében ésszerű az elfajzás, egy-két példány kicsit máshogy fejlődik, mint a többi, erősebb, félelmetesebb ellenfél lesz. Hogy egy példával éljek, ha egy kifejlett elmanakh még tovább fejlődik, túlfejlett elmanakh válik belőle, még pusztítóbb varázslatokkal, még erősebb végtagokkal...

Hogy is néz ez ki a gyakorlatban? Ha vadászat, véletlenszerű kaland, vagy az Ősök Csarnokában való barangolás közben egy olyan torzszülöttel akadunk szembe, amelynek létezik elfajzott példánya, akkor van rá 7% esély, hogy az adott szörny nem is az, aminek látszik, hanem annak elfajzott példánya. Ha ez az eset az Ősök Csarnokában történt, és nem tudtuk legyőzni az adott szörnyet, nem kell félnünk, legközelebb már az alaplény lesz a helyén (kivéve persze ha ismét bejön a 7% esély). Ha véletlenszerű kaland folyamán botlottunk az elfajzott lénybe, akkor viszont az ott is marad, tehát leg-

közelebb biztosak lehetünk benne, hogy őt találjuk a kalandban. Vadászat során nincs ilyen probléma, ha nem győztünk, elszaladunk, és az adott lényt már nem látjuk viszont.

Ha valaki nagyon bátor, akkor megteheti, hogy viseli a 11. szint 3. kalandja során szerzett **topáz melltű** nevű varázstárgyat, amely az elfajzott lényekkel való találkozás esélyét alapesetben 12,5%-ra, célzott vadászat esetén pedig 16,67%-ra növeli. De mire is jó ez bárkinnek? Nos, az elfajzott torzszülöttnél általában különlegesen erős, ritka varázstárgyakat találhatunk...

Áttekintésként először nézzük meg, mely szörnyeknek van elfajzott példánya a 11. szinten, és mik is ezek:

kifejlett elmanakh	-> túlfejlett elmanakh
óraltató manó	-> óraltató manókirály
repkedő pőfeteg	-> ősóreg repkedő pőfeteg
pőfetegfejű nyálka	-> korcs pőfetegfejű
lelketlen katona	-> lelketlen parancsnok
szárazföldi cápa	-> felszint járt földicápa
myrakoid behemót	-> megrontott myrakoid behemót

És most jöjjön az elemzés, szépen, egyenként:

#### **TÚLFEJLETT ELMANAKH (352. LÉNY)**

*Hihetetlen élmény, amint az orrod előtt, egyszerűen a semmiből előtűnik a gyönyörű kékes lebernységű kifejlett elmanakh. Valami azonban nem stimmel vele, valahogyan ez olyan más, mint a többi. Időd sincsen vizsgálgatni, mi lehet az, amikor már rád is támad ez a félelmetesen intelligens lény. Rövidesen kiderül, mi volt olyan furcsa rajta... Nos, rájöttél már? Akkor azt hiszem*

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

*te is tudod mi a teendő. Legközelebb messziről kerül el ezt a lényt!*

Nézzük akkor, mit is tud eme szörnyecske. Nos, ami biztos, hogy ha első végtagunk szakértelme 5, vagy magasabb, akkor az első körben egy gránitbórt és sebezhetetlenséget húz fel ellenünk. Ha egy lehetetünk 69-nél magasabb szintű, akkor pedig elemi védelemmel készül. Abban az esetben, ha a harc első három körében járunk, és már megsebeztek az elmanakhot, akkor gyógyító szellővel gyógyítja magát, ráadásul van olyan pofátlan, hogy a biztos győzelem tudatában esszenciaelnyelést varázsoljon (de csak a harc első két körében). Ha szolgálva megyünk ellene, akkor energiafolyam varázslatával pusztít sorainkban, egyébként pedig hatalmas jégcsóvájával fagyaszt minket halálra. Persze mivel a jégcsóva csak közteltávrá hat, ha messzire vagyunk tőle, közelrohan, és végtagaival csépel minket. Akkor hogyan lehet őt legyőzni? Nos, azért nem olyan nehéz. Akinek mégsem menne, annak jó hírem van! A túlfejlett elmanakh még mindig hajszolja a tudást, és ha megérzi, hogy ellenfelének 25-ös, vagy magasabb szintű a varázsilfőzés szakértelme, megpróbálja kiszívni azt belőle. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy ha 25, vagy nagyobb ezen szakértelmünk, akkor az elmanakh nem fog a harcban a legyőzésünkre törekedni, hanem minden körben alacsony életszívás varázslatát használja ellenünk. Ameddig ő ezzel van elfoglalva, simán megölhetjük!

Kiemelném ezen torzszülött mérgekkel szembeni magas ellenállását, magas áttörését, mellyel rezisztenciánkat csökkentti 63-mal, illetve 54-es manaformázás szakértelmét, mely varázslatainak sikerességét garantálja (54% eséllyel akkor is sikerül elmondania a varázslatát, ha amúgy rezisztenciánk megakadályozná őt ebben). Külön felhívnam rá a figyelmet, hogy a manaformázás csakis a rezisztencia kivédésében segít, ha mentődobás útján úszunk meg egy varázslatot, arra nem hat a manaformázás!

Ha sikerül legyőznünk őt, akkor viszont 20% esélyünk is van arra, hogy egy ritka varázstárgyat, varázs-

fejlesztő fókusz találjunk nála. Ha táplálkozásunk mágiafaló, akkor pedig akár meg is ehetjük a túlfejlett elmanakh holttestét.

Méret: 400	Iq: 35
Erő: 20	Egészség: 24
Ügyesség: 20	Gyorsaság: 30
Mágia: 55	Rezisztencia: 30
Vastag bőr: 20	Lehelet immunitások (minden lehetletípusra): 40
Lehelet immunitások (minden lehetletípusra): 40	Méregimmunitás: 130
Kontaktméreg immunitás: 130	Manaformázás: 54
Áttörés: 63	Auraészlelés: 40
Méregelnyelés: 54	Bal csáp: 40-es méretű, 70-es szintű, 140-es roncsolás
Bal csáp: 40-es méretű, 70-es szintű, 140-es roncsolás	Jobb csáp: 40-es méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás
Jobb csáp: 40-es méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás	Jobb csáp: 30-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás
Bal csáp: 30-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás	Jobb csáp: 30-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás
Jobb csáp: 30-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás	Bal csáp: 28-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás
Bal csáp: 28-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás	Jobb csáp: 28-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás
Jobb csáp: 28-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás	Bal csáp: 18-as méretű, 20-as szintű, 20-as manaszívás
Bal csáp: 18-as méretű, 20-as szintű, 20-as manaszívás	Jobb csáp: 18-as méretű, 20-as szintű, 20-as manaszívás
Gránitbőr: 23	Sebezhetetlenség: 47
Elemi védelem: 90	Gyógyító szellő: 130
Esszencia elnyelése: 75	Életszívás: 20
Energiafolyam: 80	Jégcsóva: 54
Táplálék: mágiafalóknak	
Dobott kincse: varázfejlesztő fókusz (20% eséllyel)	

### Harci programja:

HP 3 17 17 101 195 5	HP 3 161 17 101 185 5
HP 3 49 17 11 190 70	HP 3 49 17 10 190 70
HP 3 49 17 13 190 70	HP 3 49 17 14 190 70
HP 3 49 17 12 190 70	HP 3 139 3 1 120
HP 3 160 1 2 140	HP 4 24 12 2 193
HP 4 13 1 2 100	HP 4 13 4 2 210
HP 1 0 3 0 200	HP 4 29 17 56 230 25

### VARÁZSFEJLESZTŐ FÓKUSZ (455. TÁRGY)

*Áhá, ez lehet tehát a túlfejlett elmanakh sikerének titka. Egy furcsa kis drágakő, mely a mágiukusan aktív élőlények belső potenciáljára hat. Amikor magadnál tartod, a kő ereje összegyűjti és fókuszálja a mágiatanulást, ezzel elősegítve gazdája fejlődését. Bármikor, ha egy varázslatot a használatól fejlődne, az +1%-ot fejlődik. Hihetetlennek hangzik bár, de tény, hogy ha több varázlatfejlesztő fókusz van nálad, azok hatása összeadódik (de maximum +3%-ot érhetsz el, 3 darab fókusz birtoklásakor). A plusz fejlesztés nem használ fel a fejlesztési keretből. A tár-*



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

gyat nem kell KF-elned, viszont sajnos átadni sem tudod.

### ŐRALTATÓ MANÓKIRÁLY (353. LÉNY)

*Hihetetlenül óriásira nőtt őraltató manóval állsz szemben. De vajon miért van egyedül? Várjunk csak, ennek van valami a fején... igen, ez egy korona. Nem vitás, ő az őraltató manók királya lehet! Elgondolni is nagyszerű, mennyi mesés kincs lehet a birtokában, nem beszélve a koronájáról, amelyről viszont az a hír járja, a király halálakor visszateleportál a manók városába, hogy az új király viselhesse majdan. No sebj, azért te megpróbálsz megkaparintani. Az egyetlen gond, hogy az őraltató manókirály nem adja azt jószántából, sőt, alattomos varázslata segítségével inkább még ő szeretne téged megrövidíteni valamivel... még szerencse, hogy nem az életedre, csak a tárgyaidra fáj a foga.*

Nos, először is ne borzadjunk el rögtön. A 4 őraltató manó helyett csak egyetlen darab manókirály jön szembe velünk. Ez az egy viszont elég veszedelmes. Gyakorlatilag két dolgot tud: ha 3 vagy több ellenféllel néz szembe, nagyobb egokinzást varázsol, egyéb esetekben pedig altatás varázslatot használ. A manókirály nagyobb egokinzása (#216) egy támadó varázslat, amely annyiban tér el a sima egokinzástól, hogy több ellenfélre hat, 150 életpontot sebez minden ellenfélen, és 300%-kal csökkenti azok támadását. Célszerű elkerülni, hogy ez történjen, tehát soha ne támadjuk meg a királyt egynél több szolgálval. Egy szolgát viszont minden további kellemetlenség nélkül vihetünk magunkkal, tehát célszerű is ezt megtenni. Így már csak a manókirály altatás (#211) varázslatával kell számolnunk, ami ha sikerül neki, egyből elalszunk, és véget ér a csata. Amikor később magunkhoz térünk (-20 TVP), akkor szomorúan kell tapasztalnunk, hogy vagy pár varázsitalt, vagy pár drágakövet ellopott tőlünk a gaz torz, ameddig aludtunk. De hogyan kerüljük el ezt a varázslatot? Nos, a rezisztenciánkra jobb, ha nem hagyatkozunk, hiszen a manókirály rettentően jól áttöri azt. Az egyetlen megoldás, ha az altatás varázslat mentődobására apellálunk. Nyilvánvalóan adódik,

hogy ha magas az éberségünk, akkor nem sikerülhet elaltatni minket. A manókirály 20-as altatása esetén ez úgy alakul, hogy 20-as éberségnél 50% eséllyel védjük ki a varázslatot, 30-asnál már 80%-al, végül 37-es szinten biztosan elkerüljük azt. Ha tehát tutira akarunk menni, érdemes 37-es szintre fejlesztenünk az éberségünket. Ez nyilván főleg a katona klán tagjai számára elérhető, másoknak kissé nehézkes legyőzni a királyt!

Ha az altatás ellen már felvérteztük magunkat, akkor viszont elég könnyű dolgunk van, kivéve, ha varázslatokkal akarunk pusztítani. A király ugyanis különösen ellenálló a mágiával szemben. Még egy módszert ismernek a manókirály gyors elpusztítására: egy jó ijász, 100-as körüli gyorsasággal még azelőtt lelőheti őt, mielőtt az altatással próbálkozna...

Ha legyőztük, és tejjók vagyunk, akkor jól megehetjük, egyéb esetekben pedig imádkozhatunk, hogy szerencsénk legyen, és megtaláljuk nála a manókirály koronáját!

Méret: 850	Iq: 60
Eró: 25	Egészség: 60
Ügyesség: 40	Gyorsaság: 95
Mágia: 60	Védekezés bónusz: 10
Támadás bónusz: 30	Vastag bőr: 7
Regeneráció: 15	Immunitás jégre: 30
Immunitás tűzre: 30	Immunitás elektromosságra: 30
Immunitás savra: 30	Kontaktméreg immunitás: 40
Immunitás mérges gázra: 30	Bűz: 40
Rezisztencia: 85	Méregimmunitás: 45
Méregimmunitás: 35	Manaformázás: 2
Áttörés: 230	Lopás: 125
Csapdaészlelés: 85	
Szívósság: 30	
Jobb mancs: 3-as méretű, 40-es szintű	
Bal mancs: 3-as méretű, 40-es szintű	
Altatás: 20	Nagyobb egokinzás: 150
Táplálék: tejjóknak	
Dobott kincse: manókirály korona (12,5% eséllyel)	

Harci programja:  
HP 4 37 216 3 170 HP 4 211 13 0 150



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## MANÓKIRÁLY KORONA (417. TÁRGY)

Hihetetlen bár, de ezúttal nálad maradt ez a gyönyörű korona. Azonkívül, hogy hatalmas pénzeket érhet, ki tudja, talán ha a fejedén hordod behódot neked minden manó, és ezentúl nem kell harcolj velük. Persze ez korántsem biztos, az azonban egyértelmű, hogy a manókirály koronája nem csak hatalmi jelkép, hanem igazi mágikus hatalommal felruházott ereklye.

Bónuszai:

- +2 minden varázslat szintjére
- +5 védekezés
- +3 mágia
- +3 lopás
- +3 csapdaészlelés

## ŐSÖREG REPKEDŐ PÖFETEG (354. LÉNY)

Hú, de közel került hozzád ez a repkedő pöfeteg a semmiből! Ez az első dolog ami eszedbe jut, amikor meglátod ezt a lényt. Aztán rájössz, hogy nincs ez köze, sőt, igencsak messze van még, és csak azért látszik ilyen közelinek, mert HATALMAS! Viszont sajnálatlanul kell tapasztalnod, hogy a méretének megnövekedése nem ment a gyorsaságának rovására, sőt, ha lehet még gyorsabban cikázik a levegőben, mint fiatalabb társai. Mire idáig jutsz a gondolkodásban, még csak mozdulni sincs idő, a pöfeteg máris a közeledbe cikázik, és undorító méreganyagokat kezd a levegőbe pöfkelni. Igencsak fel kell kötnöd a felkötnivalót, ha le akarod győzni ezt a teremtményt!

Az ősőreg repkedő pöfeteg nagyban hasonlít elfajzatlan társára, csak éppen nagyobb, nagyobbat lehel, meg ilyenek... Végtagjainkkal őt sem tudjuk eltalálni, akárhogy is próbálkozunk, a célzott varázslatok viszont – a sima pöfeteggel ellentétben – hatnak rá. Lőfegyverek ellen +400 védelme van, ami szinte biztos védelmet garantál számára, de persze ez nem jelenti azt, hogy egy igazán profi íjász ne tudná őt eltalálni (mondjuk 7 lövésből egyszer...). Az ősőreg repkedő pöfeteg legendás szörnyetegnek számít olyan szempontból, hogy ugyanúgy nem lehet őt megölni azonnal ölé varázslatokkal, hatásokkal, mint az LCS során található legendás lényeket. Lehele-

tekkel, varázslatokkal igen egyszerű megölni őt, csak egy dologra kell figyeljünk, nehogy idő előtt meghaljunk pusztító méregleheletétől. Erre remek megoldás a magas gázimmunitás, a gázpajzs varázslat alkalmazása, de legjobb, ha szolgákat is viszünk magunkkal, ugyanis a pöfeteg mániákusan tisztítja a szolgákat, elsősorban nem minket támad tehát, hanem kis barátainkat.

Megölése után a piromádok lakmározhatnak belőle, pöfetegszívet pedig 14% eséllyel mindenki találhat nála.

Méret: 500

Erő: 15

Ügyesség: 80

Mágia: 18

Méreglehelet: 100

Immunitás jégre: 30

Immunitás elektromosságra: 30

Bűzimmunitás

Táplálék: piromádoknak

Dobott kincse: pöfetegszív (14% eséllyel)

Iq: 6

Egészség: 6

Gyorsaság: 80

Immunitás tűzre: 30

Immunitás savra: 30

Immunitás mérges gázra: 30

## PÖFETEGSZÍV (418. TÁRGY)

Végre rájöttél a repkedő pöfetegek eltalálhatatlanságának titkára! Az Ősőreg repkedő pöfeteg szíve csak úgy ontja magából a mágikus sugarakat, amelyek elterelnek mindenféle fizikai támadást. Hahh, és te még azt hitted, csak a gyors röpködése miatt nem találsz el soha. Sajnos a pöfetegszív így, eredeti közegétől távol már nem bír olyan hatalmas erővel, de ékszerként KF-elve még így is jelentős segítség a fizikai támadások, különösen a lőfegyverek távoltartásában.

Bónuszai:

- +7 védelem
- +3 ügyesség
- +20 védelem lőfegyverek ellen

Nos, ennyi fért be a mostani számba, de ne izguljatok, a jövő hónapban folytatjuk, a többi csúf és gonosz elfajzott torzszülöttel!

Szeitz Gábor

# ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

## ELFAJZOTT LÉNYEK, ÉS KINCSEIK

A 11. szinten megjelent elfajzott lények sok izgalmat, és sok bosszúságot jelentettek a galetkiknek. Mostanra a játékosok persze már kitálaták az egyes lények elleni helyes taktikát, megvannak a gyenge pontok, de még mindig probléma volt, hogy nagyon ritkán találkoznak elfajzott lénnel, és még ritkábban találnak kincset náluk. Erre a problémára az a megoldás született, hogy a 11. szint egyik kalandjában megszerezhető **topáz melltű** hatásfokát lényegesen javítottuk. Mostantól, ha valaki topáz melltűt visel, 12,5% eséllyel fog egy lény helyett annak elfajzott példányára bukkanni. Ha ráadásul valaki konkrét lényre kutat célzott vadászat során, és viseli a melltűt, ott az esély 16,67%-ra növekszik. További könnyítésként pedig ebben a számban egy részletes leírást olvashattok az elfajzott szörnyekről, és az ellenük használható harcmodorokról.

## EGYEBEK

- ❖ Az **aranydukát bank** most már a **pszi követ** is megvásárolja, 15 aranydukátot ad darabjáért.
- ❖ Bekerült a programba egy új beállítási lehetőség, amellyel parancshelyet lehet spórolni. Ha kiadod a HO 0 1 parancsot, akkor az **Ősök Csarnokában**, a tulajdonságpróbáknál nem fogsz **hősiesség pontot** használni, és így alkalmazni tudod a megvesztegetést. Minden egyéb esetben a hősiesség pontokat a normál beállításnak megfelelően fogod használni, tehát ez a normál, egyparaméteres HO parancsodat nem bírálja felül. A fenti beállítás a HO 1 1 parancsossal kapcsolható vissza az eredeti állapotba.
- ❖ A **szövetségi arénában** most már nem jön **összeégett tyrxacotl**, úgy tűnik sikerült végre mindet elpusztítani.
- ❖ A 12. szintű **burjánhó ocsmányság** öregítő képessége jelentősen meggyengült annak köszönhetően, hogy a lény mérete lecsökkent valamelyest.

## JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ november 15-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **őskövet** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játsszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a [jatek@beholder.hu](mailto:jatek@beholder.hu)-ra küldött, Talbot subjectű e-mailben lehet.

### A kérdés pedig:

**A kocsmai pletykák szerint melyik szint helytartói pozícióját ajánlották fel Torz Talbotnak (amit utána ő kacagva utasított vissza)?**

Az Alanori Krónika egyik korábbi számának hírei, vagy a [www.beholder.hu](http://www.beholder.hu) honlapon minden nap megjelenő napi hírek olvasgatása segíthet a válaszadásban.

Az augusztusi számban feltett kérdésünk a következő volt:

Ki volt az a galetki, aki a legtöbb orglinggal végzett a lázadás ideje alatt?

A helyes válasz Standard Graun volt. A jó megoldást beküldők között 1-1 darab **Artifact varázstárgyat** sorsoltunk ki. A nyertesek és nyereményeik: **Jégkirálynő – Fagyúr jáde karkötője**, **Baltazár – Fairlight csepp fülbevalója** és **Alfred – Elenios barbár lándzsája**. Gratulálunk nekik!

# ŐSÖK VÁROSA

# ŐSÖK VÁROSA

## SZEPTEMBER LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Nomis Leinád visszatért az arénába! Felkészült a harcra, majd nagy levegőt vett és harcba indult a két tűhátú gootarg ellen! Izgalmas volt a harc, de végül Leinád pusztító villámlehelete pontot tett a torzszülöttek nyomorúságos életének végére. Ő pedig nem állt meg itt, kérte a következő ellenfelet az arénamestertől, ami egy energiaelementál volt, és szintén lemészárolta. Ezzel megerősítette arénabajnoki címét, amit egy ideig most biztosan nem vesz el tőle senki!

Lehullt a lepel az Őrök szintjének mendemondáiról. Éjfény, egy nyilvános felszólaláson elmondta, hogy ezen a szinten egy galetki sincs, aki félisteni hatalmú lenne, nincsenek galetki démonok, lordok, elementálok, szupermentátok, halálnekromanták, császárak, élőholtak, sőt még galetki istenek sem! Mindenki egy átlagos galetkiből fejlődött egyéniség. Senki ne dőljön be a hirtelen robbant híreknek.

Leanthil nemrég ismét tanúbizonyságát adta bátorságának, amikor társai a rettegéstől tébolyultan szétszaladva, magára hagyták őt Gramagannal, az élőholt mágussal szemben. A Fény Apostolának vezére azonban mit sem törődve a veszéllyel végül maga pusztította el a nagy hatalmú torzszülöttet, és így megérdemelten vette magához az élőholt varázspalcáját.

A nyálkafókusz, mint az köztudott, megnöveli a kinyerhető lélekegyenergia mennyiségét. Brancaleone, a „fogtündér”, annyira ráállt ennek a kincsnek a gyűjtésére, hogy legutóbb egy nap alatt hármát is szerzett belőle. Meddig halmozza még? Vajon hány darab hatása érvényesül?

Reszkessenek a tolvajok! A Tudás Őrzői szövetség, hatalmát és kapcsolatait kihasználva, felépített egy börtönt. Vajon ez tényleg csak a tolvajok elleni harc és a szövetség védelmében készült? Vagy egy új, a teljes galetki társadalmat irányító hatalom alapköve?

A végtelen járatok mélyéből előhőmpölygő Noxoth, az óriásnyálka milliányi száján sikoltotta lélekegyenergiáját világgá, midőn a Protolisk Hercegek dicső szövetsége ismét győzelmet aratott újabb szánni való ellenfelein. A hatalmas Hercegek vérszomjas harci kiáltása sok-sok szinttel feljebb is hallatszott. A jósok a császár szintjén bizakodva néznek a jövő elé, egy ilyen szövetség sikerrel veheti fel majd a harcot akár magával az Ellenséggel is!

Állítólag Lord Khalel a legéberebb lakó a hegyben. Ébersége olyan kifinomult, hogy a minap azt is észrevette, amint a szomszédjához próbált betörni egy galád tolvaj. Azt suttojják azonban, hogy mégsem ezért fejlesztette szinte tökéletesre a figyelemmegosztás képességét. Az altatás nevű varázslattól próbálja menteni magát!

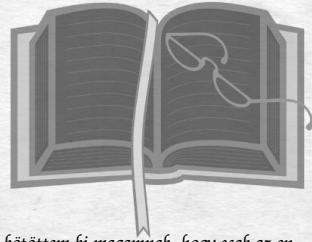
A kihalás szélére kerültek az összeégett tyracotlok! Mostanában szinte nem is lehet már találkozni ezzel a veszélyes torzszülöttel, hála annak, hogy a szövetségi arénák küzdelmei során a galetkik hatalmas pusztítást vittek véghez soraikban. Mindezek hatása az, hogy az arénamester sem talál több példányt belőlük, így a szövetségi arénában nem küzdhet többet galetki eme csúfsággal!

Kulimász mintákat gyűjt... A bátor galetki, az akadémia tudósainak javaslatára életét nem féltve xenó szövetminták, csontok, testnedvek gyűjtögetésébe kezdett, melyeknek elemzése után remélhetőleg fel tudjuk majd venni a harcot a gyilkos xenók ellen!

Megtört a jég. Zuck alapos és figyelemteljes nyomkövetés után ismét találkozott a manók királyával. A csata nem tartott sokáig, viszont Zuck öröme rendkívüli volt: a király koronája ezúttal nem teleportált vissza a manók városába, így vidáman, újján pörgetve mutogatta barátainak irigyelni való szerzeményét.

# Leanthil naplója

## 10.



Még szerencse, hogy annak idején, amikor elhatároztam a naplórást, nem kötöttem ki magamnak, hogy csak az engem pozitívan érintő eseményeket írom le, mert akkor két mondat után be is fejezhetném a mostani bejegyzést. Szörnyű, ami itt folyik. Csupa kudarcra vált az életem, és szinte csak a hitem tartja bennem a lelket. Hogy csak egy párat említsek, a templomban azt a feladatot bízták rám, hogy találjam meg, és pusztítsam el a Métélyt. Persze semmi segítséget nem adtak hozzá, csak valami sejtelmes utalásfélét. A Métély az az a valami, ami állítólag a szinten tapasztalható lelekenergia-gátló hatásért felelős. Mivel volt más dolgom is, eleinte nem is kezdtem el keresni, így aztán mondtam, hogy ölembe hullott a megoldás, amikor az Ősök Csarnokában egy irányított illúzió (amit itt mindenki az ősök szellemének nevez) elárulta – persze szintén rébuszokban beszélve, – hogy hol találom meg. Na meg is lett ez a ködszerű káoszesszencia darab, de amikor nekiláttam a felszámolásának, felelevenedett, és nekem romlott. Nem mintfia komoly fizikai sérüléseket tudott volna okozni nekem (elkieket annál inkább), hiszen gyengécske gázlehelete éppen csak megköhögtetett, viszont ez a szerencsétlenkedés kölcsönös volt. Már az első pillanatban láttam, hogy itt a mancsaimmal nem sokra fogok menni, ezért bevettem ellene sosem próbált tüzelehetemet, de ez sem nagyon hatotta meg. Hogy miért sosem próbált, az egy másik történet, amibe most nem mennék bele. Ezért aztán mégiscsak a végtagjaimmal próbálkoztam, de eleinte alig tudtam belőle apró pamacsokat kiszaggatni, bár a „szaggatás” is egy erős kifejezés, sokkal jobban fedné a valóságot, ha azt írnám, hogy „kicsipkedni”. Abban bízom, hogy a séríthetlensége hasonlóan működik, mint a fizikai testtel rendelkező lények vastag bőre, és ez hamarosan be is bizonyosodott, így sikeresen vettem be ellene az egyik mancsomra növesztett roncsolás képességet. Nem fozokom tovább az izgalmakat: nem tudtam legyőzni. Hiába a roncsolás, aminek azért látható eredménye is volt, hiszen a Métély minden ütésemre egyre nagyobb rángásokkal reagált, hamarabb kifáradtam, minthogy végleg elpusztíthattam volna, így kénytelen voltam elfutni. Szerencsére nem követett, sőt, biztos vagyok benne, hogy visszaáramlott abba az üregbe, ahol láttam, így egy következő alkalommal még leszámolhatok vele. Sajnos ide nem vihetem magammal a szolgálmat, mivel ezen a szűk helyen nem férnek el, ezért csak magamra számíthatok. Én viszont a jelenlegi állapotok szerint legközelebb sem érnek el ellene komolyabb



eredményeket, legalábbis a csata utólagos elemzések erre a megállapításra jutottam. Egy kudarc. A helytartótól is kaptam egy feladatot, amin egy rendkívül szórakoztató tömegmészárlásban merül ki. Nem ez az első eset, hogy transzirozással kell bizonyítanom a rátermettségemet, mint ahogy nem az első alkalom, hogy gazdag és hájas galetkiket kell szórakoztatnom. Megfigyelésem szerint valószínűleg nem én vagyok az egyetlen galetki, aki ezt a feladatot kapta az itteni helytartótól, mert a küzdőterem egyik rácsos fala mögül nem az összes ott lévő torzszülöttet vezényelték elém, csak egyes szerencsétlen példányokat. Így kellett elpusztítanom tíz helységit grómot, majd nyolc közzútót. Mindkét csata nevelésesen egyszerű volt, tényleg nem is szólt másról, mint a transzirozásról. Utána hat nagyobb elementál fattyat eresztettek rám, ami azért már egy kicsit megizzasztott. Pontosabban csak megizzasztott volna, ha az izzadságot nem fagyasztották volna rám a jégleheletükkel, mint ahogy azt tették. Akkor még nem is volt időm ezen gondolkodni, mert mielőtt pi-





hegphettem volna egy kicsit, máris jött az újabb banda, négy arachnid sáman, de köztudott, hogy a nagyobb elementál fattyak az ötféle lehetetük közül mindig azt használják, ami ellen az áldozatuk a legkevésbé védett. Ezt velük született képességük révén érzékelik. Ellenem a jéglehetetüket alkalmazták, tehát az ellen vagyok a legkevésbé védett. Na de emyire? – gondolkodtam el. Megpróbáltam magamban végigjárni, melyik immunitásomat mikor vettem föl, és ekkor döbbsentem rá, hogy sosem jártam az akadémián a jégellenállás képességét kifejleszteni. Így aztán meg kellett állapítanom, hogy egy kissé mintha szétszört volnék, legalábbis ha öt éven keresztül így rohángáltam, arra más magyarázatot nem találhatok. Az is érdekes, hogy míg az utóbbi években rengeteg különleges kérést teljesítettem, ezek közül egy sem volt olyan, ahol szükségem lett volna a testem hidegtűró képességére. Mindegy, ez már a múlté. Szóval a nagyobb elementál fattyak leverése után az egyszemélyes nézőközönség még mindig nem szórakozta ki magát, így következett a négyfős arachnid sáman különítmény, akik lehenteltek a szolgálmat, majd engem is egy kontaktméregtől csöpögő érintéssel. Szerencsére a helytartónak nem volt szíve végignézni, ahogy a sámanok jót salatoznak belőlem, és közbelépett. Oké, kétezer aranyam oda, mert hogy a küzdelmek előtt vettem egy regenerációt gyorsító italt, hogy így is növeljem a győzelmi esélyemet. A helytartó biztosított róla, hogy legközelebb is próbálkozhatok, amit később meg is tettem. Beváltotam jó pár drágakövetet, és az újabb kétezer arany kifizetése után megint csak nem győztem. Ezúttal ugyan

talpon maradtam, csak éppen az akkori (hájas és gazdag) néző elunta a gránitbőrök csapkodásának látványát, ezért a helytartó leállította a küzdelmet, és megint mehettem, amerre láttam. Két kudarc. Ott vannak aztán azok az izgalmas helyek, amiket valaha valakik valamilyen céllal használtak, és ahová később mindenféle torzszülöttek költöztek be. Két ilyen helyen is összeakadtam zoriád párokkal, amiket sem szolgálval, sem szolgálva nélkül nem tudtam kivenni a fészükükből. Egy harmadik helyen egy fűrgling páros vert össze, egy negyediken pedig két krakolich agyabugyált el. Kudarc kudarc hátán. A pénzem persze rohamosan fogy, mivel örökké a templomba kell jánom magamat és a szolgálmat gyógyíttatni, hiszen a nenrég felépült gyógyító kamránk csak ideig-óráig elég. És hogy ide mennyi pénz kell... Nenrég elloptak tőlem egy rám bízott gyűrűt, amit csak ötezer aranyért tudtam visszavásárolni, a két regeneráció ital az további négyezer, a szövetségi arénában minden egyes küzdelem legalább ötszáz, így aztán két-három hét alatt elköltöttem több mint tízezer aranyat. Ezt nem fogom tudni sokáig csinálni, ezért valamerre lépnem kell. Nagyon sokat gondolkodtam, mit tegyek, és rájöttem az ideálisnak tűnő megoldásra, ami a fűrgülés nevű varázslat gyakori használata lehet. Igaz, a fűrgülnék ellen ez mit sem ér, de az olyan fásaszító küzdelmekben, mint amilyenekről az inémt meséltem, nagyon jól jöhet. Már az előző szinten megtanultam, de eaddig nem volt rá szükségem, ezért jó sok időt és energiát kell majd a gyakorlására szánom. Remélhetőleg meglesz az eredménye, méghozzá minél előbb. Kérdzhetnéd, hogy vajon miért nem a szolgálaim erősítésében látom a megoldást. Nos, a kérdés jó, bennem is fölmerült, csak hogy van valami, amiről még nem tudsz, de én már igen. Némi fizetség fejében (újabb aranyak) sikerült a Halhatatlan klán egyik tagjától megtudnom, hogy a nekem szánt következő feladat az lesz, hogy küldjem el az összes szolgálmat. És akkor most arról nem is beszélek, milyen aljas dolog ez, amikor a környéken köztudottan rengeteg márvány lady él, amiket galetki képtelen akár csak megsebezni is, nem hogy elpusztítani. De nem tartok attól, hogy ebből majd problémák lennének,



mivel a vadászarkunkban úgyis hamar szereznék információt a szolgálának való torzszülöttek holletéről. Viszont addig nem akarok újabb követőket szerezni, amíg ezt a klánküldetést le nem tudom, a mostaniakat meg már nem akarom erősíteni, ha úgyis elküldöm majd őket. Örögi kör, de majd csak lesz valami. A jelenlegi feladataim közül az egyikkel legkésőbb tizennégy hét múlva végzek. Ez az, amelyik talán a korábbiaknál is undortóbb, hiszen a teljesítéséhez tizenöt hétig nem mehetek vadászni, így a másik feladatban kért gnóm ósmágusokon kívül, xeno-petével fertőzött torzszülötteket sem vadászhatok le, tehát megint nem tudok aktívan részt venni a Hegy egészét érintő eseményekben. Tudod, ez az, amit a múltkor már említettem, hogy a xenók nagyon mozgolódnak, a petéik hihetetlen sebességgel kelnek ki, és nem egy galetkit már felzabáltak a saját barlangjában. Velem is próbálkoztak, de bármilyen hihetetlen sebességgel is nőnek, azért még mindig kevesek ahhoz, hogy ártani tudjanak nekem.

Ez szép dolog, de többen is meséltek, hogy többszöri elhúzódo vagy sikertelen küzdelem után a xenók már akkorára bővítették vajatot a barlangjuk falában, hogy aztán ők maguk is elfértek benne. A nyomokat követve pedig egy hatalmas xeno tenyésztetre bukkantak, ahol már kifejlett példányokat is láttak. Ez bizony komoly fenyegetést jelent az egész galetki nép számára. Borzalmas lehet a látvány, amit én is megnéznek magamnak, de nem kérdzckedetek be a szomszédaimhoz, nem használhatom átjáró házának a barlangjüket. Ezért aztán kénytelen leszek én is hagyni, hogy a kis torzszülöttek szétfurkálják a lakóhelyemet. Legutóbb már tettem is ez iránt néhány lépést: amikor meghallottam, hogy az egyik óriásira duzzadt petém szétreped, gyorsan kifutottam a barlangomból, és a bejáratból figyeltem, ahogy a kikelt lény kaparni kezdte a kemény sziklát. Ezt gyorsabban csinálta, mint egy smaragd vakond, így aztán pillanatok alatt eltűnt a szemem elől. Még egy-két ilyen eset, és talán már magam is elférek majd a furatban, így lesz némi esélyem tanulmányozni ezeket a furcsa és hihetetlenül agresszív lényeket. Legalább a klánom tilalma miatt kieső, korábban a vadászatra fordított időmet hasznosan ki tudom majd tölteni.

Kétségtelen, hogy ez a mostani naplóbejegyzés nem túl vidám, de legalább jól visszaadja elkeseredett lelkiállapotomat. A legrosszabb az egészben, hogy még a hitetlen galetki fattyak tértitése sem tud felvidítani, pedig arra annyira számítottam. Te magad is olvashattad az előző oldalakon, hogy mennyire készültem a tárgytorésekre, ami miatt annyira utálnak, és amikkel már eddig is megalapoztam a fitrnevemet. Most azonban keserű szájjal kellett tudomásul vennem, hogy az itt viselt felszerelések olyan erős mágiával vannak átitatva, hogy könnyű szerrel képesek ellenállni pusztító érintésemmek. Fogatlan tigroszán vagyok, be kell látnom. És ha így folytatom, akkor olyan kihalt is leszek, mint a tigroszánok.

Az egyetlen vidító dolog, ami mostanában történt, hogy sikerült végre legyőznünk Sseitakat, a károskigyót, meg a barátját, Teissakat, na meg talán annyi, hogy az évek óta tartó hittértítő munkánkknak mostanra legalább annyi eredménye lett, hogy az utóbbi időben öt új taggal is bővíthettünk. Ami pedig kimonodottan jó ebben az az, hogy ezek a galetkik korábban más szövetségekben tengettek mindennapjaikat, de szerencsére megjött az eszük, és beálltak közénk. Így aztán most a Quinta Essentia, a Kankurenca és a Bölcsék Köre is elgondolkodhat azon, hogy vajon mit csinált rosszul. He-he!

Hoppá! Be kell fejeznem, mert a xeno-petéimben nagy mozgolódás támadt.

Leantfi!

# XXII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel várnak minden TF, ÓV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.  
Időpont: 2004 november 27. (szombat) 9.00-17.00-ig.  
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rozsnyai u. 3.  
Kellemes szórakozást kívánunk!

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

## X. TERON HEGYI OLIMPIA

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

### XXII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### X. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Árverés

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

### Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

### Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

### Csataszimulátor

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

### Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

### Találkozók

Élőben találkozhatasz játékostársaidal és a játékvezetővel.

### Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

### Tárgytervezői pályázat

Részletek a honlapon.

# 130 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. október



Ebben a hónapban két új épületet szeretnénk bemutatni nektek. Az egyik a roxati tolvajvilág berkeibe, a másik pedig az alanoi sportélet szívébe kalauzol el bennünket.

## A ROXATI FÜSTÖS LEBUJ

Roxatban, a királyság egyik fontos városa lévén, megtalálhatók olyan épületek, mint a királyi palota, az Invázióügyi Minisztérium, de a település irányítását valójában nem ezeken a helyeken végzik. Itt a tolvajcéh nyíltan uralkodik, a boltoktól ún. „védelmi pénzt” szednek azért, hogy egyáltalán működhessenek. Az utcák nappal sem biztonságosak. Néha ugyan átlavagol egy-egy peckesebb kalandozó a városon, de előbb-utóbb ők is vagy pénztárca és értéktárgyak nélkül, vagy D.E.M. hatására távoznak.

Ha elhagyjuk a főteret északnyugat felé, hamarosan olyan kihalt városrészbé érkezünk, ahol csak a düledező házak és az utcák porában itt-ott feltűnő lábnyomokból következtethetünk arra, hogy járt erre az elmúlt ötszáz évben valaki más is rajtunk kívül. Ha jó fölünk van, itt talán már meghallhatjuk a kocsmazajt, ami hamarosan egy cégér nélküli házhöz vezet el bennünket. Az utolsó esély a visszafordulásra, ha nem lépsz be az épületbe, de a kíváncsiság minden bizonnyal bezerget majd.

A besűrűsödött levegőben izgatottság és oprafüdhány szaga terjeng, az asztaloknál kétes küllemű alakok lófrálnak. Mindenre kiterjedő figyelemmel mérik fel mid van, tárgyaid és az életed mostantól már egy fabatkát sem érnek.

Ha kiállsz magadért, s cseppet sem mutatod félelem jeleit viselkedéseden, talán lekerülhetsz a házigazdák által vezetett balekok listájáról, s esetleg némi üzletet is nyélbe üthetsz itt az or- és bergyilkosok között.

Leszámolnivaló van? Bosszút állnál valakin, aki erősebb nálad vagy csak túl lusta vagy ahhoz, hogy magad végezd el a piszkos munkát? Itt, a roxati alvilág berkeiben biztos, hogy találnál illetőt a feladatára. Csupán pénz kérdése az egész.

## ALANORI ÍJÁSZTELEP

Alanor a királyság fővárosa. Félévente egyszer itt rendezik az Alanori Olimpiai Játékokat is, a város nagy befogadóképességű arénájában. Persze nem csak ezen ritka alkalmakkor van lehetőség megméretetésre, tudásod más kalandozókkal való összemérésére.

Nem messze az olimpiai arénától ugyanis egy íjásztelepet találhatunk, ahol az év minden szakában versenyeket rendeznek. Markold hát meg legkedvesebb íjadat vagy éppen dobófegyveredet, és nevez be te is. Minél közelebb találsz a céltábla közép-pontjához, illetve minél kevesebb lövésből terited le a vadonból frissen érkezett, rád uszított szörnyeteget, annál több pontot kapsz teljesítményedre.

Egy-egy versenyforduló kb. 30 napig tart. Ekkor a szervezők kihirdetik, ki bizonyult a legjobbnak, kiosztják a nevezési díjakból szponzorált nyereményeket, díjakat, majd új verseny indul.

Ha tehát próbára tennéd tudásodat és szerencsédet, az íjásztelep, valamint az itt lebonyolított versenyek téged is várnak.

## EGYÉB VÁLTOZÁSOK

- ❖ Az FTV listába mostantól bepakolhatók azokra a szörnyecsoportokra is feltételes varázslatok, amik eddig csak FT parancsban voltak használhatók. Ezek a szörnyecsoportok a következők: 9095 öregedést okozó lények, 9096 éjfattyak, 9097 szintszívó lények, 9098 halált okozó képességgel megáldott lények, 9099 armageddon varázslatot lövő lények. Egy példa: ha kiadod az FTV 260 9096 parancsot, minden éjfatty ellen éjfattyak végzte támadó varázslattal fogsz kezdeni (ha komponensed is van, és nincs az adott éjfattyra konkrétabb beállításod).
- ❖ Mostantól működik a labirintusokban is a Feltételes KészíTés (ez mozgásonként történik meg, ha van tárgy, amit el akar készíteni a karakter). Természetesen olyan tárgyakat, amelyek elkészítése tereptípusfüggő, vagy felszíni tereptárgyat igényel, nem lehet labirintusban elkészíteni.

Farkas Zsolt



# Az Invázió (kicsit másképp), avagy Treem tévedett

## Uilágéges utáni 8. Év, Raia havának Fény napja

A patkányképű hivatalnok remegő térdekkel közeledett a kihalt folyosón az Alkirályi iroda felé. Az a tény sem nyugtatta meg, hogy a rossz hírt nem ő hozza, ő csak a rossz hír hozóját jelenti be. A Birodalomban ennél kevesebbet is végeztek már ki embert. Megállt a hatalmas wion fából készült ajtó előtt, még utoljára ránézett a két kedélyesen beszélgető elit légióra, akik az őrséget alkották. Kicsit lábujjhegyre kellett állnia, hogy a majd két méter magasan lévő kilincset elérje, és teljes testsúlyával nekifeszülve belökje az ajtót. A súlyos vasalt ajtó kitárult. A szoba a helyi viszonyokhoz képest puritán berendezéssel bírt. Alig tucatnyi felbecsülhetetlen értékű kép, és falikárpit borította a falat. A szoba, illetve inkább terem négy sarkában szinte elveszve négy másfél méteres arany, drágakő berakásos kaspó állt. A helység egyetlen dolgozószobára emlékeztető bútora a tarkiriai kristályból készült íróasztal, és a hozzá tartozó trónusszerű szék volt. Ebben ült a pirosposztag, kövérkés Kormányzó valamilyen iratokkal tanulmányozva. A patkányképű még mindig a kilincsen himbálózva döbönt rá, hogy idegességében elfelejtett kopogni, s ez lelki szemei elé azt a képet vetítette, hogy rövidesen sokkal kényelmelenebb körülmények között fog a szélben lengeni. Elengedte a kilincset, és leszegett fejfel állt.

– Mit akar maga idióta? – dörrent rá mogorván az előljáró. Ezt hallva nagy kő esett le a kisember szíveről. Úgy tűnik – gondolta – jó kedvében van.

– Uram, Khaze parancsnok kíván önnel beszélni – felelte tétován. A beálló hosszú, kínos csendet nehéz lenne szavakkal leírni.

– Mondja már miért háborgat? – kérdezte csendesen üvöltve a kormányzó. – Megint elfogyott a női budoárból a piperecikk? Sürgősen pótolni! Nincs rosszabb, ha valamelyik feleségem arra hivatkozik este, hogy fáj a feje, vagy nem tudott széptáncozni.

A hivatalnoknak most villant csak át az agyán, hogy az előbb nem mozgott a szája, csak gondolta, hogy mit kellene mondania, ezért lehet, hogy valami hűvösebb fog holnap hajnalban átvillanni az agyán.

– Nem uram, nem erről van szó.

– Nagyon helyes, az eunuchokat már úgysem tudom semmilyen értékes testrészüktől megszabadítani. Egyetért?

–A legnemesebbekig... izé a legmesszemenőbbekig, uram.

A kormányzó felpillantott a papírjaiból, és az asztalán lévő raptorcsont szelencéből egy csokigolyót tömött a szájába, és két pófára zabálva kérdezte:

– Mi is a neve egy ilyen pondrónak? – mutatott kövér, csokimázás ujjával az előtte álló izléses lila öltönys, és rózsaszín nyakkendővel viselő jelenségre.

– Rám gondol? – nézett körbe tétován

– Lát még más pondrót a szobában magán kívül?

– Nem.

Mióta belépett – ha lehet így nevezni – a szobába, most először érezte, hogy jól csinált valamit, és helyesen felelt.

– Tehát mi is a neve maga fattyú?

– Patkányképű

– Azt látom, hogy csúnyán elbánt magával a sors, de mi a neve?

– Patkányképű, uram. Patkányképű Izidor

– Vagy úgy! És mondja csak Izidor fiam, mióta is szolgál nálam?

A jóképűnek nagy jóindulattal sem nevezhető fiatalember az ablakon kitekintve a holdfényes éjszakába, elmerengett az idő relativitásán. Nem is sejtve, hogy az egyik távoli csillagon, valamikor máskor, valaki más ezekért a gondolatokért tudományos díjat kap. A szeme a szoba egyik szerény díszére a nagy antik mithril órára tévedt, ami épp most ütötte el a tized. Ez zökkentette ki gondolatmenetéből, mert a kormányzót meg hamarosan a guta fogja megütni, ha nem válaszol. Tudta azonban, hogy az előljáró a pontosságáról híres, és ezt a körülötte lévőkől is elvárja, ezért nem kapkodhatta el a választ.

– Egészen pontosan most 34 perce – hangzott a rövid gondolkodás után a precíz válasz.

– Vagy úgy. Mi is történt az elődjével?

– Kiméltőztatott tünetni. A törvények értelmében – magyarázta az indokot minden szót alaposan megfontolva – az Első Hivatalnokot éri az a megisztelő feladat, hogy tüntetés esetén a nép Őt lincselheti meg.

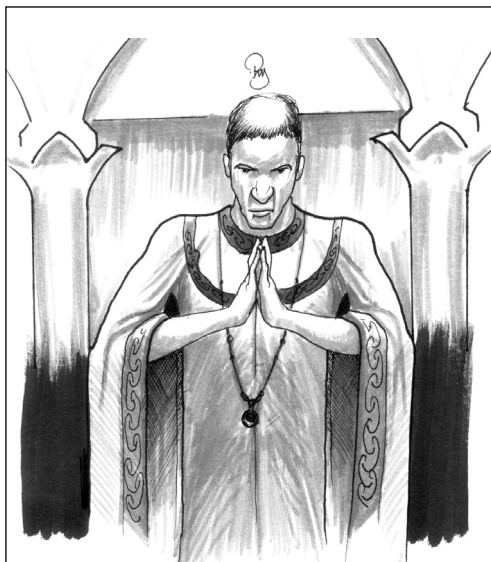
– Ez egy baromság! Milyen idióta hoz ilyen törvényt?

Patkányképű úgy érezte, hogy kicsúszik a lába alól a talaj. Ha válaszol, az lenne a baj, ha nem, akkor az. Végül úgy döntött, hogy minden bátorságát összeszedve közli a nevet.

– II. Senkiházi Bitang Alfréd

– Hmm... Ismerős. Ki is ő? – töprengett a nagydarab férfi.

A hivatalnok szeme a kormányzó előtti kis arany táblácskára tévedt. Nagy ezüstberakásos betűkkel állt rajta: III. Senkiházi Naplopó Anasztáz. Alatta kisebbekkel: Kancellár, Alkirály. Alatta még kisebbekkel: Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel. Alatta egészen apró betűkkel: Ha ezt el tudod ol-



vasni, lép hátra egy lépést, mert az alkirály karja a kardjával pont addig ér.

– Mit lehet tudni – gondolta és hátralépett egyet. A kormányzó kedvenc háziállata egy biborgórény hatalmasat visított, amikor a farkára léptek, és a további inzultusokat elkerülendő, az egyik sarokban álló kaspó mögé menekült. A patkányképű zavartan az iménti incidenstől csak annyit gondolt az előljáró iménti kérdésére hogy – Ki lenne? Egy senkiházi. – Csak arra nem gondolt, hogy most viszont mozgott a szája, amikor ezt gondolta.

– Értem – nyugtázta amaz a nyilvánvaló választ, miközben egy újabb csokoládé rolád tűnt el irdatlan arcában.

– Barom! – gondolta Lízidor magában, arra utalva, hogy a másik nyilván félreértette a jelzöt, és nevet.

– Barom? Az előbb nem azt mondta, hogy Bitang? Mind-egy, egykutya, hagyjuk a neveket. Mit is mondott mit akar?

– Khaze parancsnok kíván önnel beszélni – mondta, ezúttal ügyelve rá, hogy a gondolat tényleg gondolat maradjon, a szavak, pedig valóban szavakká váljanak.

– Akkor mit ácsorog itt? Küldje be, és ne rabolja az időmet.

– Igenis.... Azonnal... Máris... Értem... Hogyne...

– Takarodjon!

Több se kellett. Igyekezetében majdnem hasra esett a mély szőnyegben. A még mindig nyitva álló hatalmas ajtón kislépetve, elszaladt a két meglepett őr mellett. Azok miután behúzták az irdatlan ajtót, egymásra néztek. Az idősebbik szólalt meg.

– Látod, mondtam én. A kormányzó jó kedvében van, és nem végzi ki, na ide a pénzemet!

– Rendben, de mit szólnál egy üzlethez. Dupla vagy semmi Khaze parancsnokra?

– Jó – mondta az idősebb fejcsóválva. – Ezek a mai fiatalok semmiből sem tanulnak, bezzeg az én időmben!

Alig egy perc múlva öles döngő léptekkel közeledett valaki. Pontosabban valakik. A nagydarab, erőscsontú nő, és a mellette aprókat lépkedő, neki a hónaljáig érő, talpig fegyverben lévő gnómszerű fegyverhordozó együtt mulatságos látványt nyújtott. Amikor az ajtóhoz értek, a gnóm igyekezett a hölgy előtt kinyitni, de ugrálva sem érte el a kilincset.

– Bent van az öreg? – kérdezte a nő a két őrtől, akik mosolyogva figyelték a törpe meddő próbálkozásait.

– Hogyne, már nagyon türelmetlen. – Az örök tudták, hogy a hasonló tiszteletlenségeket a palotában nem tűrték meg, de a Nagyszony (szó szerinti értelemben is) kivételezett helyzetben volt.

Megszánva kis embert, belökték az ajtót. S vele együtt őt magát is. Bucsukázva érkezett a földre, szerencsére a puha szőnyeg megakadályozta a sérülést. A Nagyszony a grabancánál fogva gyorsan talpra állította az apróságot. A közjátékra felfigyelt III. Senkiházi Naplopó Anasztáz is.

– Parancsnok! Már vártam! Milyen hírei vannak a számmorra?

A kisember keresztben a vállaihoz érintette a kezeit, és vett egy nagy levegőt.

– Khaze parancsnok, A Birodalom Első Konzulja, A Világuralmi Hadsereg Parancsnoka, Tengerészeti Főadmirális, Rakanta Tartomány Bárója, A Borvirág Lovagrend Kulcsnoka, Az Uradalmi Tőzsdetanács Elnöke, A Szűz Eugénia Apácarend Hive jelentkezem!

Az egészet így, egy szusszal hadarta el. A legmagasabb rangú Senkiházi csak azért nem aludt el közben, mert a parancsnok sipító hangja olyan mélyen sértette a dobhártyáját, hogy arra senki, és Senki nem lett volna képes. Azért rendkívül jól nevelten elnyomott egy ásitást valahol a „Főadmirális” környékén.

– Szűz Eugénia Apácarend? Ez valami új?

– Igen uram – mondta Khaze még mindig kisebb légszomjival küzdve. – Épp a minap kaptam, mint a Rend legfőbb híve. Az Intézmény nevének megváltoztatásáról, engedelmével már rendelkeztem.

– Változás? Hogy érti?

– Eugénia Apácarend. Uram.

– Hmmm – dűnnyögött értetlenül az uralkodó. – Óóóó! – mondta mikor rádöbbsent a szavak, pontosabban egy szó hiányának jelentőségére. – A kitüntetését holnap adom át e rendkívüli tettért – közölte lelkesen.

– Köszönöm, igazán semmiség csak a kötelességem tettem – felelte szerényen a parancsnok.

– Csak aztán nehogy egyszer kötelességteljesítés közben életét veszítse – rázta meg az immár mintegy egy cmes csokileraakódással borított ujját pajkosan. A kisember összecsapta a bokáját, úgy, hogy minden kitüntetése, ami széltében-hosszában, de még hátul is borított katonai zubbonyát, összecsendült.

– Biztosíthatom uram, hogy egy Khaze ilyet nem tesz!

– El is várom. Jelenteni valója?

- Uram a tábornokaim jelenté...
- Az várhat. A *másik* jelentenivalójára gondolk. Senki nem férközött a Cé... célobjektum közelébe?
- Rajtam kívül senki sem mehet a közelébe.

A Nagyasszony szemét lesütve, enyhén elpirulva a lábával kis köröket rajzolt a szőnyeg hosszú szálaiba.

– Virágszálam! Igaz ez? A derék parancsnok jó munkát végzett?

– Ő apám! – felelte enyhén remegő hangon. – Nem ismerlek senkit, aki lelkiismeretesebben teljesítené a feladatát, mint ő.

– Kitűnő! Kicsikém, most hagyj magukra kérek a férfiakat, komoly dolgokról kell beszélünk.

– Igen – mondta egy pukedli kíséretében, ami körülbelül úgy hatott, mintha egy törpemammut próbálkozott volna a hasonló mutatványval.

– Gyerekek! Milyen édesek, és milyen hamar felnőnek – mondta elmerengve III. Senkiházi Naplopó Anasztáz miután a döngő lépteiket már nem lehetett hallani. – Nos, parancsnok, akkor most hadd halljam milyen jó hírei vannak a számomra

– Úgy tűnik a gyöngymangó tonnájának ára emelkedett pár arannyal, a borkonyó ára egyelőre stagnál, de az emelkedő gyógykenőcs árak előbb-utóbb várhatóan begyűrű...

– Bocsásson meg drága barátom, a *másik* ügyről beszéljen! – kérlelte kedvesen üvöltve, nyakán kidagadó erekkel.

A parancsnok természetesen tudta, hogy mire célzott, a kormányzó, de úgy gondolta, a rossz hírek előtt próbálja oldani a feszültséget. Amikor úgy látta, hogy az alkirály halán-



tékán lévő lüktető ér így három méterről alig látható, elérkezettnek látta az időt. Nagy levegőt vett, hogy minden mondanivalóját egyszerre tudja urára zúdítani, hogy ne legyen ideje annak közbevetni

– Rossz hírek.

III. Senkiházi megdöbbenve emésztette a információáradatot.

– Egy kicsit bővebben?

– Nagyon rossz hírek.

Az alkirály nem lett volna apjának a Birodalom Királyának jobb keze, ha nem tanulta volna már kiskorában alaposan megszerezni az alattvalóinak a jelentését. Mondhatni ez volt a hobbjia. Mig testvérei a kivégzéseket és a kínzásokat gyakorolták, ő a jelentéseket kedvelte. Nem csoda, hogy az alattvalók Eduárdot és Adalbertet nem tisztelték. Talán ennek is köszönhető, hogy amikor a népek bejelentette hogy szeretett testvérei vérhasban elhunytak, kisebb népünnepély tört ki. Azt persze, hogy mitől volt véres a hasuk, sem a nép, sem a történelem nem firtatta.

– Értem, fejtsse ki.

– Nos – vett nagy levegőt a parancsnok –, az északról támadó flottánk zatonyra futott.

– Túlélők?

– Földje.

– Ezt hogy érti?

– Az embereink így nevezték el a... khm... partraszállás helyét.

– Kavadieszűl! Úgy értem hányan éltek túl?

– Pontos adatok nem állnak rendelkezésre, megsérültek az idézőkörök, és a mágusaink...

– Hányan?

– 2748.

A kormányzó puffok arca elkomorodott, így még komikusabbnak tűnt.

– Boronyin!

Az ajtó kinyílt, és az idősebbik őr jelent meg.

– Parancs! – vágta magát vigyázzba.

– Életbe lépett a 1474/654 direktíva!

A strázsa tisztelgett, és futólépésben hagyta el a termet. A fiatalabb társa érdeklődve kocogott mellette.

– Mi az a...

– 1474/654 direktíva. Hogy-hogy nem tudod? Na mind-egy, nincs időm elmagyarázni. Nézd meg ebben, amíg én intékedem, te pedig menj vissza az őrhelyhez!

Azzal egy 800 oldalas könyvecskét húzott elő zubbonya alól, és a társának nyújtotta. A könyvön aranyozott betűkkel állt: A Nagy Direktíva Jegyzék.

Ahogy Boronyin tempósan távozott még dünnögött valami olyasmit, hogy „ezek a mai fiatalok.”

*Ez a mai fiatal* miközben visszafelé ment a mintegy 90 méteres folyosón a könyvet lapozgatta.

– 650... 651... 652... 653... 654. Ez az! – Sajnos csak a számokat ismerte tökéletesen, és csak az első, óriási nyomtatott betűkkel irt sort tudta elolvasni: 654 VAGYIS A CSOKOLÁDÉ ELFOGYÁSÁNAK DIREKTÍVÁJA.

Sajnos az ezt követő 22 oldalt nem tudta elolvasni, pedig tényleg érdekelte mi állhat benne, mert egy ilyen fontos direktíva minden teendőjét pontosan kellene ismernie.

Miután Boronyin visszatért, és az asztalra helyezte az „életmentő” csomagot, távozott. III. Senkiházi elégedetten túrt bele a dobozba, és tömött a szájába egy újabb csokoládé bon-bont.

– Tehát 2748.  
– Igen.  
– Helyzetük?  
– Kisebb táborokban beásták magukat, és rezignáltan várják a kalandozók szörványos támadásait.

– Felszerelésük?  
– Sajnos a zátonyon elveszett a felszerelés jó része, így az elit tárgyakból alig minden tizedik gárdistának, és légiósnak jutott.

– Micsoda?! Ki a felelős ezért? Kivégezni! – kiabálta az alkirály a körülötte lévő egy-másfél méteres területet csokoládé darabokkal beszórva.

– Engedelmeivel már intézkedtem, a felelőst felnégyeltetjük, a Ghallai feketepiacon ügynökeink folyamatosan felvásárolják a relikviákat, és visszajuttatják csapatainkhoz, hogy a kalandozók folyamatos ellátásban részesüljenek.

– Helyes. Helyes. Tudtam, hogy maga az egyetlen a Birodalomban, aki gondolkodni képes. Emlékeztessen, hogy tüntessem ki ezért is.

– A Ryuku Birodalmat szolgálom! – vágta magát vigyázzba a parancsnok

– Pihenj. Mi a következő lépés?  
– Úgy gondolom, hogy kegyetlen bosszút kell állnunk.  
– Teljes mértékben egyet értek. Hogyan képzeled?  
– Mivel északról úgy tűnik lehetetlen a megközelítés, javaslom a déli féltékét.

– Logikus – bólintott Senkiházi. – Fogjuk a hatalmas flottánk, és a hadseregünkkel elsöpörjük az Erdaui csühdét.

– Pontosan, így van uram, mindössze emlékeztetném, hogy a Borzalmas Vadász Tatu Invázió óta nemigen van flottánk, és hadseregünk.

– Ó! Valóban. De már kértem, hogy a fenti eseményt incidensként emlegessük, nem szeretem magam emlékeztetni a kudarcra.

– Természetesen. Tehát az *incidens* óta édesapja is megvonta a támogatását, így csak egyetlen megoldást látok...

– Nem. AZT nem.  
– Pedig nincs más megoldás. Beszélünk kell... az Orákulummal.

Az alkirály megadóan bólintott.  
– Rendben. Tegye, amit jónak lát, de Erdauiinak pusztulnia kell! Kinevezem Invázióügyi Tábornoknak, és szabad kezet kap. Boronyin!

– Parancs! – vágódott be rutinosan az öreg katona  
– A tábornok szabad kezet kapott. Kérem tegye meg a szükséges intézkedéseket.



Az őr kelletlenül elővette a kulcsát, és megszabadította Khaze-t a bilincsektől. Amikor távozott, elégedetten vette át társától az újabb arannyal teli zacskót.

– Lelephet! – mondta III. Senkiházi. – És tábornok! – tette hozzá. – Azt akarom, hogy ha sikerül, Ön vezesse az inváziós sereget.

– Ekkora megtiszteltetést nem érdemlek.  
– Ragaszkodom hozzá. Vegye kiütetésnek, és harcoljanak a végsőkig.

– Uram! Biztosíthatom, hogy egy Kami Khaze addig nem menekül, amíg egyetlen embere is mozog! – mondta katonásan tisztelegve, és kihúzva magát így mintegy másfél méteresre növelve szálfá termetét.

– El is várom. – Azzal intett, hogy befejezettnek tekintni a tárgyalást, és visszamerült a csokoládéi közé.

Sajnos az ezt követő eseményekből az utókor számára a gondos ryuku hivatalnokoknak köszönhetően minimális információk maradtak fent. Így azt sem tudjuk, hogy Khaze parancsnok mit intézett az Orákulummal, de annyi bizonyos, hogy nem egész két évvel később a II. Ryuku Hadiflotta készen állt az indulásra. Maga a flotta útja sem teljesen ismert, a hajónapló erősen hiányos, de megviselt lapjai adhatnak némi támpontot.

A Világégés utáni 10. Év Dornodon havának Bosszú napja.

128 kisebb két-háromárbovos, 41 cirkáló, 21 fregatt, 9 csatahajó és a hatalmas, büszke Sánta Rozmár a birodalom zászlóshajója, fedélzetükön több mint 50000 mindenre elszánt ryuku harcossal kifutott.

A Világégés utáni 11. év Hitetlenek havának Ghalla napja  
A birodalmi flotta hatalmas viharba kerül, Öngyilkos tize-des hősiesség helytállása következtében csak a flotta fele vész oda.



A Világégés utáni 11. év Hitetlenek havának Bárdok napja  
A flotta találkozik a viharban elveszett többi (szellem)hajójával. Miközben megünneplik a nagy találkozást („újra itt van a nagy csapat”), a szellemek több újabb hajón veszik át az irányítást.

A Világégés utáni 11. év Sheran havának Élet napja  
„Kisebb navigációs hiba” – ennyi került be mindössze a hajónaplóba.

A Világégés utáni 11. év Raia havának Tisztulás napja  
A Sánta Rozmár szakácsa horgászás közben „kifog” egy Óriás Diuretikus Krákent vacsorára. A raj többi tagja szintén hasonló megfontolásból elfogyasztja a maradék 49 kisebb-nagyobb hajót és legénységét. Egyedül a Sánta Rozmár ússza meg

A Világégés utáni 11. év Raia havának Önzetlenség napja  
A hajónapló utolsó bejegyzése szerint az utolsó éjszaka a következő események történtek:

(árbc) – Kormány! Szárazföld előttünk! Távolság 3.9, irányzék 0-2-9, típus 3-as.

(kormány) – Mi van árbc, túl sok mákrózsa bort ittál? Beszélj érthetően, hogy a rd'al lélektíró vinne el!

(árbc) – Ja. Izé egy kisebb sziget előttünk, úgy 35 ghal-lai méterre, balra – válaszolta a kicsit borízú hang. – Vagy jobbra – tette hozzá határozatlanul.

(kormány) – Most akkor melyik?

(árbc) – Nem t'om.

(kormány) – Figyelj. Tudsz írni?

(árbc) – Mint az evaporőr.

(kormány) – Nem inni te idióta, ÍRNI! Mindegy. Na, amelyek kezdedben fogod a rumos poharat az a jobb.

(árbc) – Értem.

(kormány) – Azon az oldalon van a sziget, amelyik kezdedben a rumos poharat fogod?

(árbc) – Nem.

(kormány) – Akkor a másik oldal.

(árbc) – Nem.

(kormány) – Kezdem elveszíteni a türelmem.

(árbc) – Borospohár van a kezemben, és a másik oldalon van a sziget.

(kormány) – Értem – mondta a kormányos az agyvérzés küszöbén. – Kormány élesen jobbra.

A következő pillanatban a hatalmas csattanást követően az őrszem a balkezeben szorosan szorította a borostömlőt, miközben a jobb keze helyén lévő kampóval kapaszkodott az árbockosárba. A Sánta Rozmárt kiürítették, és nem egész egy óra múlva elsüllyedt. Khaze parancsnok stratégiai érzékének köszönhetően a kis csapat túlélte a megpróbáltatásokat, de ez már egy másik történet...

A történet fényében mindenki számára nyilvánvaló lehet most már, hogy miért csak a hajók roncsai találhatóak a par-

tokon, vagyis Treem tévedett, az IHSZ közleménye pedig egyszerűen szemfényvesztés.

\*\*\*\*\*

Világégés utáni 11. Év Elenios havának Repülés napja. A IHSZ (Isteni Hírközlési Szolgálat) jelentése, a Ghalla News szerkesztésében:

„Halandók! A mai napon tudatjuk szeretett híveinkkel, hogy az Istenek Szövetsége a mai szent napon megállította a II. Ryuku inváziót, melynek pusztító erejével szeretett híveink sem tudtak volna szembe szállni. Failight villámokat küldött rájuk, amelyekel számtalan hajójukat taszította a veszedelembé, Leah a holtak szellemeit uszította rájuk, rémes látomásokba taszítva ezzel őket, Raia tüzzel égette fel a hajóik vitorláit, hátha ezzel jobb belátásra bírja őket, Chara-din belső vizsályt szított a hajók legénységének körében, hogy a belső ellentétekkel pusztítsák egymást, Tharr avatárjai jól felszerelve csatarendbe állva várták parton az első összecsapásokat, Elenios csábító sellői örök rabságot hozó énekükkel kísértek a ryuku hajók kalózait, Dornodon pusztító armageddon, és véresöt zúdított a közeledő hajóflottákra, Sheran pedig a déli tenger élőlényeit tüzelte fel, hogy Ghalla népének érdekében dolgozzak. A ryuku invázió, tehát nem egészen úgy történt, ahogy a hódítók eltervezték. A hatásos isteni közbeavatkozás elég volt ahhoz, hogy Ghalla kalandozói is boldoguljanak az idegen civilizáció okozta fenyegetéssel”

Ymmor-Thal (#5738)



# KALANDOZÓ KALAUZ

## Thoron Laure: Emlékeim a bányászhausas kalandjaimról

Közös Tudatom, a Vasalt Bunkók vezetőjeként szükségét láttam mihamarabb utánajárni, igaz-e a hír, amit a Szende Ongóliantban hallottam. Magukat jól értesültnek mondó, délről érkezett kalandozók beszéltek itt arról, hogy nyilván elkezdődhetett a második quwarg invázió, mert a Roxattól nyugatra húzódó hegyláncon több, eddig ismeretlen alfajú quwargot láttak portyázni. Persze a hírek nem bizonyultak túl komolyoknak, mert ahányan voltak, annyi félet beszéltek – de nem zörög a haraszt, ha nem fújja a szél –, így hát dél felé vettem az irányt.

Egy jól irányzott telepörtáció után megérkeztem Roxat nyugati szélére (majd' beleestem egy szopógódörbe, a fene enne meg). Nem kellett sokáig találgatnom, merre induljak, mert quwargokról ugyan nem, de egy titokzatos törpéről mindenki beszélt. Egy törpéről, aki a hegy déli lábánál vert tanyát. Nosza, hát-ha tud valamit a quwargokról...

12 mérföld nem nagy távolság, főleg egy ptog hátán ülve. Térképem koordinátája szerint a (181, 104)-el jelölt területen gyorsan megtaláltam a házat (már ha annak lehet nevezni), amiben a törpe lakott. Első ránézésre bányász lehetett (később bebizonyosodott, hogy valóban az), ez kiderült az épület környékén felhalmozott eszközökből. Zendorként mutatkozott be, és bizony nem jöttem hozzá hiába, tudott a quwargokról! Azt mondta, van belőlük egy egész járatnyi, az egyik beomlott bányáját lepték el. Tehát a hír igaz! Igen ám, de Zendor nem akarta elárulni a bánya helyét. Legszívesebben a földbe vertem volna a nyavalyást. Mindenáron azt bizonygatta, hogy nem vagyok elég felkészült, ezért majd ő ad egy próbát és eldönti, hogy túlélhetem-e a kalandot, vagy sem... Kinek képzeli magát ez a fickó?

Hogy szerinte miért kell magas fokon érteni a bányászathoz a quwargok ellen, a mai napig nem értem, de egyfolytában ezt a szakértelmemet tesztelte [kb. 20-as bányászat kell a küldetés megszerzéséhez. 29 biztosan elég volt, a 17 még nem!]. Szerintem kárör-

vendően azt gondolta, hogy egy elf nem érthet e tudományhoz, de mikor közölte, hogy bizonyítékként milyen ércekkel térjek majd vissza, elfogyott a türelmem. Hátizsákomból dühösen az asztalra pakoltam egy-egy rezet, vasat, ilkint, ramit követ, mithrilt, mihlanilt, adamantitot és arkogot. Az utóbbi hármat még a Sötét Földön töltött kalandjaim során szereztem. Szerencse, hogy nem dobáltam el őket, mert most gondban lettem volna, hiszen az arkog kivételével a másik kettőt más kalandozótól biztosan nem tudtam volna megszerezni.

Na, erre leesett az álla és hirtelen nem volt több kifogása, megmutatott egy térképet a bányáról. Szerencsére nem volt túl messze, észak felé kellett megtenni 33 mérföldet. Beszélgettem még vele kicsit indulás előtt, és teljesen megváltozott a velem szemben tanúsított magatartása, mikor megtudta, ki vagyok. Örömmel beszélt a legyőzött quwargokról, és sajnálattal az ott veszett törpe bányászokról. Ekkor már láttam, hogy többről van itt szó, mint néhány új quwarg alfajról. Egyre erősödött bennem a gyanú, hogy a másodikkal invázióról.

A bánya felfedezése nem okozott nagy gondot. Voltak ott már jól ismert quwargok, akiket Tudatunk már igába tudott hajtani, de voltak bent jócskán új, eddig nem látott bestiák is, melyek ellenálltak a speciális, quwarg-ellenes praktikáinknak. Legyőzésük nem okozott gondot, a rájuk ígezett *varázsháló* megtette a hatását, talán egyedül csak az általam *quwarg szellemnek* elnevezett lényre nem volt hatással. Bejártam a bányát és megtaláltam a Zendor által megjelölt helyet és összeszedtem a *hollókristályokat*. Még azóta sem tudom, hogy mire lehet használni ezeket a tárgyakat... [A küldetés teljesítése az 52. ref. pont. érintése]. Érdemes volt másfelé is szétnézni, hiszen néhány értékes, és még több értéktelen tárggyal lettem gazdagabb. A délkeleti nyúlványban egy *ryuku kopját* találtam, de más kalandozóktól hallottam azóta, hogy másféle ryuku eszközök is napvilágra kerültek itt. A



bejáratától keletre eső első nyúlvány végén találtam még igazi kincseket: a *fiatalítás itala* és az *angyalok gyűrűje* egyaránt elkél a kalandozónál. Más járatokban *quwarg tojások* és *hollókrisztályok* hevertek. A felderítés során arra a megnyugtató következtetésre jutottam, hogy még sincs szó újabb quwarg invázióról. Nem találtam a bányában térkapuként szolgáló quwarg gödröt. De akkor mégis honnan kerültek elő ezek a sosem látott jószágok?

Visszatértem Zendorhoz a győzelem hírével. Bár boldognak látszott, arcát mégis gondok ráncolták (egy törpe arcán ezt nem egyszerű észrevenni, de 178 év alatt már sikerült elegendő tapasztalatot gyűjtenem). Mivel a quwargok gyűlöletében rokonlekeknek látszottunk, felajánlottam további segítségemet. Örömmel fogadta el, mert – mint mondta – a bányái közelében idegen fosztogatók, trollok tűntek fel, akik bányásznak mondják ugyan magukat, de valójában közönséges bűnözők. Még nagy jóindulattal sincs meg bennük az ércek iránti hozzáértés. Mi több, az egyik alkalommal, mikor nem tartózkodott idehaza, a troll bányászok még a házat is feldúlták.

Újdonsült barátom megbízására hozzáfogtam hát, hogy átjárva a hegységet felkutassam ezeket a mocskokat, és visszaszerezsem Zendor dolgait. De mert teljesen hülye nem vagyok, így csak arra az egyetlen tárgyra koncentráltam, amit más úton nem tudtam beszerezni. Viszonylag gyorsan, pár mérfölddel arébb meg is találtam az egyik haramia táborhelyét és annak rendje-módja szerint gyakorlatoztam rajta kicsit. Nem volt nagy ügy és átkutatva meg is találtam nála az egyik ellopott *üllőt*, no és egy szextánst, amit szintén Zendortól fújt meg. Később ráakadtam egy újabb példányra, akitől egy másik *üllő* került elő, a

többi hiányzó dolog miatt pedig már nem volt kedvem le-fel mászni a hegyen, inkább saját készletemből pótoltam ki. [*Zendor tehát az alábbi dolgokat kéri: 2 üllő, 14 kaja, 3 szextáns, 1 bányászcsákány, 2 csatabárd.*] Csak a csatabárdokkal volt egy kis gondom. A Tudaton belül kellett kerítenem egy törpét, aki nagy gondal legyártott nekem kettőt, mivel ennek a fegyvernek az elkészítésére csak az ő fajtájuk képes.

Visszaadtam hát Zendornak az övének hitt dolgokat. Örömeben nekem ajándékozta az egyik *üllőt* és megtanított a használatára. Hasznos dolognak tartom, és még mindig vigyázok rá, bár az igazat megvallva, azóta sem készítettem olyan tárgyat, amihez használni tudtam volna. [*Az üllő a kohónál, vagy olvasztókemencénél készített fémtárgyak TVP költségét felezi.*]

Láttam, hogy Zendorral jó üzleteket lehet kötni, ezért már magam kérdeztem, nincs-e még valami feladata számomra. A Sötét Föld kietlen tájai után szorakoztattak az itteni kalandok.

Elmondta, hogy majd kétnapi járóföldre, nyugatra van egy titkos kamra, aminek az alsóbb bejáratainak a titkát még senkinek nem sikerült megfejteni. A felső rész bejárható és azzal bízott meg, hogy nézzek körül, hátha fényt tudok a titokra deríteni. Nem szívesen indultam neki térkép nélkül, de hát a kalandvágy...

A helyet gyorsan megtaláltam, és felfedeztem, hogy egy egyenes folyosó, valamint két, azzal párhuzamos oldalág alkotja. A középső folyosó végén egy lezárt ajtó áll. Bár célszerű lett volna az ajtóval kezdeni, mégis jól tettem, hogy az oldalági járatokat látogattam meg előbb, mert mindkettő végén falba rejtett kapcsolókat találtam, folyosónként kettőt is. Összefutottam a kapcsolókat őrző, számomra eddig ismeretlen, de törpéknek látszó lényekkel is. Mivel nem voltak túl barátságosak, móresre kellett tanítanom őket. Az ajtó nem volt nagy szám, egyszerűen csak el kellett használnom egy *kholden kulcsot*. Még szerencse hogy volt nálam egy a korábbi időkből! Diadalittasan nyitottam ki az ajtót, de nem tartott sokáig az öröm, hiszen egy újabb ajtóba botlottam. Ezt is kholden kulcs nyitotta, de mivel több már nem maradt így amellet döntöttem, visszamegyek Zendorhoz és beszámolok neki a történekről [A *feladat teljesítése: térkép nélkül eljutni a 10. ref. pontra*].

Barátom azzal fogadott, hogy nem sokkal távozásom után, talált egy térképet a helyről (argh!), és immár azzal tudok visszamenni és felderíteni a járatokat.

Hosszúra nyúlt életem egyik leggusztustalanabb útvészítője volt ez a bánya. Tele volt csapdákkal, rafináltan lezárt folyosókkal, amelyek máshol, csapda mögé rejtett kapcsolóra jártak, ritka kulcsok nyitotta ajtók, amelyeket néha nem sikerül betörni – no és az őslakosság!

Ők a külsejük alapján a ma élő törpék elődei lehetnek. Fertelmes, harcias humanoidok, akikkel szemben fel kellett vonultatnom az egyébként nem túl szerény mágikus képességeim széles tárházát. Ennek ellenére ez a hely mégis megérte a szenvedést. Gazdagabb lettem pár olyan tárggyal, ami akkoriban még egy nagyobb összeget is megért (ám manapság már senkinek sem kell), és néhány olyannal, ami még ma is szép summát ér. Itt gazdagodtam egy ott szerzett kincscsel, a *törpe védőgyűrűvel* is, amit a mai napig viselek. [A gyűrű +8 védelmet ad viselőjének. A feladat teljesítése a labirintus 2. szintjén a 14-es ref. pont érintése].

Na, de ejtsünk pár szót részleteiben a labirintusról! Az első szintről könnyű feljutni a másodikra, de korántsem könnyű dolog megtalálni azt a helyet, amelyből a pénzéhes kalandozó profitálhat. Mivel első itt jártamkor már négy falba rejtett kapcsolót meghúztam, így továbbiak után kellett kutatnom. A második szintre vezető lépcső előtti szobában meg is találtam egy újabbat, így könnyedén vettem az akadályt az északnyugati sarokba, ahol az utolsó kart is megtaláltam. [a karok meghúzásához a 25-ös felderítés szakértelem elég, kivéve a 16-os ref.ponton lévő, oda a 25+OV 5 sem elég, 34-es szakértelem már elég volt.] Innen már csak végig kellett kacsáznom a déli folyosón, aminek a végén egy félrecsúszott kőlap mögött megtaláltam az általam keresett kincs őrzőjét. Sima küzdelemben győztem le és vettem magamhoz a törpe szekercét, amit akkoriban a fekete piacon még jó pénzért el is adtam. Hogyne adtam volna el, hiszen ezt a mágikus fegyvert csakis törpék képesek halálisan forgatni.

A második szintre érve kifejtett hatodik érzék ide vagy oda, beleestem egy rafinált csapdába és az egyik tárgyamba dezintegráló sugár csapódott. Biztos nem lehetett értékes tárgy, mert akkor emlékeznék rá, mi volt az.

A furfangos törpék nem akárhogy megsétáltattak ezen a szinten! Itt is a karok keresgetésével töltöttem azt az időt, amikor nem valami őshosszúszakállt gypeáltam. [A karok meghúzásához a 25-ös felderítés szakértelem elég volt.] A bejáratról indulva az el-

ső ajtót kihagytam, majd a másik hármon sorban bementem és mindhárom helyen meghúztam a falba rejtett zárszerkezeteket. Az ajtókat egytől egyig *norgat kulcsok* nyitották, de mivel előre nem gondoskodtam ilyenekről, az ajtókat nemes egyszerűséggel betörtem. Az idők során meggyengült ajtókat csekély testi erővel [80-as erő elég volt] is be lehetett törni. Miután a harmadikkal is végeztem, továbbmentem az északi folyosón. Már csak egy lépés választott el a folyosó kanyarulatától, amikor újabb falba botlottam. Találtam ugyan itt is egy zárszerkezetet, de nem az előttem lévő falat nyitotta. Visszacaplattam, és a déli folyosón tudtam kelet felé haladni. Egész a végéig is értem, ahol megtaláltam egy újabb zárszerkezetet. Ettől vált nyitotta a nyugaton észak felé húzódó folyosó, aminek a végén végre meghúzhattam az utolsó kart, és eljuthattam a kincstárba. Ritka ércok, aranytallérok, és mágikus tárgyak voltak kitarító türelmem jutalma. Még szerencse, hogy az első szinten a törpe szekercés fickót alaposan átkutattam, mert a nála talált káosz-kulccsal sikerült kinyitnom azt a ládát, amiben a mágikus dolgok voltak. [Változó ékszerok, változó ryuku tárgy, törpe védőgyűrű, óskó és bakancs, valamint mithril és aranypénz.] [A labirintusban található négy új szörny leveréséhez elég 1200 EP-t sebezni. A törpe kincstáros védelem a tüzet használ, a törpe ősharcos pedig immúnis a puha ütésre, egyéb, kalandozót bosszantó képességet nem vonultatnak fel.]

Újra visszatértem törpe barátomhoz és megint csak beszámoltam neki a kalandjaimról. Zendor örömmel fogadott és nekem adta hajléka legbecsebb tárgyát, fájának krónikáját, amit ő csak az *Ősök Könyvének* hívott. Nem akartam megsérteni azzal,





hogy elmondjam neki, ezzel én nemigen tudok mit kezdeni, de ezért eltettem a zsákomba, majd – mivel közös utunk itt véget ért –, elbúcsúztam tőle, és újabb kalandok után néztem.

Csak hetekkel később, analomúzéseként vettem a fáradságot, hogy belelapozzak a könyvbe. Anyira azért nem unatkoztam, hogy végigolvassam, (ráadásul nehezen ment volna, mivel törp nyelven íródott), de ahogy fellapoztam, találtam benne egy térképet. Szerencsére jó memóriám van, és még időben az eszembe véstem azt is, hogy hol lehet a hely, amit a térkép jelöl, mert a könyv egyszerűen eltűnt a kezemből! Jómagam is mágiahasználó vagyok, ez az arcátlanság mégis felharagított kissé.

Na, gondoltam, utánajárunk ennek a dolognak. Hozzáfogtam szextánsommal betájolni a helyet, és ekkor döbbsentem csak rá, hogy – noha a bányászaház Roxattól délnyugatra található –, új úti célom az északi nagyvárostól (Zangroztól) északkeletre esik. Ennek a távolságnak az áthidalása pedig még az én (nem csekély) mágikus képességeimet is meghaladták, így veszítettem néhány napot.

Jártam már ezen a környéken, így nem értem, hogyhogya nem vettem észre eddig ezt a hatalmas romcsarnokot. Na, de ez mindegy is. Újfennt nem szeretnék senkit ezekkel a részletekkel utatni. A rom átkutatása nem is annak bonyolultsága miatt volt nagy feladat, hanem a benne hemzsegő [összesen 7] árnyékdémonok miatt. Akkoriban megtapasztaltam az erőt szipolyozó [-4 erő kör végéig/harci kör] szörnyetegek hatalmát. Mivel fizikai erőm nem volt elegendő ezeknek a legyőzéséhez, tűzgolyókat lőttem rájuk [1240 ÉP sebzés ajánlott]. Hállgatóm! Ha van hozzá elég erőd, hogy legyűrd őket, használj sebzést felfogó hálót, vagy *Asylux csapdját*, akkor elkerülheted a káros hatást. Szerencsére már hallottam előre ezekről a szörnyetegekről, ezért készenléthe helyeztem az antimágikus aurát semlegesítő varázsszeremet. [Mindenképpen javaslom az ősmágus fülbevaló használatát]. A rom keleti és nyugati oldalán egyaránt három-három, dupla ajtóval zárt helyiség található. A külső ajtók árnyékkulccsal, a belsők pedig a szörnyetegeknél található *dizen kulcsokkal* nyílnak. Nekem nem sikerült itt árnyékkulcsokat találnom, és a készletemben is csak egy volt, így javaslom, vigyél magaddal elegendőt, mert az ajtókat lehetetlen betörni az erővesztés miatt, ha közelharci csatákba bocsátkozol a démonokkal. A termék bejárásai sorrendje gya-



korlatilag kötetlen, tény azonban, hogy utolsónak az északkeleti termet kellett hagynom, mert a többi helyen összeszedett kulcsdarabokból összeeszkábált kulcs ezt az ajtót nyitotta. [A szörnyek által őrzött termekben össze lehet szedni 5 db kulcsszilánkot, melyekből egy F és egy KT paranccsal bárki összeállíthatja a főtermet nyitó brill aztar kulcsot. Aki azonban nem tudja, vagy nem akarja ezt megcselekedni, magas zárnyitásával, vagy az Aukciósház közvetítésével megvett kész kulccsal megspórolhatja a vesződéséget]. Belül egy törpe mágus által telerölt pergamentekercset találtam, rajta egy varázslói varázslattal. Bár nem az *érckonverzió* az a varázslat, amely egy magamfajta nagyhatalmú mágust megszabadít az állandó manahiány gondjától, de használata alkalmasszerűen igenis hasznos. Kisebbségi hatalmú mágusok vagy papok számára használata pedig egyenesen kötelező. A varázslatot tanulmányozva rájöttem, hogy a komponensként felhasznált 2 *ezüstdarab* katalizátorként működik a nyers mana kinyerésekor. Amióta használom a varázslatot, sokat fejlődtem minden tekintetben, mégis úgy veszem észre, a kinyert mana mennyisége arányban áll a bányászat szaktudással, bár egy ideje már – meglepő módon – nem nő a szakértelemmel arányosan tovább a kapott mana mennyisége. [Kb. 40-42-es bányászat szakértelemnél tetőzik a kapott varázspont mennyisége, még soha nem kaptam többet 127 VP-nél.]

Fáradságos csatáim utáni pihenőmben a Szende Ongóliantban üldögélve a törpe védőgyűrűt forgatva az ujjamon sokat gondolok ezekre az emlékekre. És mivel most már Te is hallottad ezt a történetet, ideje elindulnod dél felé...

# TÚLÉLŐK FÖLDJE

## SZEPTEMBER LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Másfél év telt el azóta, hogy a libertani helytartó lányát egy éjszaka valaki elrabolta a jól őrzött palotából. Akkor a nyomozás elakadt egy sötét főgnómnál, aki egy ismeretlen árnymanót bízott meg a lány elrablásával, de akihez végül soha nem jutott el a lány. A napokban viszont a fehérbérci piroslámpás házban a helytartó (akinek a felesége már be is adta a válópert) Jázminban a saját lányára ismert. Madame Moselle, amikor a műintézmény bezárásával fenyegették, elárulta, hogy egy Authoricus nevű árnymanótól vásárolta meg a leányt. A helytartó iszonyú haragra gerjedt, és az elit katonáit küldte a leányrabló után. Mondják, Authoricust utoljára a Csatornában látták, amint veszettül tempózott a keleti part irányába...

**Sok bosszúságot okozott már egyeseknek az instabil szingularitás varázslat,** főleg ha hatása épp rajtuk csattant. Rodger, a renegát udvari szakács az egyetlen, aki ismeri a módját, hogy hogyan lehet a varázslat ellen védő főzetet készíteni. A lótuszszirup titkát azonban csak azoknak hajlandó elárulni, aki elég sokat hajlandóak megadni ezért. Legalábbis ezt híresztelte, mielőtt pár héttel ezelőtt el nem tűnt a színről. Lehet, hogy valakinek nem tetszett ez a pök-hendi hozzáállás és erőszakkal próbálta a profi főzőmestertől kihúzni, mit tud. S miután ő nem beszélt...

**Valahol a Sötét Föld föld alatti barlangrendszerében ósóreg teremtmények élnek,** melyek sokkal veszélyesebbek, mint a felszínen ezidő alatt megismertek. A Zinthurgok, taalruk több ezer éves példányai mind mágiájukban, mind egyéb képességeikben sokszorta felülmúlják „ifjonti” fajtársaikat.

**Ahel Mingelo, az Alanori Királyság leghíresebb udvari szobrásza, óriási munkába vágta fejszéjét.** A szoboregyüttest a főváros szívében, a királyi palota előtti téren kívánják majd felállítani, pár év múlva, amikor elkészül. A műemlék a varkaudar, quwarg és ryuku invázió áldozatainak állít majd emléket egy kolosszális bonyolultságú csatajelenet képeiben.

**A poszogó mőszerk ártatlan élősködőnek tűnnek,** amik esetenként felhabzsolnak valamennyit azokból a tudati energiákból, amelyekre sikerült rácsatlakozniuk. Szerencsére ismert az ellenszer, varázslatokkal, kristályfolyadékkal pillanatok alatt megszabadulhatunk tőlük. Állítólag a mőszerk fájának vannak méretesebb, több gondokozásra képes példányai is. Legutóbb a Sötét Föld kénkőves bugyraiban láttak egyet, egy mősze uralkodót, szerencsére messziről, amint udvartartása kíséretében poszogva vonult el egy másik irányba. Hírforrásunk sajnos csak ennyiről tudott tudati úton minket értesíteni, aztán megjelent egy talriai behemót, és többet nem hallottunk róla.

**A skarlátia nevű mágikus eredetű betegségről** hosszú ideje nem hallani már. De most, hogy az első kalandozó a kór tüneteivel jelent meg az alanori felcseri hivatalban, megindult az aggódás: csak nehogy járvány legyen belőle. Elborzasztó látvány lenne, ha mindenki vörhenyes kiütésektől tarkított bőrrrel és fehérpettyes, duzzadt nyelvvél közlekedne, ugyanis ezek a fő tünetek, amik a skarlátiát kísérik.

**A Ghallán fellelhető ajtókat sokféle kulcs nyitja.** Vannak az egyszerűbbek, melyek anyaguktól függően rendkívül strapabíróak, a rézkulcsoktól az aranykulcsokig. Aztán ott vannak a mágikus praktikákkal létrehozottak, melyeket általában egyetlen zár kinyitására terveztek, és ha gazdájuk a megfelelő varázsszavak híján van, a kulcs nem is bír többet, rögtön tönkremegy. Sokan keresték már az utóbbi problémára a megoldást, de a mágikus kulcsok titka úgy néz ki, már végképp a múltba veszett.

Nemrég olyan pletykák keltek szárnyra, hogy **a vándorcirkusz nagy bajban van, és hamarosan befejezik működésüket.** Az egyetlen bevételi forrásuknak számító belépőjegy árából befolyó összeg kevés az egész személyzetnek, a céllövöldés „szörnykészletnek”, és a cirkusz vándorlását segítő málhásállatok etetésének a fenntartására. Mindezáig azt hittük ez csak rosszindulatú szöbeszéd, de a városi hirdetemények, melyek szövege alapján a mutatványosok támogatókat és befektetőket keresnek, komoly alapot helyeznek a hallottak alá.

**Josephin Enkarrango, a nemes kisasszonyból kalandorrá vált,** bátorságban és elhivatottságban felülmúlhatatlan teljesítményekre képes hölgyemény a minap különös útítársat szerzett magának, miután sikeresen megszelídítette a magashegységek kietlen szikláin rátámadó agresszív madarat, **a vérvágyó sólymot.** A legkülönösebb az egészben, hogy korábban még senki nem halott erről az állatról, és az alanori könyvtárak mélyén sem találni feljegyzéseket a sólymok ezen egyedeiről. Most már elválaszthatatlan jóbarátok, akik a jövőben együtt kalandozzák be a Túlélők Földje szörnyektől hemzsegő vidékeit.

**A zsigori boltosok egyre inkább kizsákmányolják a hozzájuk betért ügyfeleket.** Az olcsón vett, és annak sokszorosáért eladni szándékozott termékek láttán a kalandozók sokszor inkább a királyi aukciót választják értéktárgyaik forgalmazása helyéül, a kényelemért pedig még az aukciós felár kifizetését is vállalják. Érthető is, hiszen az aukció szolgáltatásának minőségére eddig még sehonnan nem érkezett panasz.

**Egyes kalandozók a kalandozóvárosokban lévő Őrdögi Körök bezárását követelik a városi tanácstól,** versenyelőnyvel való visszaélésre hivatkozva. Sérelmezik, hogy a Kör tagjai számára olcsóbbak az elmondott varázslatok, illetve azt, hogy az igazán erős (ún. „titkos”) mágiák csak a Család tagjai számára elérhetők. Eközben az utóbbi időben egyre többen és többen öltik fel magukra a fekete csuhát.

**A roxati tolvajcéh a zangrozi után egy újabb leányfiók megnyitását tervezi,** méghozza a felhős Sárkánytű városában. A Thargodanok értéktárgyaira specializálódott tolvajok nagyszabású haszonnal kecsegtető tervét csupán az akció költsége múlja felül (főleg a folyamatos Thargodan illúzió fenntartása ütközik némi nehézségbe). Most épp erre gyűjtenek, így jobb, ha mindenki odafigyel értéktárgyaira: a közeljövőben a városok környékén sokkal több bűncselekményre számíthatunk.

**A kentauruszok, ezek a ló alestű és ember felsőtestű lények,** csodálatos teremtmények, ügyes stratégiák és briliáns íjások. Talán egy-két fogást te is elsajátíthatsz tőlük a löfegyverekben való jártasságot illetően, ha legyőzöd a félelmed és közelebből is megfigyeled őket. A másik eshetőség szerint azonban, ha ezzel próbálgazol, a kentauruszok kiszúrják közelségedet, és az utolsó vérig menő harc ilyenkor már elkerülhetetlen.

**Most, hogy az első kalandozók már megjártak más létsikokat,** bebizonyosodott, hogy a Zarknod piramisában gyártott páncélok és tárgyak valóban megvédnek azoktól a kellemetlenségektől, amelyek itt érhetik a kalandozókat. A köpeny például ahhoz kell, hogy kapj levegőt, a pajzs, hogy ne sorvadjanak el az izmaid, a karkötő, hogy a mágiikus energiáid ne sérülhessenek, a nadrág, hogy a bordázatod és az immunrendszered épen maradhasson. A tleikan kovácsok igazán értik a mesterségüket.

## JÁTÉK

E havi kérdésünk a bányászattal kapcsolatos, melyre a helyes választ november 15-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között háromszor 1-1 db **üllőt** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játsszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a [jatek@holder.hu](mailto:jatek@holder.hu)-ra küldött, banyaszat subjectű e-mailben lehet.

### A kérdés pedig:

**Hogy hívták azt a legendás törpe bányászt, akiről egy csákányt is elneveztek annak idején?**

A Krónika korábbi számai, illetve fordulód segíthetnek a megfejtésben.

Az augusztusi számban feltett feladat a következő volt: Sorolj fel legalább három olyan szörnyet, amivel ritka és sűrű erdőben is lehet találkozni. Helyes válaszok a teljesség igénye nélkül: mérges pók, grákó denevér, górombilla, pókvadász, kardfogú fülemüle stb. A nyeremény 5-5 db **ében dobónyíl** vagy **nyilvessző** volt. A szerencsés nyerteseink pedig **Meckanor, Calen Randir** és **Skangar** voltak.



## *Elesias Evor*

# *Egy klasszikus ghallai mese*

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer a Namír birodalom. És egyszer a királynak született egy lánya. A kis ember hercegnő köszöntésére a király meghívta az egész birodalmat. Vagyis majdnem az egész birodalmat. „Egészen véletlenül” az árnymanókról megfélekedezett. A kicsinek a birodalom hat legrangosabb lakója kívánt sok szépet és jót:

– Elenios adjon neked hosszú életet – mondta az elf varázsló.

– Fairlight adjon neked sok tudást – kívánta a gnóm tudós.

– Bár lány vagy, szükséged lehet jó erőnlétre. Tharr segítsen ebben. – mondta a törpe kovács.

– Sheran ajándékozzon meg páratlan ügyességgel, hercegnő – áldta meg a lányt az alakváltó harcos.

– Raia adjon neked jó szívet, hogy tudj, jó vezetője leszel egyszer majd a népnek – mondta a kobudera harcművész.

Pár másodperc várakozás után a gnóm tudós odacsapott egy kicsit a troll fejére, suttogván: „Most te jössz!”

– Óóó. Izé... Chara-din adjon neked hosszú, békés életet... Vagy mit.

– Chara-din? Ne szórakozz! Azt kellett volna mondanod, hogy Bufa adjon... – modta mérgesen a gnóm.

– Ja igen, eszembe jutott. Tehát Bufa adjon neked sok... Óóó...

– Tudod mit! Inkább ne kívánj semmit! ... Elnézést, király uram, csak szegény troll barátomnak nem túl jó a memóriája. Azt akarta mondani, hogy Bufa ajándékozza meg békés élettel.

Pár perc múlva a nagy ünnepség közepette berontott a kapun egy árnymanó, ezt mondva:

– Milyen dolog ez, hogy engem nem hívsz meg, amikor mindenkit meghívtál? Ezért bosszúból a kicsisaj 16. születésnapján elrabolom őt! Vigyázzon mindenki!

– Ez felháborító! Dobják ki! – üvöltötte a király.

Az örök ki is dobták a váratlan vendéget.

A hercegnő 16. születésnapja előtt két nappal a király levelet kapott az árnymanótól, amiben az állt, hogy nem félt meg az ígéretéről, a születésnapján elrabolja a lányt. A király a biztonság kedvéért a szobán, pontosabban írásban forgó napon bezárta lányát szobájába. Az ajtót egy hatalmas troll őrizte, amely mellett árnymanó nem tudhat elosonni. A szoba ablaka alatt egy elf íjász állt, arra az esetre, ha esetleg az árnymanó az ablakon át próbálna bejutni. Végül is az orkivadéknak (bár ezt mostanában egyre töb-

ben kérdőjelezik meg) sikerült belopóznia a várba, de a troll által őrzött ajtón nem tudott bemenni. Azt mondta, hogy:

– Ha nem engedsz be, mindenkinek megmutatom a rólad készült gúnyrajzaimat.

– Óóó! Jaj ne! Nem akarom. Hogy mindenki kicsúfoljon... beengedlek!

Még aznap levelet kapott a király:

*Hehehe! Kijátszottam a hülye trollt! Azt mondtam, hogy ha nem enged be, megmutatom mindenkinek a róla készült gúnyrajzokat! Nincs is gúnyrajzom! Hehehe! Ha vissza akarjátok kapni a kicsisaj, adjatok nekem egymillió aranyat! És ne próbáljátok visszalopni, mert elloptam a gnómkok laboratóriumából a nemrég kifejlesztett extraerős álomitalt, ami egy teljes évre elaltatja azt, aki megissza! És az ellenszer is! És csak egy-egy üveg létezik ezekből. És mindkettő az enyém! Hehehe!*

A király meg akarta büntetni a trollt, de a gnóm tudós közbevágott:

– Ne, kérem király uram! Adjon a troll barátomnak még egy esélyt! Én majd foglalkozok vele, és meglátja, majdnem olyan okos lesz, mint én... na jó, annyira nem, de legalább annyira, mint egy elf vagy egy törpe... na jó, valószínűleg annyira se, de ez többet nem fordul majd elő vele. Ígérem, okos lesz.

– De ez nem hozza vissza a hercegnőt.

– Téved, király uram! Az az álomital nem csak a laborban létezett... az én fejemben is. Ismerem. És van is egy ötletem.

Két nappal később a gnóm tudós hirdette, hogy kifejlesztettek egy még erősebb álomitalt, ami 100 évre altatja el azt, aki megissza. És van egy olyan is, ami 100 évig éberré tesz. Természetes, hogy az árnymanó ellopta mind a kettőt. Megittatta a 100 éves álomitalt a lánnyal, aki ettől felébredt (mert az az eredeti ital ellenszere volt), és ő megitta a 100 éves éberség italát, és elaludt (ugyanis ez volt az eredeti egy évig ható álomital). Az árnymanó egy év múlva a börtönben ébredt fel. A troll pedig megtanult gondolkodni, ugyanis ő lett a tolvaj cellájának a börtönőr, és bár az többször is próbálkozott mindenféle trükkel, nem dőlt be egyiknek sem.

Vége