

ALANORI KRÓNIKA

82. szám
2002.
október

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Lassan beérnek az őszi terveink, és mindannyian együtt élvezhetjük az újdonságokat. Nemsokára elindul új internetes játékkunk, a Kalandok Földje. Ehhez olvashattok néhány indulási tanácsot a 48. oldalon. December elején megtartjuk a szokásos találkozónkat, és menetrend szerint ekkor jelenik meg az új HKK kiegészítő, az Esthar császárság. Erről bővebben majd a következő Alanori Krónikában olvashattok. Az Ősök Városában hamarosan lehetővé válik, hogy a galetkik szövetségi szinten vegyék fel a harcot a minden eddiginél félelmetesebb torzszülöttek ellen. A Türelők Földjén most nincs nagy újdonság, mivel javában zajlik a nyáron bekerült, új területek felfedezése. A Jordan könyvek rajongóinak pedig azt ígérhetem, hogy a jövőben zökkenőmentesen jönnek ki a Jordan könyvek. Hamarosan utolérjük az írókat, és akkor már csak Robert Jordanon fog múlni, hogy az új könyvek mikor jelennek meg. A Kardok koronája második része novemberben lát napvilágot.

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: Krondor: Orgyilkosok c. regényének borítóképe, a Boros-Sziksai művészpáros festménye látható.

Dani Dol

ALANORI KRÓNIKA

VII. évfolyam 10. (82.) szám (2002. október) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Vida László, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzártá: szeptember 20. **A novemberi szám lapzártája:** október 22.

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 őrzünk meg és nem küldünk vissza.

A Türelők Földje, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK)

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

MEGATÁRSASÁGOK

Cross Applied Technologies

2

BATTLETECH TÖRTÉNELEM

A Liao-ház

6

HKK ÁRLISTA

A Dungeon áraival

10

KOMBÓK

Tükkörsólyom

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ÚJ VERSENYEK

Októberben és novemberben

30

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

32

VERSENYBESZÁMOLÓK

Ősök Városa

34

JELMEZ NAPLÓJA

ÖV novella

38

NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki levelei

44

ŐSÖK VÁROSA

Hírek

47

KALANDOK FÖLDJE

Indulási tanácsok

48

XVIII. TF, ÖV ÉS HKK TALÁLKOZÓ

Programok

50

GHALLA NEWS

A TF hírei

51

KT KÉPESSÉGEK

APRÓK

51

55

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

MEGATÁRSASÁGOK CROSS APPLIED TECHNOLOGIES

Fordította: LOMBARDI

2. RÉSZ

LUCIEN CROSS

Lucien Cross nemrég betöltött hetvenedik életéve ellenére még ma is igen keményen dolgozik. Szorosan tartja a kezében a cég irányítását, virtuális úton rendszeresen konzultál az igazgatóságok vezetőivel, és gyakran személyes találkozókra is részt vesz. Sziklaszilárd és valamelyest távolságtartó férfi, de a beosztottai tisztelik és szeretik. Személyes karizmájának zónája jóval túlnyúlik cége határvonalaiban – gyakorlatilag ő irányítja egész Québecet, és még olyan távoli helyeken is a markában tart néhány igen fontos embert, mint például az Orosz Nemzeti Legfelsőbb Tanács.

A CAT felső vezetősége egyöntetűen támogatta Crosst, azonban mióta Leonard Aurelius belépett a kép-

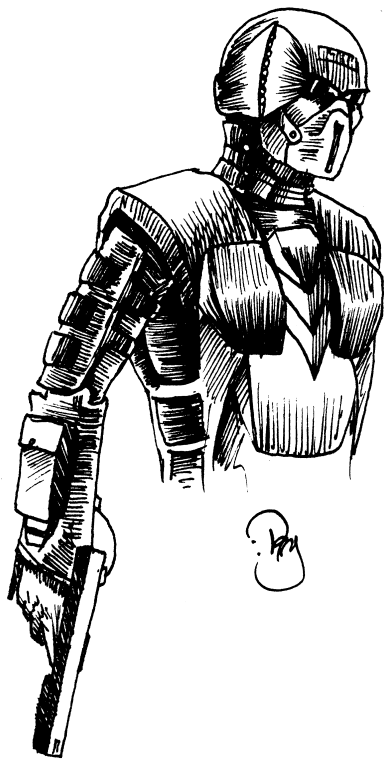
be, ez a belső céges CAT család jelentős változásokon ment keresztül. Az érkezése előtt Cross első arcvonala fegyelmzett és egységes volt – egy francia nyelvű közösség. Aureliusban attól a pillanattól kezdve, hogy belépett az ajtón, a CAT jó része a legkisebb mértékben sem bízott – elvégre a legnagyobb céges riválistól, az Arestől érkezett. Azóta Aurelius már számtalan alkalommal bizonyította a CAT iránti hűségét, de néhányan még mindig az árulás jeleit kutatják minden lépésében. Céljai eddig teljesen összeegyeztethetők a cégével, de módszerei szépen lassan kezdik megbontani az igazgatótanács eddigi egységét.

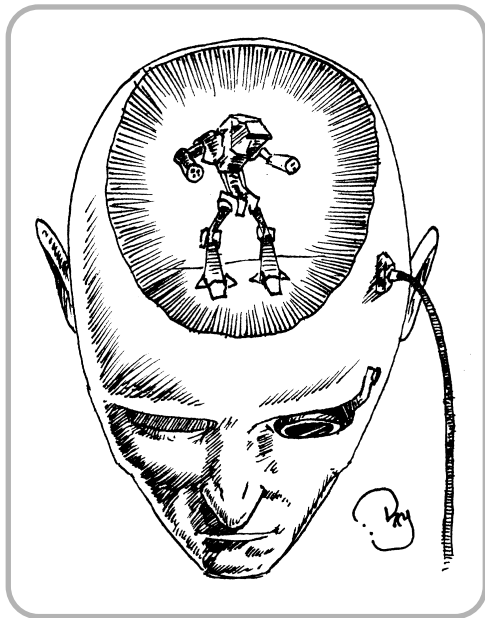
Az igazgatótanács legtöbb tagja hűségesen támogatja Lucien Crosst, aki a semmiből építette fel a céget, és akit az emberei addig követnek, amíg egyszer cserben nem hagyja őket (mint ahogy velem is tette). Fia, Jean-Marie az igazgatótanács elnöke, és nagyon úgy tűnik, a kinevezés nem csupán a rokoni kapcsolatokról szól. A fiatalabbik Cross apja nyomdokaiban jár, és a tanács ugyanúgy hisz benne, mint Lucienben. A CAT sosem szenvedett a Shiwase-stílusú családi belharcoztól. Az igazgatótanácsi ülések rendszerint nyugodt beszélgetések voltak, ahol minden érintett lehetőséget kapott a véleménye ismertetésére, mielőtt Lucien Cross meghozta volna a végső döntést.

Aurelius azonban úgy kezel minden gyűlést, mintha háborúban állna. Több alkalommal megtörtént, hogy én vittem haza valamelyiküket az ülésről, és útközben mobiltelefonjukon üvöltözve tárgyalták meg Aurelius – akit ők csak „Mr. Sakál”-nak neveztek – legújabb pimaszságát.

>>>>>(Láttam már ilyet. Amikor új arcot viszel be egy fennálló és működő hierarchiába, a jövevény „új” javaslatainak többségét – még akkor is, ha azok a múltban hibátlanul működtek – lenézik vagy figyelmen kívül hagyják. A másik oldalról viszont, mivel Aurelius is új nézőpontból tekint a cégre, valószínűleg rengeteg olyan berögződött dolgot lát, amelyek véleménye szerint változtatásra szorulnának. De a show-t azok az emberek futtatják, akik a régi utakat lefektették, márpedig ők nem szeretnék, ha az új fiú jobb ötletekkel állna elő. A CAT csak magának árt vele, ha továbbra is külsőként kezeli Aureliust.)<<<<<<
– The Chromed Accountant

>>>>>(Azt is vegyétek számításba, hogy Aureliusnak eddig a Damien Knighthoz hasonló emberekkel volt dolga, egy olyan közegben, ahol foggal-körömmel kellett harcolnia minden egyes szavazatért. Valószínűleg a CAT tanácstermét is hasonló mentalitással közelítette meg, ami minden kétséget kizáróan meghökkenette a sokkal





kollektívabb módszerekhez szokott tanácsagokat.)<<<<<<

– Neon Samurai

A tanácssteremben tehát kialakultak a frakciók, és a nézetkülönbségek az igazgatóságok és a felső vezetés szintjén is érezhetővé váltak. A régebbi alkalmazottak durvának és magamutogatóknak tartják Aureliust – már az első igazgatótanácsi ülés óta, amikor felállt, és a telefonján felhívta a Társasági Tanácsot, hogy Cross ügyében intézkedjen. Sokan azt mondják, azért választotta ezt az utat, hogy úgy tűnjön, mintha a CAT AAA státusza pusztán neki lenne köszönhető.

>>>>>(A forrásaim szerint a CAT belépése a Társasági Tanácsba sokkal inkább volt köszönhető a jó öreg nedves munkának, mint Aurelius befolyásának. A Seraphim hiedegre tette a Renraku második bíróját, Chandariát, hogy helyet biztosítson a Tanácsban a CAT képviselője számára.)<<<<<<

– AAAbacus

>>>>>(Ennél azért többről van szó, haver. Bizonyítéka-im vannak rá, hogy a Seraphim intézte el az 1118-as járat lezuhanását, hogy kinyírják a Fuchi Társasági Tanácsi képviselőjét, és a CAT elnyerhesse a tripla A-s státuszt. A CAT-nek nem volt elég szál a kezében ahhoz, hogy saját bíróját megválasztassa, így a Seraphim az elkövetkező évet azzal töltötte, hogy minél több mocskot ásson elő az életben maradt tagokról. Amikor már elég bizonyíték gyűlt össze, kinyírták Chandariát, és elfoglalták a helyét.)<<<<<<

– Anonymous

>>>>>(Egyszerre több Társasági Tanácsi bírát is megölni? Az álmaidban, haver.)<<<<<<

– Sinik

Az Aureliusszal érkező alkalmazottak úgy érezték, új kollégáik neheztelnek rájuk, ezért gyorsan viszonzták is a haragot. Ahelyett, hogy az Ares sejtet beültették volna a CAT már létező társasági struktúrájába, az igazgatótanács úgy határozott, hogy az Ares egykori alkalmazottáiból létrehozza a Cross Global Developmentet, egy teljesen különálló entitást, ami az újonnan érkezetteket látzólag még inkább kirekesztette a cégből. Az UCAS vezetők egy része megsértődött ezen a hozzáálláson, még jobban kiterjesztve a problémát, és tovább növelve az ellenségeskedést.

Aurelius miatt még a Seraphim is megosztottá vált. Csak kevés CAT alkalmazott vette észre eddig, hogy a Seraphim egyaránt szolgál belső rendfenntartó erőként és külső hírszerző szolgálatként. Már a kezdetektől Aurelius körül kótorásznak, és ezzel egy potenciálisan robbanásveszélyes helyzetet teremtettek. Némelyik tag igen komolyan veszi a szervezet bibliai kapcsolatát, és a szóbeszéd szerint többen úgy vélik, hogy a Leonard Aureliusszal kötött szövetség egyet jelent az ördöggel való lepaktálással. Ha egyszer úgy döntenek, hogy lépéseket tesznek ellene, vagy bármelyik másik vezető ellen, amelyik véleményük szerint támogatja Aureliust, akkor a CAT olyan látványos módon fog összeomlani, ami mellett még a Fuchi darabokra hullása is eltörpül.

ÉLET A CROSSNÁL

Québeci központú cég lévén, a CAT alkalmazottainak szembe kell nézniük bizonyos szigorú nyelvi korlátozásokkal. Québecben belül ugyanis illegálisnak számít a francián kívül bármely más nyelv használata az üzleti életben. Bár a CAT-nál a területen kívüli státusz miatt figyelmen kívül hagyhatnák e szabályt, a cégek fenn kell tartania saját imázsát, ezért a napi üzletet lebonyolításánál a francia nyelvet használják. Ez a szabály nem vonatkozik a más országokba települt igazgatóságokra, de elvárják, hogy minden felső szintű értekezletet franciául tartsanak meg. A CAT alkalmazottak világszerte ingyenes nyelvtanfolyamokon vehetnek részt, illetve szabadon juthatnak hozzá chipjackekhez és nyelvbázis programokhoz.

A CAT nem rendelkezik archológákkal, de megpróbál létrehozni zárt, önfenntartó közösségeket a dolgozók részére, rendszerint az aktuális munkahelyük közvetlen szomszédságában. Jobban kedvelik a nyílt és decentralizált építkezési stílust, így ezeket az enklávákat előszere-ttel nevezik „lakóparkoknak”. A szokásos kényelmi szolgáltatásokon kívül (szórakoztatás, iskoláztatás, gyermekmegőrzés) minden CAT alkalmazott teljes körű orvosi ellátást vehet igénybe, és különlegesen nagy árengedményeket kapnak a munkát segítő implantátumok beültetése esetén.

A megatársaságok közül egyedülként a CAT nem rendelkezik saját, céges fizetőeszközzel. Ehelyett az új frankot (Québecben általános) használják, melynek értéke pontosan a fele a nujenének. Minden belső CAT üzletkötésnél ez a hivatalosan elfogadott fizetőeszköz, kivéve a Cross Global Developmentnél.

VÉDEKEZÉS ÉS TÁMADÁS

Mivel a legfőbb ellenség maga az Ares, lefogadhatod a huzalozott reflexeidbe, hogy a CAT igencsak ad a biztonságra. A cég nem tartana ott, ahol tart, ha nem lenne tisztában vele, hogyan védje meg magát, és szerezze meg az előnyt a versenytársakkal szemben.

CROSS BIZTONSÁG

A CAT védelménél a különféle típusú biztonsági eljárások egyensúlyát tekintették a legfontosabbnak. Fizikai védelem, mágikus támogatás, biztonsági rigók, elektronikus felderítés és Mátrix biztonság – a nagy gonddal megtervezett rendszerek tökéletes összhangban állnak egymással. Bár a cégnek egyik kategóriában sincsenek világbanak védelmi eljárásai, megfelelő kombinációban igen hatékonyan működnek.

A CAT Mátrix védelme a legerősebb, ahol jól képzett dekások, felső kategóriás jegek és ravasz tervezésű rendszerek kombinációja teszi a CAT csomópontjait szinte feltörhetetlenné. A CAT dekásai a legmodernebb hardverekkel és szoftverekkel vannak ellátva, és bár az egy az egy elleni kiberpárbajban nem ők a jobbabbak, jól ismerik a rendszerüket, és szűkség esetén nem haboznak segítséget hívni. A CAT nagyon kevés fekete jeget használ, csak a legfontosabb adattárakhoz telepít ilyen programokat. Inkább a behatolók kilökését vagy megbénítását részesítik előnyben, aztán egy nyomkövető jéggel lenyomozzák a dekást, hogy aztán részletesen kifaggassák, mit is keresett pontosan a CAT rendszereiben.

A fizikai biztonsági őrség jobbára könnyű fegyverzettel és páncélzattal van felszerelve, viszont egytől egyig kitűnően képzettek. Egy standard céges őrgyárt három emberből áll, általában könnyű biztonsági páncélt viselnek, és géppisztolynál nagyobb fegyvert nem tartanak maguknál. Egy esetleges támadás esetén az erősítés is inkább a

nagyobb létszámra, mint a nehezebb fegyverekre támaszkodik. A mágikus támogatás nem túl jelentős, bár a fontosabb létesítményeknél mindig készenlében áll egy-két varázsló. Védőkorlátokat és paranormális állapotokat csak a legjobbban védett helyeken használnak.

A CAT létesítmények jellemzői a több rétegben létesített ellenőrzőpontok, a csomópontok állandó szemmel tartása és a néhol látható, néhol elrejtett kamerák tömege. A rigó által vezérelt biztonsági rendszereket előszerzetten használják, és minden biztonsági ór folyamatosan rádiókapcsolatban áll a rigóval, aki általában az adott létesítmény biztonsági főnöke is.

A CAT lakóparkok belső biztonsága nagyon szigorú. A legtöbb CAT dolgozó csak hivatalos utazási engedély birtokában hagyhatja el a parkot, a fontosabb személyek pedig kapnak egy PanicButton szerű készüléket, amely nyomjelzőként is szolgál, és riaszthatják vele a cég ügyeletes biztonsági erőt.

>>>>>(A Seraphim beposzkázott PanicButtont ad a megfigyelni kívánt alkalmazottaknak.)<<<<<<

– Fallen Angel

Québecben a CAT szorosan együttműködik a Gandermerie-vel (a Lone Star helyi kirendeltsége). Mivel Cross oly sokat fektet az országba, a Gandermerie fokozott figyelmet fordít rá, hogy a CAT minden „biztonsági kérését” a lehető legpontosabban és leggyorsabban teljesítse, és így járjon Cross kedvében (és persze a szerződés sem utolsó szempont). Ez azt jelenti, hogy ha Québecben éppen a CAT elől menekülsz, akkor a mezei utcai zsaruk és a határőrök is a te véredre szomjaznak.

A SERAPHIM

A Seraphim a jelenkor egyik legjobb szervezett kémhálózata a világon. A nemrégiben lezajlott cégháború során ez a társaság hajtott végre a legmerészebb hírszerzői műveleteket – voltaképpen ezek tették lehetővé a CAT számára, hogy elnyerje az AAA státuszt. A hírszerzés krémje, csápjai szinte minden dupla és tripla A-s társaságig elérik, nem beszélve a különféle kormányzatokról.

A Seraphim azonban jóval több kémek és hírszerzők szervezett csoportjánál. A tagok között testőrök, belbiztonsági szakemberek, elemzők és kutatók is találhatók. Felderítő technikák specialistáik a maguk területén egyedülállóan képzettek. Kitűnően képesek előre jelezni a veszélyforrásokat, illetve manipulálni az események láncolatát legfejlettebb, kémkedésre és felderítésre kifejlesztett technikai és mágikus eszközeikkel. Ha szükséges, a gyilkosságtól sem riadnak vissza. Ha valami nagyon fontos a CAT számára, akkor bármibe lefogadhatod, hogy az ügyben a Seraphim is érintett.

A Seraphim belső működéséről nem sokat tudok. Annyi biztos, hogy előszerzetten használnak bibliai képeket és neveket – hallottam, hogy számos Seraphim tagot Gábielnek, Bíborosnak, vagy Angyalnak hívnak. Arról is meggyőződhettem, hogy a szervezet néhány tagja különös mágikus kutatásokat végez, és ezzel kapcsolatban érdekes filozófiát vall, bár arról fogalmam sincs, mi lehet ennek a hitvilágnak az alapja. A rendszert talán csak kódként, esetleg azonosításra használják, vagy egyszerűen



csak egy eszköz, mellyel a hűséget és a titoktartást erősítik soraikon belül.

A Seraphim igen körültekintően bánik az új emberekkel, és jó eredményeket értek el abban is, hogy a legjobb ügynököket csábítsák magukhoz más szervezetektől. Az új ügynököknek egy sorozatnyi teszten kell átmenniük – ezek között van fizikai, mentális, és talán egyéb jellegű próba is –, amely meghatározza a szervezeten belül elfoglalt rangjukat és beosztásukat.

>>>>>(A Seraphim meglehetősen sokoldalú, nehezen kategorizálható szervezet. Van köztük mágus, dekás, adeptus, kiberzsoldos, technikai zseni, rigó, és még sáman is. Azonban akármilyen poszton is szolgálnak, hozzáférnek a legmodernebb fejlesztésű felszerelésekhez és kibervekhez, a kiképzésük tökéletes, és hírszerzésüknek köszönhetően mindig részletes tájékoztatást kapnak az adott helyzetről.)<<<<<

– Fallen Angel

>>>>>(Azt hallottam, hogy a Seraphim néhány tagja elkezdett önállóan tevékenykedni; talán úgy gondolják, ők sokkal jobban tudják, mi szolgálja leginkább a cég érdekeit. Ezeknek a fickóknak a nagy része fenyegetést lát Aurelius érkezésében, és szorosan szemmel tartják a jövővényt)<<<<<

– Anonymous

TITKOS MŰVELETEK

A CAT hagyományosan nagyon ritkán lép hosszú távú kapcsolatba árnyvadászokkal. A fontos, vagy különösen kényes műveleteket általában a Seraphim intézi. Az árnyvadászokra csak azokat a feladatokat hagyják, amelyek túl nagy veszélynek tennék ki a Seraphim tagjait, és amelyek nem annyira fontosak és bizalmasak, hogy csak a CAT ügynökeit lehet megbízni velük. Ez rendszerint azt jelenti, hogy a CAT a gyors, erőszakos akciókra bérel fel árnyvadászokat, mint például egy rivális létesítmény elpusztítása, ember- vagy adatrablás, esetleg gyilkosság. Ezek a munkák nem ígérnek hosszú karriert egy árnyvadásznak sem, ezért a CAT ritkán dolgozik ugyanazzal a csapattal egy-két alkalomnál többször.

Az a politika kezdett megváltozni valamelyest, mióta Leonard Aurelius a céghez került. Aurelius több éven keresztül figyelte, hogyan kezeli Damien Knight az árnyvadászokat, és rengeteget tanult riválisától. A CAT nevében elkezdett nem hivatalos "szerződéseket" kötni árnyvadászokkal, azaz vállalta, hogy havi rendszeres jövedelmet biztosít nekik, de cserébe egy bizonyos ideig (általában hat hónapig) előjogi vannak a vadászok képességeinek kiaknázására. Lucien Crossnak nem tetszenek ezek a módszerek, de úgy tűnik, hagyja tovább folyni Aurelius "kísérleteit", hogy megtudja, mennyi hasznot hozhatnak a cégnek. Aurelius nem használ hosszú távra külön CAT közvetítőket és Johnsonokat, ehelyett inkább a Knight Errant és a Hard Corps egykori tagjait bízza meg ezzel a munkával, akik az Aresből követték őt.

A Cat szerződéses vadászai rendszeres, néhány ezres nagyságrendű jövedelmet kapnak minden hónapban (a pontos összege tapasztalattól függ), plusz külön juttatást a különösen veszélyes, nagy kihívást jelentő feladatokért.



Cserébe a vadászoktól elvárják, hogy bármelyik pillanatban rendelkezésre álljanak, és néhány órán belül indulásra készek legyenek. Bár a vadászoknak nem tiltják meg, hogy a szerződés időtartama alatt más munkát is végezzenek, ha a CAT-tól hívás érkezik, mindent el kell dobniuk a kezükből, és azonnal szolgálatra jelentkezni. Ha nem ezt teszik, ha nem veszik figyelembe a hívást, a szerződés azonnal felbontottnak tekintendő, és a CAT „begyűjtő ügynökei” elindulnak a vadászhoz, hogy visszakérjék tőle az eddig felvett pénzt.

A CAT szerződéses alkalmazottjának járó előnyök a havi rendszeres jövedelem, a munkák széles választéka, és a hozzáférés a finomabb felszerelésekhez. A vadászok kérhetik a bérüket nujben, vagy kétszer ekkora értékben CAT termékekben (a dekások szinte kivétel nélkül ez utóbbi lehetőséggel szoktak élni). A vadászok ezen kívül ingyen kipróbálhatják a legújabb fejlesztések kísérleti példányait, bár ez néha elég kockázatos dolog („Sajnos nem engedélyezték az állatokon, még kevésbé az embereken való tesztelést, de biztosak vagyunk benne, hogy teljesen biztonságos. Próbálja ki!”).

A szerződés hátránya, hogy nem lehet válogatni a munkák között, és hogy a vadászok minden bizonnyal felkeltik a Seraphim nem kívánatos figyelmét. Az elit hírszerző ügynökök egy része egyáltalán nem bízik Leonard Aureliusban, és az ő „házi vadászaiiban”, és figyelemmel kísérik a szerződéses vadászok minden lépését. Néha még odáig is elmennek, hogy szabotálják a vadászok akcióját, hogy rossz hírbé hozzák Aureliust. Ugyanezzel soha nem próbálkoznak, ha úgy gondolják, hogy az eredmény káros lenne a CAT egészére, de bármire képesek, amivel árthatnak Aurelius hírnevének.

A Battletech univerzuma

6. rész

Kapellán Konföderáció: a Liao-ház

SZÁRMAZÁS ÉS TÖRTÉNELEM

A Kapellán Konföderáció egy ellenséges hatalom megszállásának veszélye következtében jött létre, és majdnem el is pusztult létének első évében két ellensége csapásai alatt. Ezért nem meglepő, hogy a kapellánok és Liao vezetők a bekebelezéstől tartanak a legjobban. Franco Liao hatalomra jutása óta rendkívüli erőfeszítéseket tett, hogy a kisebb kapellán államokat összefogja, valamint hogy életben tartsa azt a nemzetet, amelyben senki nem kérdőjelezi meg a politikai ranglétra fokain állók személyét, és annak csúcán a Liao ház legitimitását. Csak a vasmarokkal fenntartott belső stabilitásnak köszönhető, hogy az úr ezen sok hódítás dúlta részében egy nemzet képes volt életben maradni sokkal hatalmasabb és erősebb szomszédai figyelmének középpontjában is.

KÖZTÁRSASÁG ÉS HEGEMÓNIA

A késői 23. század és a korai 24. század két legfontosabb hatalmi ereje a Kapellán Hegemónia és a Liao Köztársaság volt, és a 24. század hajnalán úgy tűnt, hogy a Hegemónia lesz az, amelyik végül fent fog maradni. A 2770-ben alapított Hegemónia központja a Kapella nevű bolygó volt, amely közismert volt hatalmas könyvtáiról és információs központjairól. Kapella korábban a Kapellán Fejlődő Területek szíve volt, amelynek tagjai egy laza védelmi és kereskedelmi együttműködésbe tömörültek, és amely egyesüléséből végül létrejött a Hegemónia.

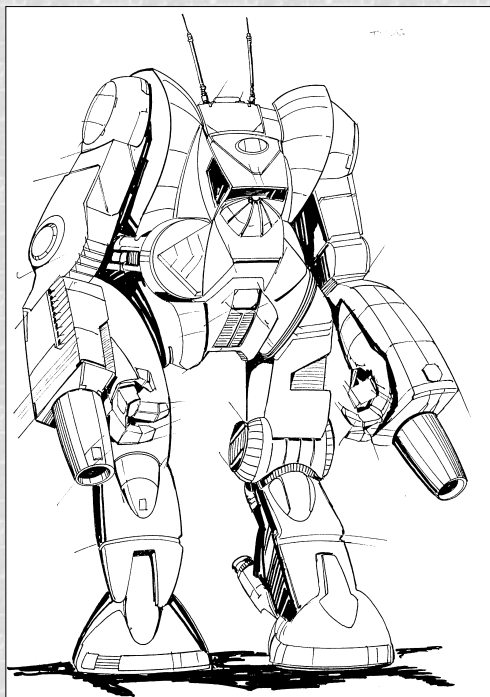
A Liao Köztársaság ezeket az éveket a Nankingi Kollektíva 2249-es blokádja okozta gazdasági válságból való kilábalással töltötte. A blokád következtében a köztársaság elvesztette összes export kapcsolatát a környező szomszédjaival, és az export hiánya a gazdasági fejlődés lassulásához, majd a gazdaság hanyatlásához vezetett. Egy évtized alatt a korábban másoknak hiteleket adó állam hatalmas adósságokat halmozott fel, és a bolygót éhínség sújtotta. A köztársaság vezetői azonban jelentős erőfeszítéseket tettek a kereskedelmi kapcsolatok újrafelvetelére és egy kereskedelmi flotta felállítására, valamint a környező bolygóknak is nagy szükségük volt a köztársaság export termékeire, aminek köszönhetően a gazdaság lassan újra talpra állt. A Hegemónia és a Sarna Fennhatóság közötti több éve tartó ellenségeskedés végkifejletéként végül 2305-ben kitért a kapellán fennhatósági háború. Eddigre

a köztársaság annyira megerősödött, hogy vezetői a további terjeszkedés gondolatával is foglalkozhattak. A Fennhatóság 2270 és 2282 között gazdasági blokád alá vette a Hegemónia világait, de rá kellett ébredniük, hogy a gazdasági visszaesés saját gazdaságukat nagyobb mértékben érintette. A Hegemónia eközben újabb területeket hódított meg, amelyekkel egyre közelebb került a Fennhatóság határaihoz, minek eredményeként a feszültség folyamatosan nőtt a két állam között. 2305-ben a Palos és Wei világok Fennhatóságtól való elszakadásával egy időben Paula Aris, a Hegemónia mágnása hadat üzent a Fennhatóságnak. A harcok végül 2309-ben értek véget. Ez időszak alatt a Liao Köztársaság folyamatosan fejlődött, és hatalmas flottájának köszönhetően meghatározó szerepre tett szert a régióban. 2360-ra a Liao ház hercege volt a legerősebb és az egyetlen olyan személy, aki képes volt egyesíteni a kapellán világokat.

A KONFÖDERÁCIÓ SZÜLETÉSE

A különböző kapellán államok két fronton is várhatták a külső ellenség támadását. 2335-re James McKenna a kapellán régió 11 csillagrendszerét foglalta el, az Egyesült Világok pedig nem akarta elszalasztani az alkalmat, hogy a lassan széthulló szomszéd meggyengülésével tovább terjeszkedjen. 2357-ben Reynard Davion csapatokat küldött a Bell bolygó elfoglalására, és az incidenten követően kitérő háború még 15 évig dúlt. 2366-ra annyira meggyengült a kapellán állam, hogy Reynard elérkezettnek látta az időt a birodalom teljes bekebelezésére. A kapellán kormány várható összeomlására hivatkozva „békefenntartó” egységeket küldött Kapellára. A beolvasztás veszélye pánikot keltett, amire válaszul Franco Liao herceg kihirdette a kapellán régió összefogását, és a Kapellán Konföderáció megalakulását, magát teljhatalmú kancellárrá kinevezve.

Tudva, hogy a katonai védelem rendkívül fontos, Franco kancellár 10 parancsnokot jelölt ki a tagállamok élén és szabad kezet adott nekik a haderő irányításában. A parancsnokok azonnal elkezdték a csapatok toborzását és kiképzését, készülve az elkövetkezendő harcokra. 2367-ben hírt vették, hogy az Egyesült Világok haderői alig egy parszeknyire vannak már csak Kapellától, mire Franco összehyűjtötte a legjobban kiképzett egységeket, és ezzel



egy időben tárgyalásokat kezdett az Egyesült Világok parancsnokával. Azonban a tárgyalások alig 3 hét múlva megszakadtak. A kancellár az egységeit Kapella közelében helyezte el, de úgy, hogy a megszállók ne vehessék észre őket, ezzel felkínálva a lehetőséget, hogy az ellenfél egy „védtelen” bolygót támadjon meg. Az ellenség bevette a cselét, és a Sarna és Szt. Ives haditengerészet, valamint a Liao örök 24 óra alatt elpusztították az ellenfél szállítóhajóit és utánpótlását. A hét órás döntő csata végén a kancellár feltétlen fegyverletételt követelt, de az Egyesült Világok parancsnoka ezt megtagadta, és a pár perc múlva indított támadás során a földdel tette egyenlővé Kapella fővárosát, majd visszavonta erőit. Az áldozatok hatalmas száma csak tovább erősítette a kapellának elszántságát a függetlenségért vívott harcban. Reynard Davion nem ismerte el a konföderációt, azonban fia, Etien, 2371-ben már kénytelen volt megtenni.

2366 és 2369 között a Szabad Világok Ligája több határmenti bolygót is elfoglalt, amelyek aztán többször is gazdát cseréltek, de a kapellánoknak nem sikerült nagyobb győzelmeket elérniük. Végül mindkét fél kifulladás és 2390-ben nem hivatalosan tűzszünetet hirdettek, amely 2398-ig tartott, amikor is Kurnath Liao kancellár elindította számos háborúja közül az elsőt az Andurien vízben gazdag világainak elfoglalása érdekében. Ezt az időszakot később a Háború Korának nevezték el.

2412-ben aláírták az Aleisha Liao elgondolásai alapján kidolgozott Árési Konvenciót, amely szabályos kereteket adott az egyre költségesebb háborús kiadásoknak és a bevethető fegyvereknek. Aleisha 2415-ben bekövetkezett halála után Arden Baxter lett a kancellár, az első vezető, aki nem tartozott a Liao házhoz. Uralkodása alatt olyan katasztrofális állapotba került a konföderáció, hogy az csak még tovább erősítette az emberek a Liao uralkodóház iránti lojalitását. Baxter, apja kegyvesztettségének és végül halálának bosszújaként szét akarta zúlni a konföderációt. Első célpontja a hadsereg volt, a Liao ház alapja és a konföderáció katonai erejének záloga. Kilenc év alatt sikerült drasztikus mértékben csökkentenie a hadsereg létszámát és számtalan parancsnokot menesztett a posztjáról. A politika terén meg sem próbálta az Egyesült Világokkal tartott kapcsolatok javítását. 2418-ban Simon Davion lett az Egyesült Világok uralkodója, és követeket küldött Baxterhez, aki azonban nem ismerte el a hivatalos státuszukat és szabályosan kidobatta őket. Hetekkel később egy üzenetet küldött a Davion háznak, azt követelve, hogy a Davion ház elismeréséért cserébe adjanak neki át három, határmenti bolygót. Provokatív magatartásával, ha háborút nem is sikerült kirobbantania, de egy jó időre lehetetlenné tette a két hatalom közötti tárgyalásokat és a béke lehetőségét.

LIAO ÚJJÁÉPÍTÉS

Baxter halálával sajnos a csapás még nem ért véget, ugyanis a trónon Stephen Liao követte, aki semmivel sem volt jobb uralkodó, igaz teljesen más okokból fakadóan. Elhatározta, hogy újra felépíti a nemzetet, első lépésként a hadsereggel kezdve. A 2430-as és 40-es években széleskörű és rendkívül költséges toborzó és kiképzési programot indított. A pénzügyi forrásokat először a gazdagokra, majd később a szegényebb rétegekre kivetett egyre nagyobb adóterhekkel próbálta meg fedezni.

Stephen 2450-ben halt meg és 17 éves fia, Duncan vette át volna tőle az állam irányítását. A hatalmas hadikiadásoknak köszönhetően számos hadseregpáncsnok igen jelentős magánvagyonra tett szert, de közülük is kiemelkedett Merik tábornok. Mikor Duncan tudomást szerzett Merik hatalmi törekvéseiről, felére csökkentette annak egységeit, azonban a tábornok csapatai nyíltan felládagtak, és túsul ejtették az örököszt. A következő hét hónapban Merik – állítólag Duncan nevében – átvette a kormányzást. Duncan azonban 2452-ben öngyilkosságot követett el. Húga, Jasmine, Meriket hibáztatta öccse haláláért, és a hatalom átvétele után Vörös Lándzsáinak megparancsolta, hogy pusztítsák el Meriket és csapatait. A feladat teljesítése után brutális, 2 évig tartó tisztogatásba kezdett a hadsereg berkein belül, amelynek köszönhetően végül páratlan hatalomra tett szert mind a hivatalok,

mind a hadsereg felett. Jasmine uralkodásának végére a Liao háznak sikerült elnyomnia minden, a hatalom megszerzésére törekedő vetélytársát.

A BÉKE ÉS HÁBORÚ IDŐSZAKA

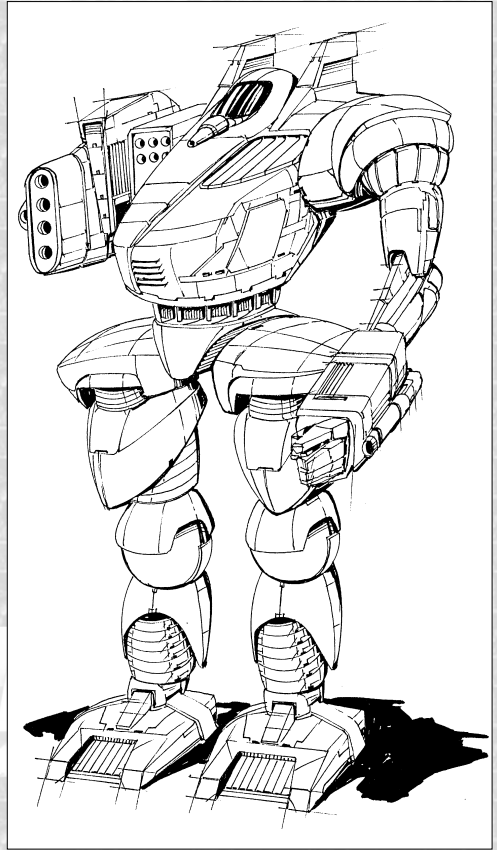
A Kapellán Konföderáció 2556-ban csatlakozott a Csillagligához. Ezáltal megnyíltak előtte a kereskedelmi csatornák, és hozzáférhettek a legfejlettebb terrai technológiákhoz is. Emellett Albert Mariktól is ígéretet kaptak arra, hogy megkapják a régóta áhított Andurien világokat. Terence Liaónak ez utóbbi volt a legfontosabb, hiszen az öt évvel ezelőtt lezajlott harmadik Andurieni háború is vereséggel zárult. Azonban még a tinta is alig száradt meg a Csillagliga egyezményén, mikor is kitért az Újraegyesítési háború. A hadiipari termelésnek köszönhetően a gazdaság is fejlődésnek indult, de a háború végeztével láthatóvá vált az éveket csak lappangó gazdasági válság.

ÖRÖKÖSÖDÉSI HÁBORÚK

Nagyon nehéz időszak volt ez a kapellánok számára, hiszen a Lyrán Nemzetközösség gazdaságilag, az Egyesült Világok és a Drakónis Szövetség katonailag, a szomszédos Szabad Világok Ligája pedig területi szempontból volt előnyösebb helyzetben. Ennek ellenére az első utódlási háború jól indult a szempontjukból. Sikerült elfoglalniuk a Terrai Hegemónia számos világát. Barbara Liao kancellár azonban csapatait ezután a Szabad Világok Ligája Új Delos bolygója ellen indította. A liga válasza gyors volt és heves. A sok ártatlan civil áldozatot követelő támadás bosszújától vezérelve a liga haditengerészete a Calloway VI. közelében vereséget mért a kapellán flottára és a 2790-es évek elejére további négy bolygót is elfoglaltak.

A kapellán erők ezután az Egyesült Világok azon határmenti bolygói felé vették az irányt, amelyeket már kimerítettek a Drakónis Szövetség támadásai és 2801-re öt további világot sikerült fennhatósága alá vonni, azonban a Chesterton ellen indított utolsó hadjárat során újra súlyos vereséget szenvedtek és úgy tűnt, hogy a történelem megismétli önmagát.

2980-ra, a harmadik Örökösödési háború végére a kapellán hadsereg már az összeomlás szélén állt. 2990-ben Maximilian Liao került a kancellári székbe, és minden tőle telhetőt megtett a hadsereg talpra állítására. Éppen időben még, hiszen nemsokára a negyedik Örökösödési háború is elkezdődött. Az Egyesült Világok és a Lyrán Nemzetközösség között fennálló megállapodás adta lehetőségekkel élve Hanse Davion herceg támadást indított a Kapellán Konföderáció ellen. 3028 és 3030 között több kapellán bolygó veszett el, mint az összes addigi örökösödési háborúban: bolygóinak felét elfoglalták a Davionok. Maximilian Liao lassan beleőrült a tudatba, miközben ugyancsak ingatag személyiséggel rendelkező húga



megpróbálta újjáépíteni a demoralizálódott és egyre kisebb létszámú hadsereget. A negyedik háború végén a Szt. Ives Közösség elvesztése tovább gyengítette a Konföderációt és eddigi történelme legnagyobb csapását jelentette.

A 3052-es év fordulópontot jelentett a Kapellán Konföderáció számára, bár ezt akkor még csak nagyon kevesen merték kimondani. Sun-Tzu Liao került a trónra, befejeződött a Klán háborúk első szakasza, és a Komgárda győzelme 15 értékes évet adott a Belső Szféra számára a klánok technológiai fölényének csökkentésére. Bár a kapellán területek messze voltak a klánok előrenyomulási területeitől, sem Romano Liao sem pedig fia Sun-Tzu nem becsülte alá az általuk jelentett veszélyt, és felismerték a fejlett technológia szükségességét. Politikájában olyan laza szövetségek megkötésére törekedett, amelyek által katonai fejlesztésekhez juthatott. A Kapellán Konföderáció és a Szabad Világok Ligája között már 3022-ben megkötött egy megállapodás, és Sun-Tzu újraélesztette azt, amelyet azzal pecsételt meg, hogy eljegyezte Thomas

Marik lányát, Isis-t. Bár házasságra sosem került sor, Thomas Marik vejeként Sun-Tzu elősegítette a már annyira várt katonai segítség megérkezését és az előnyös kereskedelmi egyezmények megkötését. A Kapellán Fegyveres Erők létszámát megnövelve Thomast rábírta, hogy nyíltan támogassa a kapellán katonai műveleteket.

Uralkodásra jutásakor Sun-Tzu elhatározta, hogy visszaszerez minden világot, amelyet a 4. Örökösödési háborúban elfoglalt az Egyesült Nemzetközösség. Ha meg tudja győzni Thomas Marikot, hogy néhány egységet az irányítása alá helyezzen, akkor már meg is volna a szükséges létszám. 3057-ben Joshua Marik, Thomas Marik fia, elhunyt leukémiában az Új Avalon Tudományos Intézetben. Sun-Tzu ekkor gyanakodni kezdett: szerinte az elhunyt személy nem Thomas Marik fia volt. Bár még nem tudta biztosan, de ráhibázott a lényegre. Victor Steiner-Davion herceg egy klónnal helyettesítette Marik fiát, mert attól félt, hogy az örökös halálával a terjeszkedés politikáját valló kancellár szerzi meg a liga trónját. Victor úgy hitte, hogy a két utódállam hadseregével a kezében Sun-Tzu egy újabb háborúba taszítaná a Belső Szférát, miközben a klánok a küszöbön várnak. Sun-Tzunak már csak bizonyítékot kellett találnia, és végül a sors a kezére adta azt is. A Szabad Világok Ligájának hírszerzése által Marik is megtudta az igazságot, és válaszul teljes támadást indított az Egyesült Nemzetközösség Sarna határvidéke mentén.

A két hónapos Liao-Marik offenzíva során a kapellán hadsereg és a Marik által felfogadott zsoldosok 13 világot foglaltak vissza és sok másikat káoszba taszítottak. 3058 és 3060 között Sun-Tzu 30 további világot hódított meg, részben katonai hadműveletekkel, részben terrorista akciókkal. A támadás fénypontja a Szt. Ives Paktum visszafoglalása volt, amelyet 3061 és 3062-ben megívott keserves harcok után sikerült kapellán fennhatóság alá vonni. Az elfoglalt, és nagy részben lerombolt világok újjáépítése nagyon nagy erőfeszítéssel fog jární, és a következő évek során emiatt Sun-Tzu nem nagyon foglalkozhat a további hódítások gondolatával.

A KAPELLÁN TÁRSADALOM

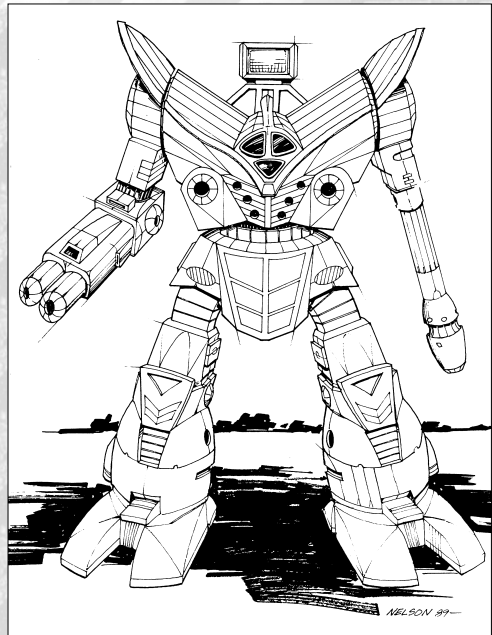
A felszínt tekintve nagyon hasonlít a Drakónis Szövetség társadalmi berendezkedésére, igaz mindkettő az ázsia kultúrában gyökerezik, a Drakónis Szövetség japán, a Kapellán Konföderáció pedig kínai. Bár ugyanúgy kasztrendszerre épül, mégis a kapellán emberek mind magukat, mind pedig társadalmukat egyedinek tartják. Bár az állam jelentős hatalommal rendelkezik a polgárai felett, ezzel párhuzamosan jelentős személyi szabadságjogokat is engedélyez a számukra, amelyet egészen addig élvezhetnek, míg nem kérdőjelezi meg a fennálló társadalmi rendszert.

MASKIROVKA

A Kapellán Hegemonia hírszerzését még Kurnath Liao alapította 2396-ban. Elsődlegesen katonai hírszerzés a feladata, de más nemzetek területén is folytatott kémtevékenységet. A Maskirovka segítségével sikerült 2456-ban a csatamech technológiát, de mivel szorosan összefüggött a hadsereggel, nem tudta elkerülni annak kudarcait sem. Sun-Tzu Liao nagymértékben támaszkodott a szervezetre és az évek során folyamatosan növelte a támogatását.

A SZT. IVES KONFLIKTUS

A Szt. Ives régió visszaszerzése örömmel töltötte el a kapellán polgárokat és könnyített az újjáépítés és az egyesülés problémáit elviselni. A harcokban meggyengült hadsereg újjászervezése prioritást élvezett és a Szt. Ives határvidéken lezajlott véres csaták okozta károk ugyancsak rendkívüli összegeket emésztettek fel. A régió viszonylag érintetlen belső bolygói beleegyeztek, hogy nagyobb összeget folyósítsanak a kincstárnak, és Sun-Tzu a befizetett pénzeket az utolsó fillérig a terület újjáépítésére költötte. A Szt. Ives terület lakói közül sokan ugyancsak boldogok voltak, hogy újra a Kapellán Konföderáció fennhatósága alá kerültek, azonban jelentős számban voltak olyanok is, akik nem tudták elfogadni a függetlenség elvesztését, és tartottak a Liao megtorlástól, amiért 30 évvel ezelőtt Candace hercegnő mögé álltak. A feszültség lángja ott izzott a mélyben, de most még elnyomja azt a győzelem felett érzett mámor.



HATALOM KÁRTYÁI ÁRLISTA

Készült a Dungeon árai alapján.

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

HKK laponként vásárolható a következő címen:

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

Tel: 06-20-9-678936

c - Chara-din
d - Dornodon
e - Elenios
f - Fairlight
l - Leah
r - Raia
s - Sheran
t - Tharr
- - szintelen

Mu - Mutáns klán
To - Tolvaj klán
P - Pszionicista klán
Má - Mágus klán
H - Halhatatlan klán
K - Katona klán
Tu - Tudós klán
Ti - Tisztogató klán
- - klán nélküli

u - ultraritka
r - ritka
n - nem gyakori
g - gyakori

A bajnok manifesztációja	-	u	8000	A galetki barlangja	-	n	50	A hírnök szava	t	n	50
A bajnokok reggelije	r	r	100	A géniusz manifesztációja	d	r	300	A holtak békéje	Tu	n	50
A béke erdeje	s	n	20	A gépben lakozó szellem	s	g	10	A holtak bosszúja	l	r	200
A béke fenntartása	s	r	300	A Gépezet	d	r	200	A holtak hívó szava	l	g	10
A béke mezeje	s	n	20	A gonosz árulása	r	r	350	A holtak nyugalma	s	n	20
A béke szigete	s	g	30	A gonoszság ereje	d	n	20	A holtak szelleme	l	r	300
A berserker itala	Ti	g	10	A gyenge ereje	f	g	100	A horda támadása	c	n	10
A Bikai ideje	-	r	50	A gyenge gyengéje	Tu	r	400	A hősi szellemek kincstára	r	g	10
A birodalom virágkora	-	r	100	A gyenge pusztulása	d	g	100	A hősök hagyatéka	r	r	100
A biztonság helytartója	Ti	n	50	A gyógyulás temploma	To	g	10	A hősök lakomája	K	g	10
A boldogság csengettyűi	P	r	200	A gyógyítás fájdalom	s	r	300	A hűség köteléke	r	g	10
A bolondok aranya	f	g	10	A győzelem ára	l	r	50	A jószág ereje	e	n	20
A bosszú lángja	d	r	100	A győzelem reménye	f	r	100	A jószág jutalma	e	g	20
A bőség zavara	-	r	300	A háború szentélye	t	n	10	A jövő alakítása	P	n	50
A butaság terjedése	t	g	10	A halál angyala	l	r	250	A jövő felejtése	c	g	50
A búbjósság rúnája	e	r	200	A halál csókja	c	n	50	A jövő ismerete	e	g	10
A bűvölet perce	f	r	600	A halál fia	l	r	400	A jövő ura	d	r	200
A csodák csarnoka	K	n	50	A halál hírnöke	l	n	50	A kalmárok itala	Má	r	1000
A csodák palotája	eIf	n	20	A halál maszolja	l	g	10	A káosz halványlila aurája	Mu	r	200
A Denevér hatalma	f	r	50	A halál sekrestyéje	H	n	50	A káosz hangjai	c	n	10
A dimenziók háborúja	l	r	200	A halál szele	H	r	250	A káosz hatalma	c	r	50
A fák ereje	s	g	10	A halál tornya	l	g	10	A káosz korlátozása	r	n	10
A falak ereje	t	g	10	A Halálhozó rikoltása	Mu	g	10	A káosz szentélye	c	n	10
A fattyak létrehozása	c	r	150	A halandóság átlépése	d	u	5000	A káprázat ereje	e	r	400
A fattyak ura	c	r	150	A halhatatlanok pusztulása	l	r	300	A kapzsiság átka	f	r	200
A fattyak visszatérnek	c	r	150	A hallucináció börtöne	P	r	300	A kaszás érintése	l	n	10
A fele királyság	r	u	4000	A harag manifesztációja	t	n	20	A keresés lángja	r	r	50
A feledés korszaka	t	r	400	A harc ideje	Ti	g	10	A kétségbeesés hatalma	f	n	20
A feledés szelleme	c	r	100	A hármas mágiikus ereje	s	n	10	A kincsek hatalma	f	g	20
A felnőtté válás ceremóniája	K	n	10	A három kívánság gyűrűje	f	u	3500	A kincskeresés itala	Má	n	100
A Fenevad üvöltése	Mu	r	200	A hatalom átadása	f	n	10	A kockázat ára	r	r	200
A fény ideje	P	g	10	A hatalom átka	c	r	100	A kos csapása	l	r	50
A fény ragyogása	K	r	200	A hatalom korlátozása	t	r	50	A kos ereje	r	r	50
A fény szentélye	r	g	10	A hatalom örülete	f	r	150	A Kos rend szerzetese	To	g	10
A fény tava	r	r	200	A hatalom szava	c	r	600	A kőr bezárul	f	r	200
A féreg érintése	To	g	20	A Hatalom Szövetsége	b	r	500	A kövek ereje	Tu	r	200
A férgék védelmezője	d	r	200	A hatalom tornya	f	r	50	A kövek hatalma	t	r	50
A fertő agyarái	Mu	g	20	A hatalom torzulása	H	r	1500	A középszer pusztulása	r	r	200
A fókusz megelésee	-	g	5000	A hatodik nap	-	r	400	A közösség ereje	r	g	10
A forrás érintése	K	g	20	A hegy kapuja	Ti	n	20	A különlegesség ereje	P	u	3500
A föld oltára	Ti	n	150	A Hegy mélye	-	g	10	A különlegesség megcsúfolása	Ti	u	5000
A föld sárkánya	t	r	250	A hely szelleme	d	r	150	A lángok estéje	d	n	10
A föld síkja	-	n	100	A helytartó csápja	P	r	500	A láthatatlanság köpenye	e	g	10

A lehelet itala	To n 20	A Teremtő szava	c n 10	Alanori futár	r r 200
A lélek felszabadítása	- n 150	A természet haragja	s g 10	Alanori könyvtár	r r 50
A lélek védelme	e g 20	A természet megcsúfolása	l n 10	Alanori Krónika	r r 50
A lelkek folyója	r r 200	A természet papja	s n 10	Alapítatlan remény	H g 30
A levegő síkja	- n 100	A természet rendje	s g 20	Alattomos fekete csáp	l r 200
A lopás nagymestere	d n 20	A Tisztaság Kapuja	r n 100	Alattomos manó	d g 20
A lustaság átka	f d n 10	A tisztaság tornya	r r 50	Alattomos módszerek	c r 100
A magány fájdalom	s g 10	A tisztesség manifesztációja	r u 6000	Alba Regina	P n 100
A mágia csodája	f r 50	A titánok szele	Ti g 10	Albinó kuklopsz	t r 200
A mágia halála	t g 10	A tömeg hívó szava	d r 50	Álcázás	e n 10
A mágia létsíkja	- r 200	A trükkök kizárása	t n 10	Álcázás szakértelem	- n 50
A mágia méltósága	f n 10	A tudás hatalma	d g 10	Álcázómester	To g 10
A mágia oltára	Má n 100	A tudomány ára	Tu r 500	Áldomás	r g 10
A mágia szabadsága	f r n 10	A türelem hírnöke	Tu n 50	Áldott okerón	r r 400
A mágusok átka	Mu r 400	A türelem rózsája	r r 200	Áldozási ceremónia	To r 200
A megbocsátás apostola	r r 100	A tűz oltára	To n 150	Áldozat	l n 10
A meglepetés előnye	e g 10	A tűz síkja	- n 100	Áldozat a holnapért	r r 50
A Mester	f r 400	A tűz ura	d r 300	Áldozathozatal	c g 10
A Mester Büntetése	f r 300	A vadak megfékezése	r s r 50	Áldozati bárány	l g 10
A mester jutalma	d r 200	A vadak ura	s r 150	Áldozati máglya	l d g 10
A moák fénykora	t r 200	A változások kora	P r 200	Áldozati orgling	Mu n 50
A moák mesterkedése	t d r 200	A vámpír csókja	l r 250	Áldozókés	c g 10
A módszerek ellessése	e n 10	A vámpírok éjszakája	l n 20	Áldozómester	l g 10
A mutáció eredménye	c n 10	A védelem itala	P g 20	Alex Vampirsson	l n 300
A mutánsok tombolása	Mu n 50	A védelem parancsnoka	t r 150	Alias Kurd	Ti r 200
A muzsika hatalma	e n 10	A végső áldozat	s n 10	Alkalmazkodás	e g 10
A nagytanács ítélete	b r 200	A vér szintje	H n 50	Alkalmazkodás	P n 10
A norektyr mágiája	t r 150	A vér tava	l r 400	Alkímia	f g 10
A nyugalom tengere	s r 150	A vereség híre	c r 50	Alkímiaző üst	f n 100
A pegazusok hercege	f r 400	A vezér útja	t g 20	Állati félelem	f g 10
A pénz szentélye	f n 50	A világ újrafelosztása	f r 50	Álmodozás	e r 50
A proféta parancsa	H r 200	A víz síkja	- n 100	Álmosító manó	e r 100
A pusztítás botja	d r 100	A xirnox lehelete	H g 10	Álomfaló	c r 50
A pusztulás fájdalom	c r 100	A zangrozi módszer	f g 20	Álomörzök	e/r r 100
A pusztulás sírjai	l n 50	A zologrendi harcos	s n 50	Álompor	e n 20
A remény virága	e n 10	Abarrun segítségével	f g 20	Álomsárkány	e r 300
A reménytelenség bajnoka	c r 200	Abszolút pusztítás	l r 250	Álomtündér	e r 50
A rend helyreállítása	K n 150	Acél Öklök	r r 150	Álomvilág	- n 100
A repülés szabadsága	P r 200	Acéldarázs	s r 100	Álomvirág	e g 10
A rettenet katonája	l r 50	Acélgölem	Ma n 100	Alpesi tehén	s g 10
A rothadás szentélye	c n 10	Acélkolosszus	f r 1200	Általános randomizáció	f r 50
A rútság büntetése	e n 10	Acélököl	t g 10	Altatódal	e r 50
A sárkány kincse	Má r 400	Achát gölem	c u 4000	Ametisztmedál	s g 10
A sebek beforrnak	r n 100	Adamantitgölem	c r 150	Amnisz-fa	f n 10
A sellők csábítása	e r 50	Adószedő	f n 10	Ámokfutó	d n 10
A skorpió ereje	s n 10	Áeratikus hasnyák	l r 50	Amorf testkéreg	P g 20
A sokaság ereje	c n 10	Afgori hatalma	- r 500	Amyrron	Ti r 300
A sors fintora	t n 20	Afgori, szilimill törzsfő	b n 100	Anygali bűbáj	K r 700
A Sötét Föld átka	c g 20	Agglomerátor	f g 10	Animált ősföld	t r 150
A sötétség ideje	Mu g 10	Agresszivitás	d g 10	Annak	s n 10
A sötétség kardja	c r 50	Agyagelementál	Ti g 20	Annihiláció	Má n 50
A sürgetés rúnája	c r 100	Agyaggalamb	t g 10	Antimágikus ballaszt	s n 50
A szabadság ára	- u 4000	Agyaggölem	f r 200	Antimágikus goblin	Ti n 100
A szaporaság jutalma	c/d n 50	Agyalapi Aladár	Má n 50	Antimágikus őrtorony	t g 10
A szelek ura	e r 150	Agybénítás	f g 100	Antimágikus szellő	Ti n 50
A szerelem Tornya	e r 300	Agyburok	e g 20	Antióskó	P r 500
A szerencse fia	c r 50	Agydaráló	c r 200	Anyagi robbanás	Mu r 400
A szerencse hírnöke	f n 50	Agyhalál	Mu r 500	Anyamotyogó	l r 600
A szerencse pillanata	f g 10	Agyletapogató	e n 10	Apokalipszis	l u 5000
A szeretet ünnepe	P n 50	Agyropantás	d g 10	Apró szintlépés	- g 20
A sziklák atyja	t r 50	Agytaposás	t r 200	Aquan	s g 10
A szírének éneke	e r 200	Agyvihar	Ma r 200	Áradás	s n 10
A szírének hatalma	e r 50	Agyzabáló	e n 50	Arany délelőtt	f n 50
A szkarabeuszok átka	Ma r 700	Agyzavarás	e r 100	Arany papi karkötő	- n 10
A szójerek tobzódása	s g 10	Ahriman	b r 150	Aranybánya	f r 200
A szójerek tombolása	s g 10	Aktivitás	r g 10	Aranycsináló csáp	Ma g 20
A szürkeállomány roncsolása	H g 50	Alacsony morál	c g 10	Aranyeső	f g 50
A takarékoság jutalma	c g 10	Alagút	t n 10	Aranyfecske	e g 30
A tanács döntése	f n 10	Alakváltás	e n 10	Aranygriff	r r 100
A tanítvány lázadása	f r 200	Alakváltó	s g 10	Aranyló ugarháj	r g 10
A tavasz illata	Tu n 10	Alanor	r u 3000	Aranyország	K r 600
A teljesség tornya	t r 50	Alanori csatamén	r n 50	Aranyörényű pegazus	r n 100
A tengerek ura	e/s r 100	Alanori Csatorna	r r 50	Aranyórástojó tyúk	c r 50
A teremtés zenekara	s r 50	Alanori egyetem	r n 20	Aratás után	r n 10

Arató csattanat	t g 10	Az élet és halál kupája	s r 50	Baljós jelek	d r 150
Arc	c r 50	Az élet fája	Tu r 200	Balszerencsés quwarg	d g 50
Arhomad varangy	Mu g 10	Az élet íze	l g 10	Baltazar, a behemót	K n 50
Aritma	s n 10	Az élet könyve	r r 50	Bandita	d g 10
Arkangyal	r r 200	Az élet körforgása	s r 400	Banyapók	c r 200
Arkhon, a vezír	r r 150	Az élet oltára	s r 150	Bányarém	t g 10
Armageddon	c r 200	Az élet szava	s n 10	Bányászat szakértelem	- g 10
Arnilla	d r 50	Az élet tornya	r g 10	Barlangcsarnok	Ti r 400
Arnyékharcos	Ti r 200	Az élet vize	s r 50	Bármágus	f g 20
Arnyékhold	c r 50	Az élettelenség megcsúfolása	Tu r 700	Batkamanó	r g 10
Arnyékrája	c g 10	Az ellenállás megtörése	Ma g 200	Bátor manó	t r 50
Arnyéksárkány	l r 300	Az ellenfél balszerencséje	c u 3000	Bátorság	t g 10
Arnyéktestőrség	f n 10	Az elme főlényé	e n 50	Bátogat golombár	s n 100
Arnyéktűz	c r 300	Az elme nyitása	P n 50	Bazaltelementál	t n 20
Arnyékvilág	l g 10	Az enyészet hidja	c r 50	Bean-sidhe	l r 50
Arnymanó	d g 10	Az erdő bosszúja	s g 20	Becsületes küzdelem	t r 50
Arnyrém	l g 20	Az erdő lelke	s g 10	Beholder mágus	Ma u 4000
Arthon	t r 50	Az eretnek bosszúja	- g 10	Békés tisztás	s n 50
Ártatlan Ártalom	l r 100	Az erős ereje	K r 1200	Békítés	r g 10
Árulás	d g 10	Az erő felosztása	Ti g 20	Béklyó	t r 50
Áruló Yathmog	c r 150	Az erő ökle	t g 10	Belladonna	e n 20
Árvíz	s r 300	Az erős gyengéje	t g 50	Bérmágia	t r 100
Asylum	f r 150	Az esszencia elnyelése	c r 300	Bérmunka	f r 200
Asztrálféreg	P g 10	Az idő hercege	c r 150	Bern, a szutyok	Mu r 200
Asztrális hullám	Mu r 600	Az idő kereke	e r 2500	Bertold, a harcias	t r 50
Asztrális kapocs	f g 10	Az időrábló érintése	e g 20	Besűgás	c r 500
Asztrális polip	H g 10	Az igazság pillanata	r n 50	Betakarítás	s n 20
Asztrálméreg	Tu n 100	Az igazság próbája	r g 10	Betelgeuse	To n 100
Asztrálszárnyas	P n 50	Az információ hatalma	c n 10	Betonfal	t r 50
Átcsoportosítás	r r 50	Az isbai szent bak	r r 50	Bibircsók-óriás	t r 200
Áthatolhatatlan kód	s r 100	Az istenek hírnöke	- n 100	Bíbor mősze	b r 1000
Átkos kötődés	l n 50	Az istenek könnye	r g 10	Bíborgörény	s n 10
Átkozott bőr	Mu g 10	Az istenek küldötte	K n 50	Bikacsók	d r 50
Átkozott kincs	f r 50	Az istenek sóhaja	r g 10	Bikaviadal	- r 200
Átkozott mágia	t r 50	Az iszonyat tornya	l r 200	Birtoklás	- r 300
Átok	c g 20	Az ongóliantok dühe	t g 10	Bjólteodrok	Tu r 400
Átokféreg	l g 10	Az orgorók átka	s r 150	Blith	Má n 50
Átokkő	l n 10	Az orgorók hatalma	s r 50	Bogyó gránát	d g 10
Átokmanó	Bo n 50	Az óriások dühe	t r 100	Bóhócmolád	K n 100
Átokmurgattyú	c g 10	Az óriások fájdalma	t r 100	Bolhakutya	e g 10
Átokpulzans	Mu r 200	Az orkok öreganya	d r 500	Bombagoly	s g 10
Átoksárkány	c n 150	Az ősmágus szárvize	Má n 100	Borax király	r r 50
Átoksúlyom	Mu r 300	Az örök élet forrása	r g 10	Borr'tan	P n 50
Átokszórás	- n 50	Az örület fanatistái	c r 150	Borun, a bérgyilkos	To r 300
Átruházás	t g 10	Az örület temploma	d r 50	Borúra derű	e g 10
Áttelepítés	t r 50	Az ősmágus kívánsága	Má r 400	Borzalmak szakadéka	c r 50
Áttérítés	- g 10	Az ősök bilincse	f n 100	Borzalmas varkaudar	d r 300
Átvý Morodur	Tu n 20	Az ősök csarnoka	Ma n 50	Bo-skorpíó	s n 10
Augur köpenye	r g 50	Az ősök könyve	Tu r 200	Bosszú	t n 100
Augur varázskönyve	r r 100	Az ősök szelleme	H g 10	Bosszúálló	t r 150
Aurafaló	s n 20	Az ősök tudása	Tu n 50	Bosszúhadjárat	l r 100
Auralátás	f g 10	Az őszinteség bajnoka	r r 200	Boszorkánylány	s r 250
Aurapollátor	c n 10	Az újjáéledés tornya	r r 200	Boszorkánymester	To n 50
Autentikus vámpír	l r 800	Az univerzum kifordítása	c r 100	Bölcs szílmill	K n 100
Avengír	r r 150	Az univerzum tengelye	l r 50	Bölcs tanító	r g 10
Avengír kívánsága	r n 10	Az utolsó csók	e n 10	Bölcsök köve	- g 10
Avillis	P n 50	Az utolsó mondások könyve	r r 600	Bölcsesség	- r 100
Az agy kifacsarása	c r 250	Az utolsó szó	l r 50	Bölcsőpolip	s r 150
Az áldozat szintje	Mu n 50	Azbesztagyú Arktisz	f n 10	Brakkara	d n 10
Az alkotó öröme	K r 500	Azonnali búbjáj	l g 20	Bronzpáncél	t n 10
Az álmok hatalma	e r 50	Azonnali gyógyítás	s g 10	Bronzsisak	t g 10
Az álmok oltára	P n 150	Azt mondtam, nem	e u 4000	Bronzsrörényű pegazus	f n 100
Az alvó oroslán	f n 10	Baar-ork	d g 20	Brutális mancs	Ti n 50
Az alvó szörny	c r 150	Baghar	c r 150	Brutális szílmill	Ti n 50
Az angyalok háborúja	d r 100	Baghar fétise	c r 150	Brutalítás	t n 10
Az ártatlanság kora	s r 50	Baghar kívánsága	c r 300	Bufa hírnöke	b r 200
Az átalakulás bőre	Ti u 3000	Bahn szolgája	f r 400	Bufa lovagnője	b r 200
Az átalakulás kora	- r 100	Bájital	e r 50	Bufa nevetése	b u 3000
Az egyesült entitás döntése	P r 1500	Bajnoki aréna	K n 50	Bumerang	r g 10
Az egyszerűség hatalma	Ti n 50	Bajnokok csatája	t r 50	Bundás csirmáz	t r 50
Az éhínség parányi gyöngye	H n 50	Bajnokság	t r 50	Bunthar	r r 500
Az elemek ura	r u 4000	Bájolás	P r 600	Burástya királynő	e r 150
Az élet egyensúlyja	s r 50	Bakkura	t n 10	Burástya kölyök	e g 10
Az élet ereje	s r 200	Bakugrás	t r 50	Burástya özönlés	e n 10

Burástoyajás	e g 10	Csontváz lord	l r 200	Druida	s g 20
Burjánzó bőr	Tu g 20	Csordaszellem	c r 150	Duer-ork	d g 20
Burjánzó toragfatty	c r 300	Csótánykirálynő	H n 30	Dupla szintlépés	- g 50
Bűbájlidérc	c n 20	Csőkönyös öszvér	s g 10	Dupla vagy semmi	c n 10
Bűbájlópás	e r 500	Csőpógó sav	l g 20	Duplacsavar	Ma g 30
Bűbájmásolás	e r 500	Csőpógó csápolat	H r 400	Duplikátum	d r 300
Bűbájlóadás	l g 10	Csupacsáp csillag	Tu r 200	Duzzadó fereg	t n 50
Bűbájós fereg	e r 500	Csupasz izom	t g 20	Dühkítőrés	t g 10
Bűbájemlegesítés	e g 20	Csuszpít	d r 100	Dzsungel	s n 150
Bűbájevédelem	e g 20	Daergaoth lord	Mu g 30	Ébedszünet	l n 50
Bűdös zokni	t r 50	Dagály	s r 50	Ében hadúr	c r 250
Büntetés	d n 10	Dálámár	- n 10	Ében halálhajcsár	c r 100
Büntető	K r 300	Darázsfelhő	f g 10	Ében harcos	c g 10
Büntető fereg	t n 50	Darkseid	r n 10	Ében íjász	Mu g 50
Büntető iszonyat	l r 100	Daronek	f r 50	Ében munkafelügyelő	c g 10
Büntető pragonlóc	t r 50	Degradálás	Ti g 10	Ében thargodan	c r 200
Búvólés	e g 10	Degradátor	c g 10	Ében tigris	c r 700
Búvós erdő	- r 300	Dehidrátor	c n 20	Ében vitéz	c g 20
Búvós hajnal	e n 50	Déja vu	s u 7000	Éber vadászkutya	r g 10
Búvós lant	e r 50	Déli napsütés	r n 10	Éberség	r n 50
Búzós fej	Mu n 10	Délibáb	t n 50	Ébred az erdő	s n 100
B'Waetan	c r 200	Démontetű	c g 10	Egérút	- u 5000
Caramella	e n 10	Denerissa	e r 200	Egészségpróba	Tu r 300
Célpontválasztás	Má r 300	Denerissa éneke	P n 100	Égető tekintet	r r 50
Chara-din álma	c g 10	Denevér szimbólum	d r 50	Egoizmus	c r 100
Chara-din döbbenete	c u 3000	Dermesztés	H r 300	Egokinzás	P g 30
Chara-din fattya	c g 20	Destabilizátor	- n 150	Egyenlő esélyek	f g 20
Chara-din fénykora	c g 10	Destruktív fúzió	d n 10	Egyesített lelki energia	e r 150
Chara-din helytartója	c g 10	Detonáló amulett	To r 300	Egyszerűsítés	s n 50
Chara-din kóaszlovagja	c r 200	Deus ex machina	e r 50	Együttézés	r n 10
Chara-din követője	- n 100	Dexkill, a pusztító	Ti r 300	Éhínség	l r 50
Chara-din küldetése	c r 50	Dezintegráció	To r 500	Ehknagorhu	e r 150
Chara-din lesújt	c g 10	Dezintegráló sugár	l r 400	Éjféli pusztítás	l n 20
Chara-din macskája	c g 10	Dezintegrátor	f r 300	Éjkorc	c r 200
Chara-din monolitja	c n 10	Dhajaktra	Mu r 200	Éjmágus	c r 50
Chara-din oltára	c g 10	Diána	e r 50	Éjmágus köpenye	c r 50
Chara-din papja	c g 10	Diána tánca	e r 50	Éjmágus tükre	c n 10
Chara-din talizmánja	c r 50	Dimenziórész	c g 10	Éjszárkány	c r 600
Chara-din temploma	c r 50	Direkt kontaktus	e r 400	Ekharion	t n 100
Cheotox	Mu r 400	Diuretikus kráken	e r 200	Ekharion bébi	t r 100
Chloe	Mu r 200	Dizruptor	d r 100	El DonGo	- r 50
Connor Wartause	t r 100	Dombi yeti	t r 200	Elektromos angolna	f g 10
Csábítás	e r 600	Don Caloni	t r 400	Elektromos kéz	Ma g 10
Csábmosoly	e g 10	Doorwath	l r 300	Elektromos lehelet	Má g 20
Csákányos Blendor	t n 20	Doppleganger	e r 50	Elektromos pajzs	f n 10
Csala-csinyi Csilla	e n 20	Dor	Ti r 300	Elektromos rája	f r 50
Csapdaészlelés	- g 10	Dornodon hava	d g 10	Élelmiszerraktár	H n 10
Csapdakészítés	- g 10	Dornodon követője	- n 100	Elementál fatty	Ma g 10
Csapmester	Mu g 10	Dornodon küldetése	d r 50	Elemi Argon	Ma r 300
Csápos mélységi motyogó	l n 150	Dornodon lovagnője	d r 150	Elemi földcsapás	t n 10
Csápos otági	c n 50	Dornodon oltára	d g 10	Elemi rin	r r 200
Császári dekrétum	Ti r 500	Dornodon papja	d g 10	Elemi védelem	r r 250
Csatamágus	t n 20	Dornodon szentélye	d r 50	Elemi vízcsapás	s g 10
Cselvetés	f g 50	Dornodon temploma	d r 50	Elenios csábítása	e n 10
Csere	f g 10	Dornodon visszavág	d n 50	Elenios követője	- n 100
Cserebogár	P r 200	Dorony-duda	f n 20	Elenios küldetése	e r 50
Csillagbajnok	e r 50	Dort Amessix	t r 300	Elenios lovagnője	e r 150
Csillaghullás	l n 10	Dögkeselyű	d g 10	Elenios oltára	e g 10
Csipkerózsika álma	e r 50	Döglégny	l g 10	Elenios papnője	e g 10
Csoda	r g 10	Dögvész	c r 100	Elenios szentélye	e n 10
Csodabogár	r g 10	Drakolder citadella	- n 100	Elenios temploma	e r 50
Csodadoktor	c g 10	Drakolder érdemrend	f g 10	Életenergia	- r 250
Csodaszarvas	s g 10	Drakolder mágus	f r 200	Életesszencia	r n 10
Csókmágia	e r 50	Drakolder poronty	f r 300	Életfolyam	r r 300
Csónak	s n 20	Drakolder rémúr	f r 400	Életgyár	K n 50
Csonftal	H n 50	Drakolder testőr	f r 300	Életkristály	K g 10
Csontgólem	H n 100	Drakolder varázslat	f n 50	Életosztón	s n 20
Csonthalom	H n 50	Drakolich	l r 400	Életpajzs	s g 20
Csontkés	- g 10	Drasmólyom	s g 10	Életszívás	d g 10
Csontlepké	l r 50	Drönkeselyű	c g 10	Életszívó karden	l r 150
Csontpálca	l g 10	Drótháló	c g 10	Eleven rettenet	Mu r 300
Csontszurony	t g 20	Drótszór	f g 10	Elévülés	c n 10
Csontváz	l g 20	Drótszórú pincsi	r n 20	Elf	e g 10
Csontváz harcos	l n 50	Drud	d r 100	Elf bárd	f g 10

Elf mesterharcos	f	r	100	Estariol	c	r	50	Félelemjáró	l	g	10
Elhullik a gyenge	t	g	20	Északi druida	s	n	20	Félenk Yathmog	Mu	r	400
Eliana	r	r	400	Északi tűzsárkány	d	r	700	Felfrissülés	r	g	50
Elimináció	d	g	10	Éteri fény	r	n	10	Felkészülés	-	r	200
Elit gárdista	t	r	100	Étkezési homár	s	r	50	Felsőbbrendűség	c	n	10
Elit palotaőr	f	r	400	Evaporőr	f	n	100	Feltámasztás	r	g	10
Ellenvarázslat	f	g	100	Evolúció	s	n	10	Feltételes gyógyítás	r	n	20
Elmanakh	To	r	200	Exhumálás	H	n	30	Fémbontó szójer	f	r	50
Elmeféreg	f	r	50	Ezeréletű	e	r	50	Fenix	K	r	200
Elmemorzsolás	P	r	200	Ezoterikus mardel	e	r	50	Fényelementál	r	r	250
Elmepajzs	-	r	200	Ezüstserег	r	g	50	Fényfőnix	K	r	400
Elmeszaggató karmok	Mu	r	300	Ezzüstmágusok tornya	f	r	50	Fénysárkány	r	r	250
Elmúlás	Tu	g	10	Fabontó szójer	s	n	50	Fénytestvér	K	n	10
Élő fal	s	n	10	Fagyimester	H	n	20	Fényúr	r	r	250
Élő útvesztő	s	r	50	Fair play	r	r	50	Féregszint	-	n	20
Élőáldozat	l	r	100	Fairlight álllovakja	f	r	200	Ferge, a hős	r	r	150
Élőhalott-pusztítás	r	g	10	Fairlight bankár	f	g	10	Ferratáció	r	g	10
Élőholt gárdista	l	r	200	Fairlight bankja	f	n	50	Fertőzés	c	r	50
Élőholt mágus	l	r	700	Fairlight cselészövése	f	n	10	Ferwagor kincse	t	r	150
Élőholt mirg	l	g	10	Fairlight játéka	f	r	50	Ferwagor, elementál lord	t	r	150
Élőholt quwarg	l	n	500	Fairlight követője	-	n	100	Feudális örökség	t	r	50
Élőholt rituálé	l	r	150	Fairlight küldetése	f	r	50	Fezmin gépezete	P	r	500
Élőholt sullár	l	n	10	Fairlight oltára	f	g	10	Flavius	r	r	50
Előnyös üzlet	r	r	400	Fairlight papja	f	g	10	Fóbia	f	n	10
Élősködő	f	n	10	Fairlight pusztító masinája	f	r	50	Fogadó	f	r	300
Élőváros	f	r	200	Fairlight temploma	f	r	50	Fogolycsere	e	n	50
Előzónlés	t	n	20	Fairlight trükkje	f	g	20	Fókuszált mágia	-	r	1500
Elsius, a gyógyító	Tu	r	200	Fairlight trükkje	f	n	10	Fókuszgömb	P	n	50
Első vér	r	n	10	Fairlight villámai	f	n	10	Fókuszpenge	t	g	30
Elszabadult indulat	t	g	10	Fáklya	r	n	10	Folrang	d	r	1000
Elterelés	s	r	50	Fal	r	g	100	Folyó	s	n	150
Étető tettvágó	r	g	10	Falkavezér	s	r	150	Fordulat	f	g	10
Elvesztett tudás	Tu	g	10	Falu	s	r	300	Forrósítás	To	r	300
Elzárás	e	g	50	Falvastagítás	t	g	10	Fortyogó motyogó	l	n	100
Ember kalandozó	-	g	50	Fanatikus szamuráj	t	g	20	Földanya	s	r	400
Emberevő	t	n	50	Fanatikus Wart	K	g	50	Földanya amulettje	s	r	300
Emléktolvaj	c	g	20	Fantalas	r	n	10	Földanya csókja	s	g	10
Enciklopédia Fantasia	-	u	4000	Fantom	e	g	10	Földanya erdeje	s	r	50
Énekló Szarvas	e	n	50	Fantom-sárkányok	c	r	1000	Földanya gyümölcssei	s	r	300
Energiaacsapolás	H	g	10	Fáradtság	e/f	n	10	Földanya kegyeltje	s	r	100
Energiaelementál	-	n	50	Farkastestvérek	Tu	n	50	Földanya közbeszóló	s	g	10
Energiaólyam	f	n	20	Fatőnk	s	g	10	Földanya ligete	s	g	10
Energiaigyémánt	d	n	50	Fátyol	e	n	10	Földanya óvó keze	s	g	10
Energiaital	e	r	200	Fátyolhén	P	r	400	Földanya paradicsoma	-	n	100
Energiakitörés	f	g	10	Fatty lord	c	r	100	Földelementál	Ti	n	50
Energiakoncentráció	c	r	200	Fattyak szaporodása	c	g	50	Földhányás	t	r	100
Energiaipajzs	Má	g	10	Fattyak teremtése	c	g	50	Földharc	-	g	50
Energiasólyom	Ma	n	100	Fealefel Throm	f	r	300	Földindulás	t	g	10
Energiaspirál	r	r	200	Fedett verem	s	n	10	Földmozgás	t	r	100
Energiaszellem	e	n	20	Fegyver szakértelem	-	g	50	Földöntúli ragyogás	e	n	10
Energiaüske	f	g	10	Fegyverbolt	t	n	20	Földrengés	t	n	10
Energizáció	Ma	r	900	Fegyverkovács	t	g	50	Förtelemféreg	c	g	10
Enor a ravasz	To	g	20	Fegyvermester	t	r	400	Fregnikus plazma	c	g	10
Ent kertész	s	g	10	Fegyverrantás	t	n	10	Frinadali, az akadémikus	Ma	n	100
Építész	t	g	10	Fegyverszünet	s	n	50	Fullánk	d	r	50
Építkezés	t	g	10	Fehér gyógyító ital	Má	g	10	Fúria	e	n	10
Epoktíféreg	e	g	10	Fehér Tigris	K	r	700	Furulya	s	g	20
Épület teremtése	f	g	20	Fehérbérc temploma	e	r	150	Futóhomok	s	n	20
Erdei manó	s	g	10	Fejvadász	t	r	150	Fúzió	d	g	10
Erdei tündér	e	n	20	Fejvadász klán	c	n	10	Függőhíd	s/g	g	20
Érdekszövetséges	To	n	20	Fekete griff	c	r	150	Fúrártár	Tu	n	20
Érinthetetlenység	s	n	10	Fekete gyík	Ti	g	10	Fürdő	s	g	20
Erőd	t	n	10	Fekete hólyag	Ti	n	20	Fürgülés	t	n	50
Erőgyensúly	s	r	50	Fekete kakas	l	r	300	Fürkésző	Mu	r	300
Erőfitogatás	Ti	g	20	Fekete kehely	d	r	50	Fűszer	f	g	20
Erőgyűjtés	r	r	100	Fekete könnyek	l	g	20	Fűvészkert	Tu	g	20
Erőpajzs	f	g	10	Fekete lovag	To	n	20	Fylro	b	r	200
Erőpróba	Ti	r	300	Fekete lyuk	-	n	100	Gaddar	Ti	r	200
Erszéynes elkarog	e	r	200	Fekete olész	Ti	g	20	Galetki bárd	b	r	300
Ervdő	s	r	50	Fekete özvegy	s	r	50	Galetki hadvezér	Mu	r	200
Érző szívű dromedár	r	g	10	Fekete Péter	l	u	3000	Galetki helytartó	P	n	50
Esélylleső	Ti	g	10	Fekete sereg	t	r	50	Galetki kém	Má	n	50
Esélytelenség	c	g	10	Felderítés	-	r	200	Galetki lárvá	-	g	30
Esszenciakristály	e	r	300	Felejtés	e	g	10	Galetki szájhős	To	g	20

Galetki varázkő	Ma g 10	Gyászbeszéd	r g 10	Halálos szerelem	P r 200
Gandor	d r 100	Gyászoló mourg	Tu n 50	Halálosztó Káin	d/c u 3500
Gargol	P r 200	Gyászszertartás	l g 10	Halálosztó Klam	l r 300
Garokk	t g 10	Gyáva féreg	d r 100	Halálpárancs	H n 50
Gatko	Má n 50	Gyávaság	c g 10	Halálpenge	d g 10
Gátvakond	t n 20	Gyémántsárkány	r r 300	Halálsikoly	l g 10
Gázturbina	Mu n 50	Gyenge méreg	s g 10	Halásugár	l n 10
Gebbarian, az utazó	e r 50	Gyengeség	- r 200	Haláltánc	t g 10
Gemina	s r 300	Gyengítő lehelet	l g 10	Haláltáncos	Ti n 20
Gemina akarata	s g 20	Gyermekáldás	s n 20	Halálosztó pocok	c r 100
Gemina amulettje	s g 10	Gyevi bíró	b r 200	Halhatatlan klántag	H g 10
Gemina aurája	s g 20	Gyilkember	s g 10	Halhatatlan klánvezér	H r 200
Gemina balzsama	s g 20	Gyilkos erőf	l r 200	Halhatatlanság	d r 100
Gemina porcelánkutyája	s r 200	Gyilkos gyevyer	- g 10	Halvány reménységár	r g 10
GGÓT	Ti n 100	Gyilkos ij	e r 50	Halvaszületett	l n 50
Gigantikus növekedés	t g 20	Gyilkos karmok	Ti r 200	Hamis arany	Mu g 10
Gigaökök	t g 10	Gyilkos manó	l g 20	Hamis istenek	c g 20
Gitonga	s g 10	Gyilkos méreg	s r 400	Hamis vacsora	Ti g 20
Gladiátor	K r 300	Gyilkos mokus	s g 10	Hamupók	s g 10
Gladiátorvért	l n 10	Gyilkos puffancs	Tu n 20	Hangrobbanás	e n 50
Glória	- g 50	Gyilkos sallank	t g 10	Haragvó istenek	c r 150
Gnóm	f g 50	Gyilkos sólyom	c g 20	Harci mágus	f r 50
Gnóm katapultállomás	f r 50	Gyilkos szellem	Mu n 30	Harci mutáns	Mu r 200
Gnóm kutatóállomás	f r 50	Gyilkos szimill	To n 50	Harci sámán	Ti g 20
Gnóm mágus	f g 10	Gyilkostűzű gyémánt	d r 200	Harci szekér	t n 10
Gnóm szolgálo	s r 100	Gyógyítás	- g 10	Harci törpe	Ti n 20
Gnómlak	f r 200	Gyógyító érintés	Tu g 10	Harcias manó	t g 20
Gnorrahi vérfarkas	l r 100	Gyógyító hadtest	s r 200	Harcművészet	- n 10
Goblin	Ti g 30	Gyógyító mancs	K g 20	Harcos amazon	e r 150
Goblin horda	Ti n 100	Gyógyító sámán	Tu g 10	Harcos hárpia	l r 500
Goblin katona	Ti g 50	Gyógyító szellő	K g 10	Hármas büntető osztag	c g 20
Goblin kürt	Ti n 100	Gyógykenőcs	r g 10	Hármas idézés	s u 3500
Goblin mágus	Ti n 100	Gyógymogy	s g 10	Három a galetki igazság	- u 3500
Goblin mészáros	Ti r 600	Gyógysugár	r n 10	Harq al-Ada	d r 50
Goblin orgyilkos	Ti g 50	Gyors reflex	d r 250	Harsona	f g 10
Goblin ügyeskedő	Ti r 700	Gyorsaságpróba	H r 300	Hártyás lemúr	Tu g 10
Goblin várúr	Ti n 100	Gyöngymangó bokor	s g 10	Hártyás szárnyak	Ti g 10
Goblin vezér	Ti r 700	Gyöttrő féreg	d r 500	Hasonlót a hasonlóval	d r 250
Goldugar	r g 10	Gyűlésterem	Má g 30	Hatalomcsáp	Ti r 300
Gólemformázás	- n 30	Haarding-féreg	l g 30	Hatásnövelő fuffang	f n 10
Gólemgyurmázás	t r 150	Haarkon	l r 300	Hatásvadászat	- r 300
Gonhard, a féregkutató	- n 100	Haarkon darazsai	l n 50	Hazahívás	l g 10
Gonosz szimill	H n 50	Haarkon dühe	l r 200	Hebrencs csapda	r r 50
Gontrak alkujja	f/c g 10	Haarkon kegyence	H r 200	Hegyí góliát	t r 250
Gontrak gyűrűje	f/e n 10	Haarkon öregkora	l r 100	Hegyí rák	t g 10
Gonyolék	t g 20	Haarkon szolgája	c r 150	Hegymélyi hooraúk	P r 300
Gorath lárvá	f g 20	Háborgó tenger	s g 10	Hegymélyi mágus	Ma n 50
Gorhmad féreg	s n 50	Hadiadó	t r 50	Hegymélyi mamut	Tu g 10
Gormaffi gormaff	e r 150	Hadisarc	d n 10	Hegymolás	t n 10
Gorombilla	r g 10	Hadiszerecse	f g 10	Helvir	d r 150
Gothmog	f r 400	Hadizsákmány	t n 20	Helyan	Mu n 20
Göcsörtös bunkó	s r 50	Hadoszaurusz	s r 150	Helytartói jogar	r g 10
Gömbóc	c r 150	Hadüzenet	t n 10	Hendiala	e r 400
Gömbvillám	r r 600	Hadvészér	t g 10	Hendiala láncái	l g 10
Görényteknőc	To g 10	Hájás Worpel	Mu n 50	Hendiala mosolya	e n 10
Grákó denevér	l n 20	Hajítógép	Ti r 600	Heraldika	- n 10
Gránátcsapda	c g 10	Hajnali Harmat	r r 100	Hét csapás	d u 3000
Gran'Darr	Má r 300	Hajtóvadászat	Ti g 10	Heuréka	f n 50
Gránit őrszobor	t r 200	Hála	e n 10	Hiábavaló áldozat	f r 50
Gránitbőr	Tu r 300	Halálaura	H r 300	Hibernáció	d n 10
Grath Morphus	l r 50	Halálbáró	l g 10	Híd	r r 50
Griff-fióka	e g 10	Halálcsapda	l n 10	Hideg tűz	To n 50
Griffónix	r r 200	Halálemekentál	l r 400	Hidegvér	l r 50
Griftojás	r n 10	Halálhöz	Mu g 10	Hidra	l r 100
Grimor	Tu n 100	Haláljáró	H g 20	Higany Hugó	f n 20
Grok-képződmény	s n 20	Halálkapu	l g 20	Hihető illúzió	Ma r 500
Gruangdag	t r 400	Halállista	Ma r 300	Hínárevő piranha	s n 50
Gruangdag amulettje	t n 10	Halálmadár	l g 10	Hirtelen halál	d n 10
Gruangdag testőre	t g 10	Halálmester	H r 300	Hobgoblin	Ti g 50
Gruangdag vára	t g 10	Halálóriás	l r 250	Hódolat Raiának	r g 20
Gubbó	K g 10	Halálos farkotüske	K r 300	Hoellauuawupula	Tu n 10
Guolg császár	f r 400	Halálos káprázat	Ma r 300	Hófehérke	e n 20
Gwendolen	e r 50	Halálos kór	c r 50	Hóhérbimbó	l g 10
Gyakás	d n 100	Halálos sugárzás	l r 50	Holtak energiája	l g 20

Homokféreg	f	r	100	Isteni szeszély	e	n	50	Kasztroplanáris uralom	f	r	100	
Homokóra	e	r	50	Isteni színjáték	-	g	10	Katakizma	l	r	100	
Homokvarány	r	g	10	Isteni szövetség	-	r	100	Katalina lombikja	f	g	10	
Hordaparancsnok	t	r	100	Isteni visszahívás	-	r	50	Katapult	l	r	300	
Hordázás	-	n	100	Izapgölem	s	r	100	Katona kánvezér	K	r	200	
Hordóagyú mameluk	t	n	20	Izonyat	l	r	150	Katonai gyakorlópálya	Ti	g	30	
Hosszú íj	e	r	50	Izonyatos csáp	Mu	g	10	Katonai tanácsadó	t	g	10	
Hóvíhar	s	n	10	Izonyatos goblin	Ti	r	700	Kátránygödör	H	r	200	
Hős	r	r	150	Izsp elementál	e	g	10	Kavadu	r	g	10	
Hősi halál	d	n	10	Ítélet	r	n	10	Kavaduizsák	r	n	10	
Hősies küzdelem	d	g	10	Íthril	l	r	200	Kazimir	K	n	100	
Hősiesség	r	g	10	Izompuffasztás	c	g	10	Kazmárgyökér	d	n	10	
Hőskorszak	r	g	10	Jádesárkány	e	r	300	Kedvenc	Tu	r	400	
Hősök ideje	r	g	20	Jaj a legyőzötteknek	t	r	200	Kegyvesztés	K	n	50	
Hrumaguk	d	r	300	Járvány	s	r	200	Kék testvér	P	g	10	
Huddens mester	r	r	200	Jégcsapás	l	g	10	Kék-vörös atya	Mu	n	50	
Huhogás	e	g	10	Jégcsóva	l	g	10	Kék-vörös idol	Mu	n	50	
Hullámelementál	s	g	10	Jégelementál	l	r	150	Keltetőfészek	To	n	20	
Hullazabáló	l	g	10	Jeges szellő	H	n	30	Kémhálozat	f	g	10	
Hurleon	f	n	10	Jégmedúza-fej	Má	g	10	Kenbug	K	n	100	
Húsevő magzím	s	g	10	Jégsziv	l	c	g	10	Kentaurusz	t	r	50
Hűbérszövetség	r	n	10	Jégtroll	l	n	20	Képzetharcos	e	u	2500	
Hűség	K	n	10	Jellempróba	-	g	10	Kerecsensólyom	r	n	50	
Hűtlen szolga	f	g	10	Jellemtűkör	f	r	50	Kérges bőr	Tu	g	10	
Hydron	To	r	300	Jerikó	-	r	200	Két kard szimbólum	t	r	50	
Ichinedar	Ti	r	250	Johhtukul	Tu	g	10	Kétágú villám	f	g	20	
Idegen tollak	s	g	20	Jóságos manó	r	g	20	Kétféjű troll	d	r	50	
Idegroncsolás	f	g	20	Joviális mikroszockó	c	g	10	Ketrec	t	n	10	
Idézés	-	g	20	Jövőlátó	P	n	30	Kettős erőbedobás	-	r	250	
Idézőróna	Ma	n	50	Jutalmazás	e	g	20	Kettőslátás	e	r	50	
Időcsere	f	u	4000	Jutalom	r	n	10	Khalea Wa Humped	Ma	r	200	
Időgyorsító	e	r	50	Ka-Boom	H	r	200	Khór	d	r	250	
Időhurok	e	r	100	Kacagó szépia	c	g	10	Kholdenikus csapás	f	r	50	
Időkapu	P	r	300	Kaffogó hebrencs	t	n	20	Khór földje	-	n	100	
Időkiesés	e	r	150	Kaktuszűske	s	g	10	Khór zsoldosai	d	g	20	
Időrabló	P	r	300	Kalandozók városa	-	n	100	Kicsi a rakás	Ti	r	300	
Időtorzulás	e	r	150	Kamazunga Lopotomos	Ti	n	50	Kicsinyítő lencse	f	r	50	
Időugrás	f	g	10	Kamdemu	P	g	20	Kiégett föld	d	r	50	
Időutazás	e	r	150	Kaméleon	e	g	10	Kiegyenlítés	l	r	50	
Időzített gomba	c	r	50	Kamionoszaurusz	s	r	150	Kiélezett küzdelem	Ma	n	100	
Iffabb Lord Kovács	t	r	50	Kancsalság	Má	n	30	Kigyópók	Mu	g	50	
Igazságtévő	r	r	100	Kandeláber	d/r	n	20	Kiképzőtiszt	Ti	g	20	
Igor	l	n	10	Káosz szimbólum	c	n	10	Kilthor	To	n	30	
Ijász mester	e	r	150	Káosz bajnok	c	r	100	Kincsek kamra	f	n	20	
Ikerfivérek	t	r	50	Káosz csapás	c	r	100	Kincskereső	f	g	20	
Ikerharcos	t	n	10	Káosz felügyelő	c	n	10	Kincskeresés	-	g	10	
Ikrák	s	n	20	Káosz goblin	Ti	r	600	Kineport	To	g	20	
Illúzió	e	r	300	Káosz horda	d	r	50	Kinzó kamra	l	n	30	
Illúzió fétis	c	n	100	Káosz kigyó	c	r	200	Király szimill	P	n	50	
Illúziócsáp	P	r	500	Káosz mágus	Mu	n	30	Királygyilk	r	g	10	
Illúziópalota	e	r	300	Káosz mester	c	g	20	Királyi adó	r	n	10	
Illúziósárkány	e	r	800	Káosz piramis	Mu	n	30	Királyi arcképcsarnok	r	n	10	
Iltian	Tu	n	150	Káosz plazma	l	u	3500	Királyi fegyvernök	r	n	10	
Imádkozás	-	g	10	Káosz teknőc	c	r	100	Királyi főszakács	r	r	50	
Immortalitás	H	n	50	Káosz tornádó	c	r	100	Királyi halastó	s	n	20	
Immúnis krakoch	Ti	u	4000	Kaotikus csata	c	r	50	Királyi korona	r	r	50	
Influenza	f	r	100	Kapcsolat a földdel	t	n	30	Királyi légiós	r	n	20	
Instabil szingularitás	f	r	100	Kaporszakáll	r	r	100	Királyi nagytanács	r	r	50	
Intelligencia	s	n	10	Kaptár	s	r	100	Királyi tanácsnok	-	g	10	
Intelligenciapróba	Má	n	50	Kapu	t	r	100	Királyi testőr	r	g	10	
Invázió	d	r	50	Kapzi manó	f	g	20	Királyi vadaspark	r	n	10	
Inváziós éjszaka	c	r	50	Kapzsiság	c	r	150	Kis tohonya	K	g	20	
Inváziós emlékérem	t	g	10	Karacs	b	r	250	Kis Vagabund	e	r	150	
Ínyorvadás	H	g	10	Kardfogú fülemüle	e	r	100	Kis vaspajzs	f	n	10	
Íránythatatlanság	Mu	g	10	Kardszárnyú pocok	e	r	100	Kisebb gyógyító szentély	s	r	100	
Írányított manakisülés	f	r	400	Kárhozat	l	r	50	Kisebb kívánság	f	n	20	
Ispotály	r	g	20	Karmazsin huhogó	s	r	200	Kisebb quwarg istenség	d	r	500	
Istálló	r	g	10	Karmos tankány	r	n	50	Kisebb Zan	d	r	300	
Isteni érzés	K	r	300	Karócsapda	t	n	20	Kisérteties bajnok	l	n	20	
Isteni harag	K	r	300	Kárpótlás	s	g	20	Kisértékölők	e	g	10	
Isteni kapcsolat	r	n	10	Kaszabolósáska	f	n	20	Kitartó ló	l	n	10	
Isteni közbeavatkozás	r	u	4000	Kaszárnya	t	g	10	Kiüzetés	r	g	10	
Isteni parancs	r	r	300	Kaszinó	f	r	50	Kiváltság	c	n	10	
Isteni segítség	r	r	50	Kasztroplanáris stigma	f	r	50	Kíváncsiság	f	n	10	

Kleptománia	P r	300	Kronotapír	e r	250	Lélekszellem	H r	200
Kloin Drungas	c n	10	Kru-bla	d r	200	Lélekszívás	c g	10
Klónozás	f r	100	Krugrog mama terítője	Tu n	20	Lélekszívó csáp	P r	300
Klönteknőc	f r	200	Kumulatív szimmetria	f r	50	Lélektáncos	l r	100
Kneopatikus molluszk	c g	10	Kuruzslás	d g	10	Lélektisztítás	r g	30
Kobaltpatkány	Mu g	20	Kúszó végzet	c g	20	Lélekzűző mancs	H g	10
Kobra	s g	10	Kutatólaboratórium	P n	50	Lelkek bőrtöne	P r	300
Kobudera	r g	10	Különcség	To n	20	Lelki kötődés	e r	150
Kolostor	t r	50	Különös mérgek	s n	10	Lemondás a hatalomról	c n	10
Koncentrált energia	r g	50	Kürt	f g	50	Levatan	Tu r	200
Koncentrált támadás	c r	150	Kürtző	t g	20	Levi	H n	50
Kontakthus őseiddel	P g	20	Kvazár kard	r r	50	Liathan	H g	10
Kontármunka	d n	20	Kvazár páncél	r r	50	Lidérc	l n	30
Kontinuum-tágító	d r	100	Kvazárbehemót	c r	250	Lidérckirály	l r	300
Kopaszás	Ti g	10	Kvazárgölem	Má r	300	Lidércláng	H n	100
Kopernik	- n	20	Kvazársárlány	c r	250	Lidércúr	l n	100
Koponya szimbólum	l r	50	Kvazárszáklák Népe	l n	30	Lidércvipera	H r	300
Koreni sűn	H g	30	Kyra	d r	100	Likantrópia	l n	10
Korgó Szikra	- r	200	Lábadozás	s r	200	Lila brekk	f g	10
Koriátlan mágikus faktor	d u	3500	Lady Olívia	e r	150	Linkor Csumovszkij	d/c	r 50
Korlátozás	- r	100	Lady Olívia macskája	e r	100	Lipkin	K r	300
Korrech, az átkozott	Mu n	50	Lady Olívia tornya	e n	50	Ljumbe	s g	20
Korrupció	c n	10	Lady Olívia trükkje	e g	20	Lohd Haven hiktoltása	Tu r	1200
Kosszarvak	Ti g	20	Lady Terilien	s r	500	Lohd Haven sáhkánya	To r	600
Kovácscéh	t n	200	Lajhár lord	s r	100	Loidin Haptitus	c r	50
Kovácsműhely	d r	50	Láncvillám	Má r	1500	Lopás szakértelem	- n	10
Kozmikus energia	d g	20	Lángoló vér	d g	20	Loprak	P g	30
Kóagy	t g	10	Lángtenger	To r	300	Lord Dohrewiman	r n	50
Kód	l r	250	Lant	e r	200	Lord Fezmin	l r	200
Kódcshellag	l g	10	Láplidérc	l g	10	Lord Goffry	H g	10
Ködkapu	l n	10	Láva	d g	10	Lord Korell	t r	50
Ködlóvas	l r	250	Lárvaszint	- g	20	Lord Kovács József	t r	100
Kódmangó	l g	50	Lassítás	l g	10	Lordok háza	K n	20
Kőevő	t g	10	Láthatatlan sereg	e r	200	Lovasroham	K n	30
Kőfejű Beldor	t n	30	Láthatatlanság	e n	10	Lóvért	t g	10
Kőkorszak	Tu n	20	Láthatatlanság látása	e g	10	Lőfegyver szakértelem	- r	50
Kőkorszaki szakí	s r	100	Látomás	e g	10	Lőtávolság	r r	50
Kóomlás	Ti r	250	Lávafolyam	d n	10	Lusta Gurbag	t n	10
Kóóriás	t n	150	Lávakölyök	To r	300	Lymona	b r	250
Köpködő bruhatag	d g	10	Lavinia Lobara	e n	10	Madárjesztő	f g	10
Köpőcső	l g	30	Lázadás	t r	50	Magas morál	To g	10
Köpőnyegforgató	d n	10	Lázadó	To g	30	Magger	c r	100
Köszáli disznó	s g	10	Leah átka	l g	10	Mágia-apály	t r	200
Köszem	Tu n	20	Leah bosszúja	l n	20	Mágiadagály	f r	50
Köszemű szilmill	Tu g	50	Leah csontmarka	l n	30	Mágiafaló	l n	50
Köszűnyog	s r	100	Leah főpajpa	l r	300	Mágiafaló	H n	50
Kőtipró	t n	50	Leah halálovagya	l r	200	Mágiafaló csáp	Má n	20
Kőtroll	Ti n	30	Leah hatalma	l r	400	Mágiaimmunitás	f r	100
Kővéáloztatás	s n	10	Leah kegye	l r	50	Mágiapróba	To n	30
Kővéáloztató csáp	Tu n	50	Leah követője	- n	100	Mágiatörés	r g	50
Kővéáloztató pálca	s n	20	Leah küldetése	l r	50	Mágiavihar	f r	50
KÖVGEO	t n	10	Leah megcsúfolása	e g	10	Mágikus abroncs	e g	10
Közös mancs	Ti g	20	Leah oltára	l g	10	Mágikus adottság	f n	10
Közös sír	r n	100	Leah szolgája	l g	10	Mágikus beültetés	c n	10
Közös Tudat	- r	150	Leah temploma	l r	50	Mágikus bőr	To g	10
Kputtyintó csalán	s g	10	Leanthil	H n	30	Mágikus ének	e g	10
Krákogó Sütőtök	d r	50	Lebegő gomba	c g	10	Mágikus erőd	r r	50
Krakolich	H r	200	Lebegő iszonyat	Mu g	20	Mágikus fegyverzet	t n	50
Kreáció	s g	10	Lebegő kastély	t r	200	Mágikus gyorsítás	f n	50
Kreatin	H n	20	Lefegyverzés	f g	10	Mágikus karom	K g	10
Kri Wu She	r r	100	Légelemtál	e n	20	Mágikus kibontakozás	Má n	50
Krikus tömeg	Mu r	300	Legendás Buntokapi	P n	50	Mágikus kísülés	c n	50
Krípta	r r	250	Léghajó	f r	150	Mágikus koponya	l r	100
Kristályfolyadék	e n	150	Légharc	- r	150	Mágikus páncéltart	r n	50
Kristálygömb	e g	10	Légirozmár	s g	50	Mágikus pulzans	t r	150
Kristályhegy	f r	300	Legkisebb kívánság	f g	10	Mágikus regenerálódás	s g	10
Kristálypraglonc	t/c	r 100	Leheletmágia	To n	20	Mágikus támadás	t g	10
Kristálytündér	r g	10	Lehetőség	r n	10	Mágikus tolvaj	d n	20
Kronobogár	e n	100	Lélekcspada	P r	300	Mágikus tükör	e r	50
Krono-csáp	P r	300	Lélekelemetál	H r	200	Mágikus újjászületés	r n	30
Kronoelemetál	e r	150	Lélekelementál	d r	150	Mágikus védelem	f n	20
Kronokukac	e r	150	Lélekarhang	c r	200	Magmaelementál	d r	200
Kronopók	e r	400	Lélekörző	l n	50	Magnetikus praglonc	t r	200
Kronoszóma	e g	10	Lélekrabló	P g	10	Magnetó	Mu r	250

Mágus klántag	Ma g 20	Mentális vámpír	H n 50	Morgan sipkája	l n 30
Mágus klánvezér	Má r 200	Mentát	P n 50	Morgan szelleme	l g 50
Mágusiskola, 1. szint	f g 10	Mentesség	l r 100	Morgan születése	l r 300
Mágusiskola, 2. szint	f n 20	Mentőangyal	r r 50	Morgan tanítványa	- n 100
Mágusiskola, 3. szint	f r 50	Méreg átadása	s g 10	Morgan titka	l n 30
Mágustanonc	Ma g 10	Méregementális	Tu r 250	Morpeltanik daruja	f g 10
Mahomi gölem	f u 4000	Méreg-erősítés	s n 20	Morran McGorran	t r 50
Maigner Lopotomos	c n 100	Méregfélelem	Tu r 250	Morzdomigron	Ma r 300
Majd legközelebb	b r 1800	Méregfelhő	d g 10	Mosolygó rettenet	d g 30
Mákrózsa	e r 50	Méregfereg	c g 10	Most már elég	f r 150
Mákrózsa főzet	e r 50	Méreghasználat	s n 10	Most vagy soha	H r 300
Malvina Lobara	r r 50	Méreghólyag	s r 50	Mosztrája	c g 10
Manaáramlás	- r 200	Méregimmunitás	s r 50	Mősze tornádó	t r 100
Manabolydulás	f r 150	Méregkeverés	- g 10	Mősze uralkodó	l g 10
Manacsapda	r g 100	Méregsemllegesítés	r n 30	Muezil aranykeze	To n 50
Manaégés	f n 50	Méregzsák	d g 10	MuGrak-képződmény	s g 20
Manaelementál	f r 50	Merénylet	f g 10	Muhartalpú mameluk	t n 100
Manaféreg	d n 10	Mérges csípés	s g 10	Múló szintlépés	- r 100
Manafókuszálás	Ma r 300	Mérges galóca	s r 50	Mútidéző	r n 100
Manaforrás	- r 250	Mérges nyukmár	s g 10	Múmia	l n 50
Managenerátor	f n 20	Mérges pök	s g 10	Mutáns	e g 10
Manapoid	Ma r 200	Mérges szimill	Tu n 50	Mutáns csontváz	l g 30
Manapulzálás	c n 50	Mérgezés	s g 10	Mutáns klántag	Mu g 10
Manarobbanás	e r 200	Mérgezett dobótör	s g 20	Mutáns mágiafaló	H g 30
Manasajtolás	K r 1200	Mérgezett vizek	l g 10	Mutáns pök	s r 250
Manaszívás	To r 500	Mérgező szél	s r 300	Mutáns regeneráció	c r 100
Manaszonda	f r 250	Mérgező zóna	s n 20	Nagy mágneses bigyó	t r 100
Manatűz	To r 500	Mérleg	r r 50	Nagy pulzáns mágia	To u 5000
Manavákuum	t r 50	Mestermágus	f r 400	Nagy tohonya	To g 20
Mandhal di Mehr	s r 50	Mestertolvaj	d r 200	Nagyobb hatálvárzás	l u 4000
Mandulanektár	s r 300	Mestervarázsló	f r 150	Nagyobb idézés	r g 10
Mánia	f n 150	Metakóosz	Mu r 500	Nagyobb kívánság	l u 4000
Manifesztálódott energia	K n 100	Meteorhullás	Ti r 300	Nagyobb kreáció	s g 10
Manifesztátor	e r 50	Mikropoid	K g 10	Nagyobb tűzféreg	To g 10
Manna	r g 10	Miksziszi húsgölem	l r 250	Nagyobb vércapa	c r 150
Manóisten közbeszól	P n 20	Mingókorte	s g 10	Nagytakarítás	r g 30
Manók földje	- n 100	Minőségi csere	f r 500	Nanda	c n 30
Manók tánca	- n 30	Minoszkúp	l g 10	Nap szimbólum	r n 10
Manókirálynő	b r 300	Mirg	e g 10	Napfókusz	r g 20
Mantikór	d r 50	Mirtuszkoszorú	e r 100	Napgyermek	K n 20
Mantrion	d r 250	Missionárius	K g 20	Napkirály	r r 300
Martian	c r 50	Misztikus kisülés	c r 200	Napkirály ajándéka	r r 250
Martian varázslata	c g 10	Misztikus sötétségkő	H r 200	Napkirály dala	K r 200
Márvány drakón	K r 250	Mnebolath	c n 50	Napkitörés	r r 300
Márvány lady	P r 250	Moa ékszer	t r 50	Naplovag	K g 20
Márványtorony	e r 100	Mocsári ácsorgó	l n 50	Napszellem	K g 20
Massza	c r 150	Mocsári féreg	f n 50	Natali kő	- r 100
Máten	Ti n 100	Mohóság	To g 20	Nedonkutya	Ti g 10
Matiel	To r 200	Mókamester	e g 10	Negáció	f r 150
Meddőség	d r 250	Molad szellem	c g 10	Negatív energia	d r 250
Meditáció	e r 200	Molekulaátrendezés	f r 50	Negatív kisugárzás	c g 10
Megbékélés	Tu n 50	Móleon	c g 10	Negatív létsík	- n 100
Megrontás	l r 50	Molgan	l r 200	Negatív robbanás	l r 250
Megsemmisítő	d n 10	Molítár dob	e g 30	Nehéz harci kesztyű	t n 20
Megszakítás	Má r 1800	Molzo Nártán	Ti r 200	Nehéz születés	Má r 200
Megtestesülés	- r 700	Monozoid	Ti r 500	Nekrofun	s n 20
Megtévesztés	c n 10	Monukonstrumatik Abarrun	r r 100	Nekrofun idól	f n 50
Megtisztult leány	r n 50	Morbid	l u 3500	Nekrofun trón	To n 20
Megújulás	d r 50	Mordar védőkőre	Má r 300	Nekrofunmedál	d n 20
Megvadult kecskebak	s r 50	Mordar, a nekromanta	l r 150	Nekromancia	H n 30
Megvesztegetés	f r 150	Morfinder telep	- g 10	Nekromanta lord	l r 200
Melák, az óriás	- n 100	Morgan	l r 400	Nekropoid	H g 10
Melkon	s r 400	Morgan átka	l r 500	Nektoraf	s g 30
Méltó szintlépés	- r 50	Morgan átkozott ajándéka	l r 400	Nem várt segítség	r n 10
Mély gyász	H r 400	Morgan aurája	H r 300	Neurális tortúra	e g 10
Mélység fattya	s r 500	Morgan familiárisa	l n 50	Niagren	t r 50
Mélységi ent	Má g 20	Morgan gyermeke	l r 250	Niagren pácája	t r 50
Mélységi grittang	l n 20	Morgan ítélete	l r 400	Nimgilarió csele	P n 150
Mélységi zombi	l r 150	Morgan kereke	l r 300	Nixorathi védőamulett	t r 250
Mélytengeri kalauz	s r 50	Morgan kisujja	l g 10	Nohnetár	Tu g 10
Mennybéli ítélszék	r r 250	Morgan könyve	l r 250	Nómenklitúra	l r 100
Mennydörgő Kénsav	d n 10	Morgan kristálya	l r 400	Nomis Leinád	b u 3500
Mentális csapás	e g 20	Morgan mocsára	l r 100	Nord	d r 200
Mentális robbanás	f r 900	Morgan pácája	l n 50	Norpadolótika	c r 150

Notermanthi	c r	200	Óriássólyom	e r	400	Óshangya harcoss	s g	50
Notermanthi bébi	c r	100	Órjögő szimill	H g	30	Óshangya here	s g	50
Notermanthi bölcsesség	c g	10	Ork akrobata	d r	150	Óshangya királynő	s r	500
Noth szellem	c g	10	Ork alkohólista	d g	20	Óshangya lélekűbúvár	s n	50
Növekvő karom	To g	10	Ork barakk	d n	100	Óshangya ostromgép	s n	100
Növekvő pöffeteg	Mu g	20	Ork csontkovács	d r	150	Óshangya sámán	s r	500
Növesztő főzet	s g	10	Ork falu	d n	100	Óshangya szabotőr	s n	50
Nukleáris csatacickány	t r	50	Ork harci szellem	d n	150	Óshangya testőr	s n	100
Numenati laboratóriuma	d r	50	Ork inkvizitor	d n	100	Óshonos óriás	t r	200
Nyármnyila Nyara	Ma n	50	Ork katapult	d r	150	Ósi csatamező	l n	50
Nylacsapda	t r	500	Ork korbács	d r	200	Ósi dal	- g	20
Nyirbálás	Tu n	50	Ork kórház	d n	100	Ósi ellentét	f r	50
Nyitott tenyér	r r	150	Ork kölyök	d g	30	Ósi gyógymód	K g	10
Nyomkövetés	- g	10	Ork kunyhó	d g	150	Ósi hívás	- r	100
Nyugodt pentadron	t r	250	Ork lángvető	d g	30	Ósi kolostor	r n	150
Nyuhaj karbin	e g	10	Ork sámán	d r	200	Ósi láthatatlanság	e r	50
Nyüzsgő férgék	- n	100	Ork zászlós	d g	100	Ósi manifesztáció	s u	3500
Obszidiánsörényű pegazus	l n	100	Orkhan Thai	c r	300	Ósi rítus	c r	50
Okulúpaj	c r	400	Ormánygóte	t g	10	Ósi rúna	- r	400
Okulúpaj ajándéka	Mu n	20	Ormányos sirály	K n	20	Ósi szertartás	Mu r	300
Okulúpaj átka	c r	50	Oroszlánüvöltés	r r	100	Ósi szimill	Má n	50
Okulúpaj lovagja	c g	20	Orrrricskázás	Tu r	700	Ósi templom	K g	10
Okulúpaj robbanó gömbje	c r	250	Ortevor	l r	50	Óskáosz	fl u	3500
Okulúpaj sőhaja	c g	20	Ortevor bányái	l r	50	Óskő	To g	10
Olimpiai játékok	r r	50	Orthodox	Tu n	100	Ósereg góliát	Má r	300
Olimpiai stadion	r r	50	Orzag	f r	150	Ósquawg	d r	300
Oltár eltörlése	d g	20	Orzag bilincse	f r	3000	Óstroll agyaló	l n	50
Olvasztókemence	t n	30	Orzag managömbje	f r	200	Ósvortex	Má r	250
Ommó	r n	50	Osgari vadász	Tu n	30	Ósszfehérhetlenség	e r	50
Ommó naplója	r n	50	Ósi tekercsek	Má r	600	Ósszefogás	d g	20
Omrif élőkódó	Ti g	20	Ósmotyogó császár	l r	800	Pajzsfal	K r	200
Ongóliant	t r	1200	Ostrom	d r	50	Palotaőr	t g	10
Ongóliant bébi	t r	150	Ostromtorony	t g	20	Páncélos lovag	r g	100
Ongóliant diszkoszvetés	t r	500	Ouitmlen	c r	400	Páncélos torgal	t r	400
Ongóliant hadúr	t u	3000	Ouitmlen alkuja	c g	10	Pánik	l n	30
Ongóliant lady	t r	300	Ouitmlen átka	c n	50	Párbaj	t n	50
Ongóliant roham	t r	100	Owoott alligátor	s r	700	Parhalakka	b r	250
Ongóliant tombolás	t g	10	Ozoaii	b r	200	Parityta	t g	20
Ónixpiramis	d r	50	Ó a kegyencem	c g	10	Páros gyógyulás	P r	400
Ónixtojás	l r	100	Óklélő kos	t r	50	Partravetett medúza	s g	20
Opati polip	s g	30	Óldóklés	tíc n	10	Passzivítás	l g	10
Óptíri agyvisak	e n	10	Ónfeládózás	c r	50	Patakvér	d r	50
Orbitális macskósajt	e r	100	Óngyilkos düh	t r	50	Patkány Rénó	d g	10
Ordítás	- r	50	Óngyilkos féreg	d r	200	Pattanbóde	t r	150
Orgling bányász	Mu g	20	Óngyilkos kommandó	t r	200	Pelegrin	e/r	50
Orgling disznó	Mu n	50	Óngyulladás	d n	10	Pestis	c g	10
Orgling kölyök	Mu g	20	Ónmérgezés	l n	10	Phoebius	f r	250
Orgling kutya	Mu g	20	Órdögi Kór	ld n	20	Phua-kúp	d n	20
Orgling sámán	Mu r	400	Órdögi mentor	l r	250	Pikkelyes bőr	Ti g	10
Orgling szolga	Mu g	20	Órdögglakat	d n	20	Pikkelyes thorgat	r n	30
Orgling törzsfőnök	Mu r	400	Órdögűző	r's n	10	Pillanatnyi elmezavar	c r	150
Orgling varázsló	Mu n	50	Órdögűző pálca	K r	500	Pirit gölem	Má r	400
Orgoró	s n	30	Óreg varázsló	r r	150	Piromancer	To n	100
Orgyilkos	d r	50	Óregítő csáp	H g	10	Piromenyét	f r	50
Orgyilkos tör	d g	10	Órjárat	r n	10	Pirolámpás ház	e n	20
Óriás csontváz	l n	50	Órök fagy	lc n	10	Planetáris manifesztáció	- r	50
Óriás denevér	l g	50	Órök kábulat	e g	10	Planetáris ördémon	c n	100
Óriás griff	r r	400	Órök pihenés	K r	400	Pneumatikus amőba	f r	150
Óriás hatyú	s g	10	Óröktűz	d r	300	Pogányirtás	r g	20
Óriás manipulátor	l r	500	Órült Enkala, az animátor	- r	150	Pogányiség	- g	10
Óriás manipulátor	l u	4000	Órült Trax	d/l r	50	Pókkirálynő	s r	200
Óriás patkány	l g	30	Órült varázsló	f n	50	Pokoli erő	To r	200
Óriás pöfeteg	c r	150	Órvény	s g	10	Pokoli fájdalom	d r	250
Óriás skorpió	s r	150	Órző lord	- r	200	Pokoló	d r	50
Óriás tohonya	To r	300	Órző szimill	K g	50	Pókvadász	e g	10
Óriáserő	t g	10	Ósbaka	Mu g	20	Pol'-de formosha	Má n	100
Óriásféreg	d r	500	Ósbolhedor	r r	150	Polong	l r	200
Óriáskolibri	e r	100	Ósdentor	c r	100	Pondi, az ősmágus	f r	100
Óriásmassza	Mu r	250	Óselementál	Tu g	20	Pooyan	d n	20
Óriásnöves	t g	10	Ósgölem	Ti r	400	Por és homok	Ti r	300
Óriások földje	- n	100	Óshangya	s g	50	Pordémon	c g	10
Óriásölő	s r	200	Óshangya boly	s n	100	Porfelhő	r g	10
Óriáspók	s r	150	Óshangya császár	s r	700	Porp csele	e g	20
Óriássarkány	To u	7000	Óshangya fanatista	s g	50	Porp Yiit Ron	H n	50

Poszogó mőszék	t	n	50	Raia papnője	r	n	10	Sanual	f	r	50
Poszítív diszkrimináció	t	n	10	Raia szent lovagja	r	r	200	Sardullah Sharpa	d	r	50
Pozitív létsík	-	n	100	Raia szentélye	r	n	10	Sárgaláz	To	r	250
Pőfőgő Kregon	l	r	50	Raia temploma	r	r	50	Sárkány úrnő	-	n	100
Próbamester	Má	n	50	Rájanyék	f	n	20	Sárkánybébi	e	n	150
Proteinfecske	e	n	20	Rajtaütés	c	g	10	Sárkányfatty	c	g	20
Protolisk lárvá	-	g	30	Rakonc	f	r	100	Sárkányfej	To	g	10
Pszí csáp	P	n	50	Rambó bogár	f	g	10	Sárkányforma	s	g	20
Pszí fúzió	P	r	300	Raptor szablya	c	g	20	Sárkányidomár	r	n	10
Pszí kő	e	r	50	Ra Ronn	P	r	300	Sárkányok kora	-	n	50
Pszí őselementál	e	r	200	Recirkulációs prizma	r	r	150	Sárkányoló kard	e	n	20
Pszí szakértelem	-	n	30	Redyque	s	r	50	Sárkánytojás	c	n	50
Pszí-acéltorony	l	u	3500	Regeneráció	s	r	50	Sárkányvár	e/r	n	50
Pszichikai csapás	Mu	r	300	Regeneráló gyűrű	r	n	10	Savas eső	Mu	r	300
Pszí-elementál	e	r	200	Régész	Tu	g	20	Savas üvegcese	s	g	20
Pszí-elementál lord	e	r	300	Régészet	-	n	100	Savcsapás	H	n	50
Pszí-ernyő	e	n	50	Reinkarnáció	s	n	50	Savelementál	H	n	50
Pszionista klánvezér	P	r	200	Rejtő bőr	P	g	10	Savgólem	l	r	200
Pszí-regeneráció	e	r	200	Rejtő köpeny	e	n	50	Savhurrikán	d	r	200
Pszí-sólyom	P	g	30	Rejtőzködés	-	g	10	Savlehelet	l	n	20
Puha útés	f	g	10	Rejtőző manó	s	g	20	Savmágia	l	n	20
Puhányszint	-	g	10	Rekreáció	r	n	30	Sebkötözés	-	g	10
Pulzáló manazár	l	r	500	Rémálom	c	r	100	Segítő kéz	e	n	10
Pulzáló sólyom	r	g	20	Rémek tobzódása	l	n	50	Segítsd a gyengéket	e	n	20
Púpos burástya	e	n	20	Ren	Ma	r	300	Sellő	e	g	20
Purifikátor	r	r	100	Rendellenes magnetizmus	l	n	10	Setét Patkány	l	r	200
Purifikátor császár	r	r	400	Repülés	e	g	10	Sheran békelovagja	s	r	150
Pusztító végzet	d	n	20	Repülő erőd	e/s	r	200	Sheran könnyei	s	n	20
Pusztuljanak a hitetlenek	To	n	30	Restauráció	e	g	10	Sheran követője	-	n	100
Püspöki talár	-	r	50	Rettegés	c	g	10	Sheran küldetése	s	r	50
Pyrk vipera	P	r	300	Revitalizáció	s	r	50	Sheran lázadása	s	r	50
Qriklix	d	r	500	Rladó	t	n	10	Sheran megalázása	l	n	10
Quearg ikerboly	d	n	50	Riknatikus rőtögés	d	g	10	Sheran oltár	s	g	10
Quwarg	d	g	50	Riomarillondi	f	r	150	Sheran papnője	s	g	10
Quwarg anyakirálynő	d	r	400	Riposzt	t	g	10	Sheran szentélye	s	g	10
Quwarg behemót	d	r	300	Rius	f	r	50	Sheran temploma	s	r	50
Quwarg boly	d	n	100	Rius kacagása	f	n	50	Sheran trükkje	s	g	10
Quwarg bölcs	To	n	50	Robbanó rúna	To	r	200	Sheran védőősráknya	s	r	500
Quwarg ellenállás	d	r	300	Robbanó üstökös	r	g	10	Shuan'Darr	Tu	r	300
Quwarg felderítő	d	g	100	Robbantás	d	g	30	Sighter	f	n	200
Quwarg hangyász	d	r	200	Roguena	f	g	10	Sihaya	e	n	20
Quwarg harcok	d	n	500	Roham	t	g	10	Sikok Vándora	r	r	50
Quwarg hekytartó	d	r	150	Rohanó idő	e	n	200	Silistra	s	n	10
Quwarg keltető	d	n	100	Rombolás	d	n	10	Siol von Uman báró	l	r	100
Quwarg kém	d	g	10	Romboló	t	n	50	Siormhad bilincse	Ti	r	250
Quwarg kincstáros	d	r	150	Romboló féreg	t	n	50	Sir Lonil Zomar	-	r	500
Quwarg királynő	d	r	400	Romlás	l	r	150	Sir Magic Master	r	n	50
Quwarg méreg	s	r	300	Rothadás	l	n	20	Sir Tobias	r	n	30
Quwarg őrparancsnok	d	r	100	Rothadó mocsarak	l	r	50	Síráso	d	n	10
Quwarg ősmágus	l	r	200	Rothasztó érintés	c	n	10	Sírlidérc	l	g	50
Quwarg ősröbbanás	d	r	200	Rothasztó karom	Mu	g	10	Sistergő Pumpa	l	r	200
Quwarg parafenomén	d	g	20	Rovarítás	t	r	50	Sivatagi doareg	r	n	50
Quwarg parazitá	d	g	20	Rovarsámán	Tu	r	700	Sivító béka	c	g	10
Quwarg rajzás	d	g	500	Rox, a csontok ura	-	n	100	Skarlátia	s	n	20
Quwarg rohamosztagos	d	r	10	Roxati üvegszem	f	r	150	Skorpió csípés	e	r	50
Quwarg szabotőr	d	g	150	Roxati zárfaló	d	n	20	Skorpió klán	l	r	50
Quwarg szamuráj	d	n	150	Rőtmanó	c	g	10	Skorpiófarok	Tu	g	10
Quwarg szellem	d	r	400	Rövid kard	f	g	10	Smack	l	n	20
Quwarg taposó tappsancs	t	n	100	Rubingólem	t	n	100	Smack rabszolgái	l	r	300
Quwarg tüzköpő	To	r	300	Rughar	f	r	300	Smack, a tisztogató	Ti	n	50
Quwarg vágóhíd	d	r	400	Rughar ajándéka	f	r	200	Smaragd drakón	s	n	150
Quwargok földje	-	n	100	Rughar dilemmája	f	n	10	Smaragd gölem	s	u	3000
Rabszolga	f	g	10	Rughar familiárisa	f	g	20	Smaragd ragadozó	Tu	n	100
Rabszolgaság	Ti	r	400	Rughar gépezete	f	n	10	Smaragdyűrű	f	r	50
Ragadozó	t	r	200	Rughar monolitja	f	g	10	Smaragdsóronyú pegazus	s	n	100
Ragaszkodás	c	n	10	Rughar varázskönyve	f	r	100	Sóhajtó dorony	r	n	20
Ragasztó	e	g	10	Rúnakő	-	g	10	Sokk	s	n	10
Ragyás burástya	e	r	100	Rúvel hegyi őrgólem	Ti	r	300	Solisar aurája	r	r	1200
Ragyogó Ron	r	r	50	Rücskös bőr	P	g	10	Sorvasztás	l	g	10
Raia büntetése	r	n	10	Rynthus	P	r	300	Sorvasztó érintés	l	g	30
Raia kereszteslovagja	r	r	200	Ryuku gölem	f	r	800	Sörényes ubuk	f	g	10
Raia követője	-	n	100	Ryuku ostromteknős	r	r	300	Sørsátor	f	g	10
Raia küldetése	r	r	50	Sáfránypor	f	r	50	Sörtehajú Ninsai	s	r	50
Raia oltára	r	g	10	Sahran rák	P	r	250	Sörtés opraszum	K	n	50

Sötét árny	l r	300	Szerencsés sújtás	e r	150	Szürke lajhár	Tu n	30
Sötét ceremónia	d n	20	Szerencsés szám	e r	150	Szürke rinocérosz	d r	150
Sötét elf íjász	H n	50	Szerencsetalizmán	f g	20	Szürkeállomány aktivizálása	f r	2500
Sötét elf nekromanta	H n	50	Szerencsevadász	K n	30	Szűzhó	l r	50
Sötét erők idezése	l n	20	Szerepcsere	e r	400	Taalur	c n	50
Sötét főgnóm	d r	50	Szertelenke	s n	10	Taalur herceg	Mu r	300
Sötét föld	- n	150	Széthúzás a bandában	e n	10	Taga	To r	300
Sötét gnóm	d r	50	Szibarita váz	f g	10	Takarító	- r	300
Sötét halál	l g	10	Szigony	t g	10	Takonypóc	l n	20
Sötét ital	l g	10	Szikaóriás	Ti n	150	Taktika	Ti n	20
Sötét kastplom	d n	20	Szikaóriás sámán	Ti n	150	Talbot kinja	Mu r	350
Sötét mágia	To g	20	Szikklaresz	t g	10	Talbot szava	Mu r	600
Sötét motyogó	l r	600	Szikkaskorpió	s g	20	Talpig vasban	t n	10
Sötétségszellem	l g	10	Szikkazuhatag	r n	10	Talriai behemót	Ti r	300
Spagulár	s g	100	Szikkazúzó Baroban	Ti g	20	Támadó taktika	- r	200
Spontán égés	d g	10	Szikklozug	t g	10	Tanaka, a merész	e r	50
Spóra	- g	50	Szikra	To g	10	Táncoló fegyver	t n	20
Stabilizátor	- g	10	Szikkmill bűbájmester	P g	30	Táncoló lángok	d g	10
Sullár	e g	10	Szikkmill fanatista	H g	30	Tanulékonyág	- g	150
Súlyzó	t g	10	Szikkmill harci dobos	K n	100	Tapasztalatcsere	e g	10
Surranó kígyó	s g	20	Szikkmill hordavezér	P g	30	Taposás	t r	200
Sutor Kragoru	- r	50	Szikkmill osztagparancsnok	P g	30	Tarajos Khazdar	Ti n	50
Sutor Kragoru tornya	f n	10	Szikkmill sámán	K g	30	Tárgyvédelem	f g	10
Sünmedve	r g	10	Szikkmill spórák	Tu g	50	Tatudob	t g	20
Súvító rája	c n	10	Szikkmill zászlóvivő	P n	100	Taumaturgia	- g	20
Syejjcc	H n	50	Szikkmulákrum	e r	400	Taumaturgikus vért	f g	20
Syndel	f r	50	Szikknapikus matador	r r	200	Távcső	e n	10
Sysania Selune	e n	10	Szikknati harcsművész	t g	10	Tazunkaróka	r g	100
Szabad áramlás	- r	150	Szikknati szerzetes	d r	50	Technokolon	e g	20
Szabad madár	e r	50	Szikknes dözmöng	r g	10	Téfea magoflux	f r	50
Szabotázs	f g	10	Szikkntlépés	- g	20	Tehemót	To g	10
Száguldó idő	e r	250	Szikkntszívás	l g	10	Teknospáncél	r r	50
Szajonn mágiája	c r	200	Szikkntszívó	l n	20	Tektonikus kvatáns	f r	300
Szakadé	t g	50	Szikkpolyozó	Ti r	300	Telepatikus rém	e r	100
Szakértő Szyl	Tu r	200	Szikkzírén fattýú	P r	250	Teleportálás	f g	20
Számmágia	f g	10	Szikkzitherin béklyó	Má g	10	Telhetetlen pöfeteg	c g	10
Szaporítás	s g	10	Szikkzivárványhid	f n	10	Teljes fordulat	c g	10
Szaporodó féreg	t g	20	Szikkzívesség	f r	100	Teljes front	- r	100
Szárnys bolhedor	r r	150	Szikkzíkreszó	c n	10	Teljes gyógyulás	s r	250
Szárnys csirmáz	r g	10	Szikkzívrohám	l n	20	Teljes kóász	c r	150
Szárnys gömböc	e g	10	Szikkzoborpark	s n	10	Teljes kvatáció	r r	150
Szárnys krág	r n	50	Szikkzójer entitás	Mu r	300	Teljes mozgósítás	d n	10
Százfogú	t g	10	Szikkzójer királynő	s r	100	Teljes negáció	f u	3500
Szédülés	e g	10	Szikkzójer larva	To g	20	Teljeség	r n	10
Szekértábor	t g	10	Szikkzokatlan ceremónia	To n	100	Temetetlen múlt	l r	250
Székjárás	P g	10	Szikkzolja	- n	30	Temető	l r	1200
Szellemdarázs	l g	20	Szikkzonikus áspis	K r	250	Templomi orgona	r r	400
Szellemharcos	t n	10	Szikkzopógódör	l r	50	Templomos maszk	K g	20
Szellemkalapács	Ma r	400	Szikkzorrátor bogár	c r	50	Templomszolja	- g	10
Szellemlovag	l r	50	Szikkzökökút	- g	30	Tengeri manó	c r	50
Szellempajzs	l n	10	Szikkzökóár	s g	10	Tenyészmanifesztáció	P r	200
Szellemszolja	t g	10	Szikkzóríajhár	s g	10	Teológia	- g	10
Szellőléptű Elvatar	e/s r	50	Szikkzörnybűvölés	e r	500	Terc	P n	100
Szélsőséges időjárás	s g	10	Szikkzörnycsábitás	e g	20	Teretmés	r g	10
Szészszolgák	s r	50	Szikkzörnycsontváz	l g	20	Teretmítő erő	f r	200
Szélvihar	s g	10	Szikkzörnyek évadja	s/f r	50	Térfaló	r r	100
Szem szimbólum	e r	50	Szikkzörnyidézés	s g	10	Térkapu	c g	10
Szemét szemért	e r	150	Szikkzörnyidomítás	- g	20	Természetes kiválasztódás	s g	30
Szemmelverés	e g	10	Szikkzörnyvisszaidézés	l g	20	Természeti katasztrófa	c g	10
Szende Ughal	d r	300	Szikkzörös azuka	K n	50	Természetvédő	Tu n	20
Szent Inkvizitor	r g	10	Szikkzörös bozso	s n	20	Termonukleoronodon	To g	10
Szent jogár	r r	50	Szikkzörös harács	Ma n	100	Térutazás	- n	20
Szent kehely	r r	100	Szikkzörös pók	s r	100	Tesh alligátor	s g	20
Szent kulacs	s r	50	Szikkzöröspók ördémon	c r	100	Tetemember	l n	20
Szent sólyom	r r	400	Szikkzövetségi barlang	P n	20	Tguarkhan	- r	200
Szent szó	r/e g	10	Szikkzövetségi istálló	Má r	400	Thargodan csatamező	c r	100
Szent taréj	K r	300	Szikkzövópók	e g	10	Thargodan csatatanek	c r	100
Szent Tölgy	s g	20	Szikkzstatikus orkán	d r	50	Thargodan fenevad	c r	400
Szentségtelen szó	l/d g	10	Szikkzsubreális vámpír	l r	300	Thargodan harcok	c r	150
Szeppent rákfattyú	c r	50	Szikkzszundító galetki	K r	200	Tharr haragia	t n	10
Szeppuku	t r	150	Szikkzsuperpszí	e n	50	Tharr harci dala	t n	20
Szerelemsárkány	e r	250	Szikkzszusza	b r	200	Tharr harcok lovagja	t r	200
Szerelmes óriás	e r	150	Szikkzszutykos remák	f g	30	Tharr keresztje	t r	50
Szerencsejáték	- g	10	Szikkzszületésnap	r g	10	Tharr követője	- n	100

Tharr küldetése	t	r	50	Trikornis	r	r	50	Tűzhurrikán	To	n	50
Tharr oltára	t	g	10	Trikornis herceg	r	r	200	Tűzivadék	To	g	10
Tharr pajzsa	t	n	10	Tripla szintlépés	-	r	50	Tűzkard	e	r	50
Tharr papja	t	g	10	Triton	e	r	50	Tűzlehellet	d	g	10
Tharr temploma	t	r	50	Trófea	t	g	10	Tűzmadár	e	r	100
Théroxí Sámuel	f	n	50	Troglodita	Mu	g	200	Tűzmágia	d	r	200
Thor, a sárkányölő	r	n	20	Troglodita főzet	Mu	r	20	Tűzmester	d	r	50
Thormedor, vadászmeister	-	n	100	Troglodita herceg	Mu	r	500	Tűzszekér	r	r	50
Tigroszlán	e	r	50	Troglodita istenség	c	r	700	Tűzszövetség	d/r	n	10
Tilgellagad	n	n	10	Troglodita sátor	Mu	n	30	Týrannosaurus Rex	s	r	300
Tiltott mágia	f	g	100	Troglodita törzsfőnök	c	g	50	U.M.A.	l	n	100
Tintacsiga	e	g	10	Troglodita vajákos	Mu	n	30	Udvari bolond	e	g	10
Tirranda	To	r	300	Troll	l	g	10	Udvari intrika	d	n	10
Tirranda átka	To	n	100	Troll csatakiáltás	t	g	10	Udvari mágus	r	r	50
Tirranda üstje	To	r	500	Troll Lady	l	n	50	Udvari üzenés	f	n	10
Tiszta eső	s	n	150	Troll ritulista	t	n	50	Ugh mérég	s	n	20
Tiszta játék	-	r	150	Trollbőr	Ti	g	10	Új élet sarjad	s	r	100
Tisztítótűz	r	g	20	Trollfa	s	r	150	Új nemzedék	s	n	20
Tisztogatás	c	g	20	Trollkeltető zóna	l	n	20	Új remény	s	r	50
Tisztogató klánvezér	Ti	r	200	Trónfosztás	e	g	10	Újjáépítés	r	n	20
Titánkolosszus	f	r	300	Trosnyogó szakóca	e	g	10	Újjászületés	Tu	g	10
Titkos folyosó	t	g	10	Trükkmester	f	r	50	Újrahasznosítás	t	n	20
Titkos manaforrás	P	n	20	Trükkös csel	Má	n	50	Uldenerath	t	r	50
Titkos rituálé	d	r	150	Tsalez Lau'pez	d	n	50	Ulthadron	Mu	n	50
Titkozatos toronyszoba	-	n	10	Tudatcsapás	e	r	400	Ulthadron támadás	Mu	g	20
Töborzás	-	g	30	Tudatfaló	e	n	100	Uman szelleme	l	r	150
Töborzásgátó Vlagyimir	-	r	1600	Tudati égetés	e	n	50	Umbatari bromag	l	g	10
Tohonya Til	Ti	r	300	Tudati fejlesztés	-	n	50	Umbatari karkötő	d	g	10
Tojásrakó pófeteg	Mu	r	300	Tudati klónozás	e	r	100	Umor-póca	d	g	10
Tölmokov koktél	d	n	10	Tudati lenyomat	r	g	10	Unalmas béke	t	r	100
Tolvaj klántag	To	g	10	Tudati mérég	P	g	10	Unáris plantáció	s	g	10
Tolvaj klánvezér	To	r	200	Tudati vitalizáció	f	g	10	Undok gnómcoska	f	g	30
Tolvajcéh	d	r	50	Tudatkiésés	d	n	10	Unkreáció	f	n	10
Tolvajlás	d	r	250	Tudatkorbács	e	g	10	Urgod	d	r	400
Tolvajok tolvaja	To	r	300	Tudatkutatás	r	r	50	Urgod ajándéka	d	r	200
Tolvajszem	d	r	50	Tudatlanság	t	g	100	Urgod csapása	g	g	30
Tomboló óriás	t	r	300	Tudatrombolás	e	n	100	Urgod féltése	d	r	200
Tomboló Ovgar	d	r	50	Tudatronsóló mancs	Má	r	300	Urgod haragja	d	r	300
Tomboló vihar	s	r	50	Tudatturbó	f	n	50	Urgod szikrája	d	g	10
Tomboló yeti	t	r	50	Tudatvihar	P	n	50	Úszás	s	g	20
Tompítás	Ti	r	200	Tudós klánvezér	Tu	r	200	Utánpótlás	t	n	10
Tönyök, a gazda	K	n	150	Tudós szilmill	Tu	g	50	Utcakölyök	f	g	10
Topránypolip	c	n	20	Tugt-ork	d	n	50	Uthanax	P	r	300
Tormikus egér	c	g	10	Tulajdonságlopás	Mu	r	400	Utolsó áldás	K	g	10
Toronyőr	f	g	10	Túlburjánzás	s	g	10	Utolsó esély	s	r	50
Torq, az inkvizítor	P	r	200	Túlélők Földje	-	n	100	Utolsó kívánság	d	n	10
Torz Talbot	c	r	300	Túlerő	c	g	10	Útonálló	l	g	10
Totális agymosás	c	r	200	Turhulug	c	g	30	Uwalla	c	r	100
Totális háború	t	r	50	Tűzbogarak	d	r	300	Uzbány	e	n	10
Totemoszlop	-	g	10	Tűzkördémon	P	r	500	Ügyességpróba	P	n	100
Totyogó motyogó	l	g	50	Tükkörkép	c	n	10	Ügyetlenség	d	n	10
Tou szang kihívása	c	r	50	Tükkörpajzs	s	g	10	Üszó, a kidobóember	K	g	20
Tou szang tánca	c	n	10	Tükkørsúlyom	s	r	400	Ütközet	t	n	10
Toxikus csatátér	s	r	250	Tündérszűnyog	s	r	100	Üzletember	-	n	50
Toxikus Spóra	Tu	r	300	Túnékeny csábítás	e	r	500	Vadász burástya	e	r	150
Tömegebájlás	e	r	250	Türelem	f	r	50	Vadász quwarg	d	r	200
Tömeghisztéria	d	g	30	Tüske	Tu	g	10	Vadász tatu	d	g	10
Tömegmészárlás	l	n	10	Tüskecsapda	s	g	10	Vadász varkaudar	d	g	200
Törpe	t	g	10	Tüskepajzs	f	g	10	Vadászat szakértelem	-	r	100
Törpe építőbrigád	t	n	20	Tüskés bikaborz	d	r	50	Vadászfecske	e	r	100
Törpe kovács	t	r	50	Tüskés gigaféreg	f	r	100	Vadászkatyva	r	g	10
Törpe pálinka	t	g	10	Tüskés harci gromak	t	n	20	Vadászmeister	r	g	10
Törpe-gnóm glion	-	r	150	Tüskés hólyag	To	g	20	Vadászszas	s	n	150
Törpemammut	t	g	20	Tüskés karom	-	g	10	Vadlítás	t	r	50
Traard	Ti	r	200	Tüskés tóni	Mu	g	20	Vadmágikus zóna	Mu	r	300
Trákin csákánya	t	n	10	Tüskés Végzetúr	Mu	n	30	Vadtroll	t	n	50
Transzformáció	f	r	2500	Tűzcsapás	d	r	50	Vak órület	t	n	10
Transzformációs mező	Tu	r	300	Tűzeleméntál	d	n	50	Vakharc	t	g	10
Transzformálás	-	g	30	Tűzeső	d	g	10	Vakító fény	e	g	10
Trappoló dinymák	t	g	10	Tűzfal	To	r	200	Vakmerő pattancs	t	r	50
Treem feljegyzései	r	u	3000	Tűzféreg	d	g	10	Vakság	d	g	20
Treem, a bölcs	r	r	150	Tűzfőnix	r	g	50	Valami valamiért	Mu	n	30
Tremoran	r	n	50	Tűzfőrteteg	d	r	150	Válogatás	-	n	100
Triklpsz	Ma	g	30	Tűzgolyó	d	g	30	Vám	Má	n	50

Vámpír nagyrúr	l r	250	Végső visszazámlálás	d r	150	Vlagyimir szobra	- n	10
Vámpír őrszem	H n	50	Vegyesholt	f r	50	Voharai szellem	H n	50
Vámpír sámán	H n	100	Véletlenszerű kiválasztódás	c r	50	Vonzás	f g	10
Vámpírbébi	H g	50	Velociraptor	s r	150	Vortex	l r	100
Vámpírféreg	l n	20	Véráldozat	l g	10	Vörös rakolits	d r	100
Vámpírfog	H n	20	Vérbeli borzongás	d g	10	Vörös sereg	d g	20
Vámpirizáció	l r	50	Vércapa	c n	50	Vörös testvér	To g	10
Vámpírlord	l r	300	Vérelementál	d r	150	Vulkánkitörés	t r	150
Vámpírmágia	l n	100	Vérgengés	t r	50	Werjut	K g	10
Vámpírszobor	H r	200	Vérgengés	Ti n	50	Womath	K g	10
Vámpírtör	ld g	10	Véres csatabárd	l n	10	Woor-antilop	r g	10
Vándormuzsikás	e g	10	Véreső	To r	250	Woorgard	s r	150
Vándorsólyom	e g	20	Vérfolyam	d r	50	Wulf Gretta	t r	50
Vangorfi gróf	l r	150	Vérfürdető magzim	s n	20	Wycanzi szirén	e r	200
Vangorfi vára	l r	50	Vérhold	d r	150	Xantusz manó	c g	10
Varangyos béka	e g	10	Vérhörgő Mamulut	c r	100	Xenópete	Ti r	300
Varázsenergia	d g	10	Vérkeszeg	f r	100	Xirnox	l r	100
Varázsfesték	e n	10	Vérkör	d r	100	Xirnox lárvá	l g	20
Varázskő	f n	10	Vérmágia	To r	200	Xirnoxfej	H g	10
Varázslatlopás	e r	150	Vérmes thargodan	c r	200	Yasmina	e n	30
Varázslógyűlés	f n	50	Vérmező	t r	50	Ydven	P r	300
Varázslótanonc	r g	10	Vermon teknős	K g	10	Ygrodon	d g	10
Varázslótorony	f r	150	Versengés	c n	10	Ysmon	f r	100
Varázssólyom	K g	20	Vérsólyom	To r	250	Zafir drakón	e r	600
Varázsszél	Má r	300	Vérszívó	H r	500	Zafir entitás	P r	200
Varázsszönyeg	f r	200	Vérszívó parazita	c g	10	Zafir erőöv	t n	10
Varázsvédelem	r g	10	Vérszomj	Mu g	10	Zak Hazadar	Ma r	300
Várfal	t n	50	Vérszomjas csüldő	c g	10	Zan	d r	1000
Varkaudar	d g	30	Vérvörös skorpió	c g	100	Zan diszrupció	d r	400
Varkaudar bajnok	d n	200	Vérzékenység	To r	200	Zan-csemete	d r	50
Varkaudar behemót	d r	500	Vérző szív	e g	10	Zangroz harcosai	f r	50
Varkaudar csillapítás	r g	30	Vészmadár	H n	50	Zangrozi bika	r r	150
Varkaudar fétis	d g	50	Vétélár	Tu g	10	Zan-indukátor	d n	50
Varkaudar hadúr	d r	200	Vidám manó	e g	20	Záporosó	s r	50
Varkaudar harcművész	d r	250	Viharburok	s r	150	Zarknod	f r	1800
Varkaudar hírnök	d n	200	Viharfelhő	t n	10	Zarknod alsó kamrája	f g	10
Varkaudar íjász	d g	20	Viharkupola	Tu r	300	Zarknod familiárisa	f r	100
Varkaudar kém	d n	30	Viharlobogó	t g	10	Zarknod oszlopa	f r	100
Varkaudar kinzómaster	d r	800	Viharóriás	f r	300	Zarknod pecsétje	f g	20
Varkaudar kölyök	d g	20	Vikócmajom	r g	10	Zarknod tornya	Má n	50
Varkaudar lándzsa	d n	20	Világégés	d r	100	Zárnyítás	- g	10
Varkaudar mágia	d n	100	Világítótorony	r g	10	Zavaró erőtér	c n	50
Varkaudar mágus	d n	100	Villámcsapás	f r	150	Zén	f r	150
Varkaudar mérnök	dt g	50	Villámkorbács	Ma r	400	Zén bosszúja	f r	150
Varkaudar nekromanta	d n	50	Villámruína	f n	10	Zene szakértelem	- g	10
Varkaudar pálinka	d g	30	Villámsújtás	f g	10	Zephyndar	To r	300
Varkaudar páncél	d n	50	Villámszimbólum	f n	20	Zinthurg	d r	150
Varkaudar remeté	- r	200	Virág szimbólum	s r	50	Zirri átokmacska	f r	400
Varkaudar sámán	d n	150	Virágoskert	e r	50	Zoloboo	s g	10
Varkaudar szolgálólány	d g	30	Virrasztók	H n	100	Zoloboo sámán	s g	10
Varkaudar tábor	d n	20	Visszacsapó rúna	P g	20	Zoloboo törzsfő	s g	10
Várvédők	t n	10	Visszacsatolás	r r	1200	Zombi	l g	10
Vasalt bunkó	t r	50	Visszafeljődés	f r	100	Zombi mester	l r	250
Vasalt Bunkók	t r	100	Visszahívás	Mu g	10	Zoodroo Tint	d n	20
Vasgólem	f r	250	Visszalépés	d r	50	Zoola	e r	50
Vashegyek Nemzete	t r	100	Visszatarló erő	f r	200	Zotharax kísérlete	s r	150
Vassulyom	t g	10	Visszatérés a túlvilágról	l g	50	Zöld ekinda	Tu g	10
Vasszúz	d r	50	Visszavágás	Tu r	300	Zöld manaital	Má g	20
Vastag bőr	K g	10	Viszály	- n	10	Zöld nyálka	Tu g	10
Vasvért	d r	50	Vitalitás	Tu r	200	Zöldellő fa	s r	50
Védekező taktika	- r	200	Vitsühé lencsési	e u	3000	Zöldfülű kalandozók	- r	50
Védelem a tűztől	r n	10	Vizburok	s r	50	Zsarnoklő	r r	50
Védett fajok	s r	100	Vizdémon	e r	50	Zsoldoskapitány	c r	100
Védőangyal	K r	600	Vizelementál	s n	100	Zsoldoskatona	t g	10
Védőmágia	t r	50	Vizesés	e r	200	Zsugorítás	c g	10
Védőoltás	s g	10	Víziharc	- n	100	Zu'lit	f r	200
Védőposzáta	e g	20	Vizihulla	l g	10	Zu'lit erőtere	f r	50
Védőruína	- g	20	Víziócsáp	Tu n	50	Zu'lit mérlege	f r	400
Védetlen elme	Mu n	30	Vízióféreg	r g	50	Zu'lit parazitája	l r	50
Végelgyengülés	s g	20	Vizionár	e r	50	Zuhatag	s g	10
Végítélet	r n	50	Víziosárhány	d r	400	Zu'lit energiafüggőnye	f r	200
Végképp eltörölni	t r	200	Víziosólyom	d r	300	Zu'lit szolgálója	f n	50
Végső küzdelem	l n	10	Vízmeister	s n	20	Zurgblug	t n	20
Végső védelem	r g	10	Vlagyimir szekercéje	t n	30			

KOMBÓK

TÜKÖRSÓLYOM

Minden fanatikuss HKK-s (és a hobbi-játékosok is), gyakran nézegetik a kevésbé használható lapjaikat, hátha előugrik valami kis ötlet, amit továbbfejlesztve, egy versenyképes paklit lehet kapni. Ha az embernek semmi ötlet nem jut eszébe, akkor lehet „csalni” egy picit, és más (esetleg régebbi, vagy másnak egy régebbi) ötletét is tovább lehet fejleszteni, vagy egyáltalán csak komolyan venni. (Esetleg várni, amíg jönnek ki olyan lapok amik az adott kombót felerősítik).

Ez a pakli egy szembeszökően durva lapra alapszik, a *Tükörsólyomra*. 1-ért 4/4! Több mint optimális! Igaz hogy van egy „apró” hátránya, de hát azért kell egy egész paklit köré építeni, hogy észre se vegyük a hátrányát, sőt, profitáljunk belőle.

Tehát a pakli alapja a *Tükörsólyom*, javarészt ezeket fogjuk megölni az ellenfelet. De gondolom, mindenki feltett magának egy ide kívánczot kérdést: „Normál esetben húzok egy sólymot (mákkal esetleg kettőt), hogy fogom azzal megverni az ellenfelet?” Nos, a kérdés jogos. Itt két lehetőség nyílik meg előttünk: vagy lemásoljuk őket, vagy kikeressük őket.

Mivel lehetne őket lemásolni? Nyilván mindenki a *Kisebb Zanra* gondolna, vagy esetleg a *Tükördémonra* (a nagyon elborult emberek még a *Klónozást*, *Szimulákromot* és a *Klónkéntőcöt* is a számba vehetik, de a szájj helyett inkább a cipősdoboz alját javasolom).

Ezzel a két másoló lappal egy-két probléma is felmerül. A zannál az, hogy kell hozzá csont, vagy áldozható lap/jelző, illetve még a színe se túl optimális (majd később kiderül miért is). A *Tükördémonnal* pedig az a legnagyobb gond az, hogy nem másolhat jelzőt (sőt ha jobban belegondolok, a zan se másol jelzőt). Ráadásul mindkettőnek még van egy hátránya: lassítják a paklit, pedig ez a deck csak akkor igazán hatékony, ha jó gyorsan kiépül. Tehát nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy másolgatni nem nagyon fogjuk őket. Persze ki lehet próbálni úgy is, de tapasztalatom szerint nem érdemes.

Akkor nézzük inkább a kereséseket: *Utolsó mondasok könyve*, *Ósmágus kívánsága*, *Kedvenc*, *Minőségi csere*, esetleg *Szőrnycsábítás*, ami eszébe juthat a legtöbb játékosnak. Azonban akik sokat „kukabúvárkodnak” a gyengébb lapjaik között, azoknak még eszébe juthat egy régi lap, ami kegyetlen spoiler ebbe a deckbe: az *Előzönlés!* Meglehetősen durva, hogy a második körben előkereshetjük vele az összes sólymot. Erre van a legnagyobb szükségünk. Ebből használjunk tehát hármat. Ennél a lapnál előjön a *Tükördémonnak* a másik hátránya: nem lehet *Előzönléssel* előkeresni. Mivel mindig jó, hogy ha előkereshetjük azt a lapot, amire épp szükségünk van, ezért két-három *Utolsó mondasok könyvét* is beletehetünk a pakliba. De hogy még biztosabb alapokra helyezzük a kombót, még rakjunk be még 3 *Minőségi cserét*

is, amivel egy *Előzönlést* (vagy bármit, ami kell) vehetünk olcsón a kezünkbe.

Már csak egy nagyon fontos dolog nem tisztázódott: mi legyen az ellenfél kis sólymaival? Erre ismét két megoldás kínálkozik: egy kör alatt nyerünk, vagy szedjük őket. Az előbbit *Az idő kerekével*, *Tharr harci dalával* oldhatjuk meg, vagy esetleg *Titanok szelével*. Ezek közül *Az idő kereké* az, ami még jól is jöhet, de ennek a színe nem túl megnyerő, másrészt mindhárom sólyomnak fenn kell maradnia, hogy ezek jól működhesse- nek (vagyis, szerintem felejthetőek). Szóval inkább szedjük le az ellenfél sólymait.





2 Az utolsó mondások könyve

3 Végképp eltörölni

1 Théroxí Sámuel

3 A szürkeállomány aktivizálása / Transzformáció / Forrás érintése (18 lap)

Eddig ez mind szép és jó, de semmit se ér, ha egy kósza controll rommá counterel minket, szóval vagy telerakjuk mi is countereléssel vagy Destabokkal/Fókuszált mágiákkal/Földanya amulettekkel. Mivel van hely a pakliban, és a lapleszedések ellen nem véd a destab, ezért inkább counter szekciót javaslok. A pakli gyors, ezért csak olcsó counterekkel érdemes teletölteni a decket. A *Majd legközelebb*, az egyik legjobb counter, elengedhetetlen kelléke a paklinak.

Erre is sok jó lehetőség kínálkozik: *A béke szigete*, *Végképp eltörölni*, vagy pedig *Théroxí Sámuel*. Ezek közül a szigetet néhány próba után átrakhatjuk a sideba, mert hamar kiderül, hogy annyira nem jó minden pakli ellen. A *Végképp eltörölni* fantasztikusan spoiler a Tükörsólyommal, 3 kell belőle mindenképpen! Egy (nagyon esetleg kettő) *Théroxí Sámuel* pedig belefér a pakliba, hisz ez is meglehetősen olcsó, és még extra hasznot is kapunk vele: egy jól meghízott Sámuel.

Ezzel a pakli alapja már majdnem megvan, már csak egy fontos dolog hiányzik, mégpedig az, hogy hogy lesz ennyi varázspontok? Itt sajnos el kell keserítenem a versenyre készülő játékosok javát, ahhoz hogy a pakli tényleg versenyképes legyen vagy *A szürkeállomány aktivizálása* kéne, vagy pedig *Transzformáció*, ezek pedig köztudottan nagyon nehezen beszerezhetőek (elsősorban nem az árak miatt, de ha már van valamelyik, akkor már inkább a Szürkeállományt használjuk). Akik nem rendelkeznek ezen ritka kincsek valamelyikével (vagy nincs olyan ismerősük akitől el lehet őket kérni), azok ne essenek kétségbe, azért nem teljesen reménytelen a helyzet. Milyen más varázspont-termelés van még? Értelmesebbek közül csak a *Manabolydulást*, a *Sötét mágiát* és a *forrás érintését* tudnám megemlíteni. Hmmm... A *Tükörsólyom* lény ad az ellenfélnek, a forrás pedig lények után ad varázspontot. Szerintem inentől már nem nehéz összekapcsolni a dolgokat. A *Sötét mágia* is elég jó lenne, csak a színe miatt nehezen férne be. Mondjuk ki lehet cserélni a pakliban egy színt, de én ennek nem gondoltam utána. Azért nyugodtan ki lehet próbálni Dornodont Raia helyett, de szerintem gyengülne vele a pakli. Szóval eddig a pakli alapja:

- 3 Tükörsólyom
- 3 Előzőnlés
- 3 Minőségi csere

A gyenge ereje a gyors kezdési védi meg, illetve később még lőhetünk is vele. Ugyanez igaz *Az erős gyengéjére* is, ami inkább a gólemek, avatárok és a *Babn szolgálak* ellen lesz hasznos. Aki akar (és van neki) az használhat *Az erős erejét* az *erős gyengéje* helyett, viszont semmiképpen ne használjuk mindkettőt (legalábbis alpból). A *Manacsapda* az ellenfél eddig már említett counterai ellen lesz jó. Mivel még fér el benne ellenvarázslat, ezért még *Agybénítást* is beszerezhetjük, amikkel a *Koncentrált energiát* és a *Negatív energiát* blokkolhatjuk, igen hatékonyan. Még a *Megszakítás* vagy a *Solisar aurája* is jó lenne, mert szintén nagyon olcsók, csak az a baj, hogy lapunk soha nem lesz rá, ezért még próbálkozni is fölösleges vele.

Bár nem kimondottan counter, de mégis a védelmező lapok közé sorolom a *Cselvetést*. Ha ezt kijátsszuk, akkor vagy nagyon drágán fog bármit is csinálni az ellenfél (mármint a kijátsszása körében, és az ellenfél körében), vagy pedig az egyik ellenvarázslata elment rá, ami szintén jó nekünk.

Counter részleg:

- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős ereje / Az erős gyengéje
- 3 Majd legközelebb
- 3 Manacsapda
- 3 Agybénítés
- 3 Cselvetés (36 lap)

És itt – ami a mai pakliknál meglehetősen szokatlan – véget is ért a pakli! Nem kell bele több lap. Ez meglehetősen nagy probléma, hisz a további lapok már vélhetően a koncepciót fogják gyengíteni. Mivel ez muszáj, ezért mindenképpen valami hasznosat rakjunk bele. Sokan biztos rögtön néhány mai spoiler raknának bele, „az a lap mindenhova jó” alapon, de

ők bizony (részben) tévednek. Egyáltalán nincs szükség a tömérdek laphúzásra. Azért néhányat be lehet rakni, és ha már mindenképpen valamit beteszünk, akkor az a *Babn szolgája* legyen, bár hangsúlyozom szerintem fölösleges. Sokkal inkább még élő lapokat rakjunk bele, mert azok mindig jól jöhetnek. *Láncvillámmal* nemcsak az ellenfelet lőhetjük szét, hanem a lényeit is, akut esetben – egy *A gyenge erejével* kiegészítve – az ellenfél *Tükörsólymát* is eltakaríthatjuk (aki nem rendelkezik vele, az *Gömbvillámmal*, *Noretkyr mágiával* tudja esetleg helyettesíteni).

Ha már úgy is sebződünk a szürkétől vagy a trafótól, akkor valami gyógyulást is bele lehet rakni. A gyógyuló lapokkal mindig az a baj, hogy túl sokat húz belőle az ember, vagy semennyit. De szerencsére van egy gyógyító lap, amit a kombónk alapját szolgáltató lap, mintegy melléktermékként elő is keresheti nekünk. Igen, a jó öreg *Vízióféregről* beszélek. Ebből, a kikereshetősége miatt bőven elég lesz kettő is (sőt, még *Minőségi cserével* is kidobhatjuk). Ha nagyon sok a varázspontunk, akkor megethetjük azt is, hogy körönként kirakjuk a férget azért, hogy *Tbéroxi Sámuel* minden körben leléhesse, hogy szintet lépjen. Ha már van benne *Vízióféreg*, akkor használhatunk egy meglehetősen mókás lényt, ami remekül kombózik vele: *Zotharax kísérletét*. Így egész olcsón kapunk egy jó nagy lényt, ráadásul jelzót (tehát nem hat rá a *Negatív energia*, *Koncentrált energia*, *Szkarabeuszok átká*, *Tolvajlás*, *Visszavágás* stb.). A maradék két helyre pedig mindenki a saját szája íze szerint rakhat be lapokat. Én speciel még egy *Utolsó mondások könyvét* raknék bele, vagy egy vagy két *Orrfricskát*.

- 3 Láncvillám
- 2 Vízióféreg
- 2 Zotharax kísérlete
- 1 Az utolsó mondások könyve
- 1 Orrfricska
- (45 lap)

Már csak az utolsó simítás van hátra, a szabálylap kérdése: esetleg a *bőség zavarát* lehet használni, de nem ítélem túl fontosnak, működik a pakli nélküle is.

Csere pakli: ha valaki versenyre készül ezzel a paklival, akkor ugye elengedhetetlen része a paklinak a side. Ennél a paklinál nincs olyan cserelap, ami mindenképpen kell bele, ezért inkább csak vázolni szeretném az egyes lapokkal, hogy mire lehet szükség.

Először is a pakliból kihagyott *Az erős erejéket* vagy *Az erős gyengéjéket* mindenképpen rakjuk be a side-ba, esetleg a *gyenge gyengéjét* is be

lehet rakni. Sok pakli ellen nagyon fontos lehet a *béke szigete*, ami az alappakliban is majdnem benne volt, szóval ne legyünk restek használni. A *forrás érintése* a gyors, lényes paklik ellen jó, amik ellen a szürke és a trafó nagyon kockázatos. Akik meg alaphól használják, azok már jobban állnak ellenük, ők nyilván mást használnak sideban. Ha már a gyorsabb paklikról beszélünk, akkor mindenképpen érdemes megemlíteni a *Visszavágást*, ami leginkább a gyors paklikat nyirbálja meg egy kicsit, de sok pakli ellen hasznos lehet. *Felfrissüléssel* a követős paklikat alázhatjuk meg, a *Lélek felszabadításával* pedig speciálisan a gólemek ellen tudunk készülni, mégpedig igen hatékonyan. Aki akar még az avatárpakli ellen is készülni, mondjuk *Robbanó üstökössel*. *Türelem hírnökével* pedig a gyorsan sok lapot felhúzó paklikat szívathatjuk meg. A *feledés korszakával* pedig minden egyéb, váratlan paklit tudunk megkeseríteni. 25. lapként meg rakjunk be egy *Tbéroxi Sámuel*t, mert nemcsak róhejes, hogy egy ilyen lapot versenyen lehet használni, hanem még néha jól is jöhet.

Természetesen ez csak néhány ötlet volt, ennél sokkal precízebb, jobb side-ot is össze lehet rakni (pl. még extra countert belerakni, vagy *Koncentrált energiát*, *Nagytakarítást*, *Taposást*, *Védősárkányt*, de szinte bármit, mert még rengeteg hasznos lap van).

- 3 Visszavágás
- 3 A forrás érintése
- 3 A béke szigete
- 1 Théroxi Sámuel
- 3 A feledés korszaka
- 3 Az erős ereje / Az erős gyengéje
- 3 A lélek felszabadítása
- 3 Felfrissülés
- 3 A türelem hírnöke

BAROSS FERENC



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2002. november 10.



Beküldési határidő:
2002. november 10.

Augusztusi feladványunk elég bonyolult sikerült. Sok lap volt benne, ami sok kombinációs lehetőséget biztosít, amit néha nagyon nehéz áttekinteni. Talán ennek köszönhető, hogy viszonylag kevés megfejtés érkezett, és több helyes megoldás is találtak a leleményes játékosok. Íme az egyik megfejtés:

- Kijátszom *Cbeotoxot*, ellopom vele a *Rovarsámán* képességét. (-3 = 14 VP)
- Kijátszom az *Irányított manakisülést* kettőre. (-2 = 12 VP)
- Kijátszom a *Virágos kertet*, feláldozom hozzá *Cbeotoxot*.
- Lehozom *Ilthiant*, *Cbeotoxot* visszaveszem a gyűjtőmből a kezembe. (-4 = 8 VP)
- Ismét jön *Cbeotox*, ezúttal a *Kamionoszaurusz* képességét lopom el. (-3 = 5 VP)
- Az *elme nyitásával* termelek egy kis manát, az ellen sebződik kettőt manakisülés miatt. (-2 +8 = 11 VP, -2 = 23 ÉP)
- Elektromos lebelet Cbeotoxra*, a manakisülés ismét sebez. (-2 = 9 VP, -2 = 21 ÉP)
- Pszí csáppal* lövök kettőt a *Kamionoszauruszba*, az ellenfél sebződik kettőt a csáptól, kettőt a kisüléstől. A csáp kijátszásához eldobom a *Mentátot*. (-2 = 7 VP, -4 = 17 ÉP)
- A *Birtoklás* szabálylappal visszaveszem a kezembe az *Irányított manakisülést*, majd kijátszom újra egy varázspontért. (-1 = 6 VP)
- Ulthaoatron támadással* lelövöm a *Rovarsámánt* (már nincs meg a képessége a *Cbeotox* miatt), a belőle kinyert komponensből *Cbeotoxot* erősítem. Az ellen sebződik a manakisülés miatt. (-1 = 5 VP, -2 = 15 ÉP)
- Cbeotox* a *Kamionoszaurusztól* lopott képességével aktivizálja magát. (-2 = 3 VP)
- A lényeim bemennek az őrszobába. *Cbeotox* üti a *Kamionoszauruszt*, a *Smaragd ragadozó* az ellent. *Cbeotox* lehel kettőt a sauruszba, egyet varázspontból, egyet pedig a paklim felső két lapjának (*Immortalitis* és *Templomos maszk*) a gyűjtőbe dobásával. A saurusznak ezután már csak egy életpontja van, amit *Cbeotox* a harc ütés fázisában a *Rovarsámántól* kinyert, és megevett komponens segítségével lever. Így az ellenfél sebződik kettőt, mivel *Cbeotox* a harc ütés fázisában megölt egy lényt (ezt a képességet is a *Rovarsámántól* lopta). A saurusz is megöli *Cbeotoxot*, de neki szerencsére már nincs meg a képessége. A *Smaragd ragadozó* pedig üt ötöt. (-7 = 8 ÉP)
- Kijátszom a *Gyógyító manceot Ilthianra*, amitől gyógyulok egyet, így túléltem a kört. Felhúzom a *fertő agyaráit*, az ellenfél pedig sebződik a manakisüléstől. (-1 = 2 VP, -2 = 6 ÉP)
- Kijátszom a *fertő agyaráit Ilthinra*, sebezek vele az ellenfélen. Felhúzom az *Ulthaoatron támadást*, az ellen ismét sebződik a kisüléstől. (-1 = 1 VP, -2 = 3 ÉP)
- Ulthaoatron támadást* lövök az ellenfélbe, aki ebbe belehal. Győztem! (-1 = 0 VP, -3 = 0 ÉP)

Szerencsés nyerteseink: Kundráth Gergely Budapestről, Farkas István Szentesről és Tuska Gábor Debrecenből. Nyereményük egy-egy csomag Sötét Kor. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 3 életpontod, 10 varázspontod és 1 szörnykomponensed, az ellenfelednek 11 életpontja és 10 varázspontja van. Te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

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

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Ferge, a hős (R)
- Rakonc (F)
- Gottmog (F)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Bajnokok reggelije (R)
- Fehérbérc temploma (E)
- Ónixtojás (L)
- Villámcsapás (F)
- A védelem parancsnoka (T)
- Kalandos álmok (R)
- Dix'ox nyílpuskás (D)
- Múltó szintlépés (-)
- Zén bosszúja (F)
- Hősök ideje (R)

Minden lényed a tartalékban van aktívan.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Arkhon, a vezér (R)
- Zén szolgája (F)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Zén bosszúja (F)
- Energiakonzentráció (C)
- Puha ütés (F)

Arkhon az őrszobában van két jelzővel, *Zén szolgája* a tartalékban aktívan.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 11 ÉP, 10 VP, 0 SZK



**Ellenteled
kezében levő
lapjai**



**Ellenteled
öröszója**



**Ellenteled
tartalékja**

A TE ÁLLÁSOD: 3 ÉP, 10 VP, 1 SZK

Tartalékban levő lapjaid

Ferget a hóra
Hátrahagyó
1 VP

Néha a hóra a legrosszabb barátod. Ha a hóra a legrosszabb barátod, akkor a hóra a legrosszabb barátod. Ha a hóra a legrosszabb barátod, akkor a hóra a legrosszabb barátod.

Rakonc
Hátrahagyó
2 VP

Ha a rakonc a legrosszabb barátod, akkor a rakonc a legrosszabb barátod. Ha a rakonc a legrosszabb barátod, akkor a rakonc a legrosszabb barátod.

Gatung
Hátrahagyó
3 VP

Ha a gatung a legrosszabb barátod, akkor a gatung a legrosszabb barátod. Ha a gatung a legrosszabb barátod, akkor a gatung a legrosszabb barátod.

A barátok reggelije
Hátrahagyó
1 VP

Egy vagy két edényt kalandozóknak, 3 ÉP-t, 1 VP-t, amely a barátok reggelije. Ha a barátok reggelije, akkor a barátok reggelije.

Felérőre temploma
Hátrahagyó
1 VP

Ha a felérőre temploma a legrosszabb barátod, akkor a felérőre temploma a legrosszabb barátod. Ha a felérőre temploma a legrosszabb barátod, akkor a felérőre temploma a legrosszabb barátod.

Önisztés
Hátrahagyó
1 VP

Kijátszandó a legrosszabb barátod. Ha a legrosszabb barátod a legrosszabb barátod, akkor a legrosszabb barátod a legrosszabb barátod.

Villám-sapka
Hátrahagyó
1 VP

Ha a villám-sapka a legrosszabb barátod, akkor a villám-sapka a legrosszabb barátod. Ha a villám-sapka a legrosszabb barátod, akkor a villám-sapka a legrosszabb barátod.

A Védőlelő piaciarc csokis
Hátrahagyó
1 VP

Ha a védőlelő piaciarc csokis a legrosszabb barátod, akkor a védőlelő piaciarc csokis a legrosszabb barátod. Ha a védőlelő piaciarc csokis a legrosszabb barátod, akkor a védőlelő piaciarc csokis a legrosszabb barátod.

Kalandozó álmok
Hátrahagyó
1 VP

Két, az évek, a legrosszabb barátod. Ha a legrosszabb barátod a legrosszabb barátod, akkor a legrosszabb barátod a legrosszabb barátod.

Díz az nyúlposztó
Hátrahagyó
1 VP

Ha a díz az nyúlposztó a legrosszabb barátod, akkor a díz az nyúlposztó a legrosszabb barátod. Ha a díz az nyúlposztó a legrosszabb barátod, akkor a díz az nyúlposztó a legrosszabb barátod.

Műve színdarab
Hátrahagyó
1 VP

Ha a műve színdarab a legrosszabb barátod, akkor a műve színdarab a legrosszabb barátod. Ha a műve színdarab a legrosszabb barátod, akkor a műve színdarab a legrosszabb barátod.

Zen-bosszúra
Hátrahagyó
1 VP

Ha a zen-bosszúra a legrosszabb barátod, akkor a zen-bosszúra a legrosszabb barátod. Ha a zen-bosszúra a legrosszabb barátod, akkor a zen-bosszúra a legrosszabb barátod.

Hóhéj, dísz
Hátrahagyó
1 VP

Ha a hóhéj, dísz a legrosszabb barátod, akkor a hóhéj, dísz a legrosszabb barátod. Ha a hóhéj, dísz a legrosszabb barátod, akkor a hóhéj, dísz a legrosszabb barátod.

Kezeldben levő lapok

VERSENYHELYSÍNEK

BÉKÉCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.
 EGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem
 CYBERWORLD – Margitszigeti Alléikai centrum, Café Leger (a Margit hídnál)
 DEBRECEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.
 DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).
 DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi Klub, Szabadság u. 14.
 EGER – Camelot Kártyavár, Kisaasszony u. 23.
 ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől) ☎: 239-2506, 06-30-9-245-850.
 GÓDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.
 GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
 GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.
 HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub, Grassalkovich Művelődési Központ
 KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.
 KÖRMEND – Művelődési Központ Berzsenyi Dániel u. 11.
 MENEDÉK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Vártok utcából)
 MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrásy út 15.
 NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc Művelődési Központ, Nagykanizsa, Ady u. 5.
 NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai Móríc Zsigmond Művelődési Ház
 PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub, Pásztó Fő út 102.
 PÉCS – Esztergár L. út 19. III. emelet 302.
 PÉCS – Jókai tér, Római Udvar, Agyvihar kártyabolt
 SIÓFOK – Egyesületek Háza, Kálmán Imre sétány 3.
 SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).
 A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.
 SZEGED – Csongrádi sugárút 57.
 SZENTES – a kenyérgyár kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.
 VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477
 VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Ady E. u. 3.
 ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

ÚJ VERSENYEK

OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 26. 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet:

tel.: 30-906-6069.

ISTENI SZÖVETSÉG

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Isteni szövetség, ahol tiltott a Mánia is, de nem tiltott A béke szigete.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 27. 10.30 (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Nyíregyháza.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

A SOKSZÍN□SÉG JUTALMA

Időpont: november 2. szombat, 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Minden lapból csak egyet lehet használni. Tiltott lapok:

□rült Enkala, az animátor, A mágia létsíkja, Az istenek hírnöke.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.

Érdeklődni lehet: Vaczó András 20-380-7186.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 2. 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Szarvas.

Szabály: Egyszín□ verseny. Tiltott lapok az ultraritkák.

Nevezési díj: 500 Ft

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Hlbocsányi János 30-403-6491.

A SOKSZÍN□SÉG JUTALMA

Időpont: november 2. 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Minden lapból csak egyet lehet használni. A tiltott lapok a szokásosak.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 20-597-1883.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 2. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Egyszín□ verseny, ahol a csak a következő□ lapok tiltottak: A béke szigete, A mágia létsíkja, A sárkány kincse.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: Tóth Dávid 62-441-631.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 3. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny. **Nevezési díj:** 400 Ft (1000 Ft, ha veszel mellé egy Sötét Kort is).

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-9666.

□SÖK VÁROSA

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: □sök Városa.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 16. szombat, 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Tiltott lapok a szokásosak mellett:

□rült Enkala, az animátor, Az istenek hírnöke.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.

Érdeklődni lehet: Vaczó András 20-380-7180.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 24. vasárnap, 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Isteni szövetség, ahol tiltott a Mánia is, de nem tiltott A béke szigete.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Sötét kor paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 15. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Eger.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye az Esthar császárságból.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-9666.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 15. 10.30 (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Eger.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye az Esthar császárságból.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

TISZTA JÁTSZMA

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: B□vebb felvilágosítás Bodor Pál Csaba: 20-355-1301.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, KGK paklik, Pénzdíj: 1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).

Extra nyeremény: a nevezési díjon

felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyereménycsontot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

KG éves ranglista: A 2002-es év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékosok pénz-díjat vehetnek át az év utolsó versenyén: 1. hely: 7000 Ft, 2. hely: 5000 Ft, 3. hely: 3000 Ft (legálább 10 induló esetén).

AZ ELYSIUM VERSENYEI

október 20. vasárnap: Star Wars

október 26. szombat: Lord of the Rings

október 27. vasárnap: Elysium HKK

november 2. szombat: HKK

november 3. vasárnap: Star Wars

november 9. szombat: KGK/Lord of the Rings

november 10. vasárnap: HKK

november 16. szombat: Harry Potter/HKK

november 17. vasárnap: Star Wars

november 23. szombat: Lord of the Rings

november 24. vasárnap: Elysium HKK

december 1. vasárnap: Star Wars

december 7. szombat: KGK/Lord of the Rings

december 14. szombat: Star Wars/HKK

december 15. vasárnap: Star Wars

december 21. szombat: Lord of the Rings/HKK

december 29. vasárnap: Elysium HKK

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

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK TALÁLKOZÓ

Időpont: 2002. november 2. szombat 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös, Kolping Ház, Török Ignác út 1.

Belépő díj: 200 Ft + 500 Ft a kártyaverseny nevezési díj.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás, Gyöngyös, Iskola út 2. tel: 37-314-447.

PROGRAMOK:

Kártyaversenyek:

HKK verseny: Hatalom korlátozása, ahol a szoká-

sok mellett tiltott A pénz szentélya is.

Magic verseny – extended

MAGUS

Szerpjátékok:

AD&D, MAGUS és Shadowrun ismertetés és játék-lehetőség

Levelezős szerepjátékok – Túlélők Földje, Csök Városa ismertetés, jelentkezési lehetőség, ismerkedés.

Könyvek, kártyák (laponként is) árusítása

Játékos versenyek, zsákbaracská, tombola

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

AZ ESTHAR CSÁSZÁRSÁG BEMUTATÓ VERSENYE

Időpont: november 30. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Láng Művelődési Ház (Budapest, XIII.ker. Rózsnai u.3.). Megközelíthető Kőbánya-Kispestől piros 136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyé 3 csomag Esthar császárságból.

Nevezési díj: 2500 Ft (tagoknak 2400).

Díjak: Négy gyűjtődoboz Esthar császárság, ultraritkák.

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

- 4 gyűjtődoboz Esthar császárság
- A 8. helyezettet is díjazzuk!

SZABÁLYOK

TILTOTT LAPOK: Az alábbi lapok minden

HKK versenyen tiltottak, kivéve, ha a verseny hirdetésében másképpen szerepel. A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia. A tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia. A tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY:

min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

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

ISTENI SZÖVETSEG: A pakliban csak

két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia. A tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

PÁROS VERSENY: Két-két pár játszik

egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös erőpszt, nem közösek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa,

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

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

NEVEZÉSI DÍJ: A Hatalom

Szövetségének tagjait a nevezési díjból 25%-os kedvezmény illeti meg, kivéve a frissen bontott paklik versenyét, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

Kérdezz... ..felelek!

DANI ZOLTÁN

Megvédi-e a Bobócmolad a lényemet a Sárgaláztól?

Nem, a Sárgaláz nem rak jelzőt rájuk, nem küldi őket a gyűjtőbe, nem sebez stb. Egyszerűen csak csökkentti a lények maximális életpontját.

El kell-e költenem a Hajítógépre szánt csontokat, ha egy Hatalom torzításával megakadályozzák a kijátszását?

Nem. A Hajítógép idézési költsége három szörnykomponens, ezt kell elkölteni a kijátszásakor. A többi komponens csak akkor kell elkölteni, ha a Hajítógép sikeresen játékba került.

Megmenthetem-e egy testrésszel a galetkimet Kazimir képességétől?

Igen. Kazimir képessége a következő: „Minden lény, ami megsebzí Kazimirt, a gyűjtőbe kerül.” Ez egy hatás, testrésszel áldozásával megakadályozható.

Kijátszhatom-e a Szokatlan ceremóniát, ha nincs lényem játékban?

Igen, mivel a lényáldozás nem kijátszási feltétel. A kijátszása után húzók

egy lapot, majd mivel nem tudok lényt áldozni, a kör végén a két lapot nem húzhatom fel.

Kijátszhatok-e Tercceel három Vízi-ósárcányt?

Nem, egy fajta vízióból egy körben bármilyen módszerrel csak egyet játszhatok ki.

Kell-e fizetnem az Óriás manipulátor időleges költségét miután kijátszottam egy Nagytakarítást?

Nem. A Nagytakarítás minden jelzőt leszed, így az időleges költség jelzőjét is. Az időleges költséget pedig addig kell fizetnem, míg van a lapon időleges költség jelző.

Mi történik akkor, ha egy Halál anygala megsebez egy olyan lényt, ami nem lehet célpontja hatásnak?

A lény a gyűjtőbe kerül, mivel ez nem egy célzott hatás.

Hová kerül Sir Lonil Zomar, ha A gépben lakozó szellemmel ezt fordítom fel a pakliból?

Zomar nem tiltja, hogy a pakliból a gyűjtőbe kerüljön, és mivel A gépben lakozó szellemmel nem kerülhet játékba, ezért a gyűjtőbe kerül.

Hány jelzővel kerül a Romlás játékba, ha Idéző rúnával játszom ki?

A ? vagy X alapidézési költségű lapoknál mindig a lehető legkisebb értéket kell behelyettesíteni akkor, ha még nincs játékban, vagy akkor, ha valamilyen hatás által kerül a játékba. A Romlásnál ez 0, vagyis egy jelző lesz rajta.

Mennyi lesz a Goblin katona sebzése, ha erősít magán egyet, és a Brutális szilmill megduplázza a sebzését?

Hat. A Brutális szilmill a módosított sebzést duplázza, de ha először dup-

lázok a szilmillrel, és csak utána erősít a katona, akkor csak öt lesz a sebzése.

Kijátszhatok-e Felkészülés mellett az első négy körben olyan lapot, aminek életpont áldozásos kijátszási költsége van?

Igen, mivel a Felkészülés csak azt mondja, hogy a játékosok nem sebződhetnek. Életpontot áldozni lehet.

Visszavehetem-e Mágikus újjászületéssel Sziklazúzó Rogant, ha úgy halt meg, hogy volt mágikus védekezése, mert nem galetkivel harcolt?

Nem, mivel alaphól nincs mágikus védekezése, és a gyűjtőben levő lapoknak meg nincs memóriájuk.

Megvéd-e a Mutáns regeneráció az Ében újász lövésétől?

Igen, a Mutáns regeneráció minden lények által okozott sebződéstől megvéd, nem csak az ütéstől.

Rakhatok-e KF-es tárgyat az ellenfél lényére?

Igen, mint ahogy testrészt vagy bármilyen lényre rakandó bűbajt is.



DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

Gyere el üzletünkbe, ahol:
az ország legszélesebb H.K.K.
lapválasztékából, a legolcsóbb
árakon, kellemes
környezetben vásárolhatsz,
cserélhetsz és játszhatsz!

FIGYELEM!

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

❖ www.budapestcenter.hu/akcio

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

Tel.: 06-20-967-8936

Nyitva tartás:
Hétfőtől
péntekig
11-től 18-ig

VERSENYBESZÁMOLÓK

ŐSÖK VÁROSA

Vaczó András győztes paklija

- 3 Transzformációs mező
- 3 Megszakítás
- 3 Energizáció
- 3 Mohóság
- 1 Ősi tekersek
- 2 Fűvészkert
- 2 Detonáló amulett
- 3 A kíncskeresés itala
- 5 Goblin
- 2 Káoszgoblin
- 3 Goblin ügyeskedő
- 3 Tirranda üstje
- 3 Kalmárok itala
- 2 Hajítógép
- 2 Rovarsámán
- 3 Vám
- 3 Majd legközelebb
- 2 Ilthian

Kiegészítő pakli:

- 3 Vételár
- 2 Lohd Haven hiktoltása
- 3 Orrfricskázás
- 3 Császári dekrétum
- 3 Manatűz
- 3 Lángtenger
- 3 Kopasztás
- 3 Szikra
- 2 Kicsi a rakás

Rém András paklija

- 3 Majd legközelebb
- 3 A forrás érintése
- 3 Erős ereje
- 3 Manasajtolás
- 3 Visszavágás
- 3 Cheotax
- 3 Bohócmolad
- 3 Órjöngő szilmill
- 2 Szilmill sámán
- 3 Szilmill spórák
- 3 Mágusok átka

- 3 Az élettelenység megcsúfolása
- 2 A hatalom torzulása
- 3 Orrfricskázás
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 A tudomány ára

Abbas Krisztián paklija

- 3 Energizáció
- 3 Manasajtolás
- 3 A tudomány ára
- 3 Tirranda átka
- 3 Erős ereje
- 3 Megszakítás
- 3 A rend helyreállítása
- 3 Orrfricskázás
- 2 Lohd Haven hiktoltása
- 3 Láncvillám
- 3 Sárgaláz
- 3 Lángtenger
- 3 Megbékélés
- 2 A szkarabeuszok átka
- 3 Rovarsámán
- 2 Ilthian

Szinay Péter paklija

Szabálylap:
A fókusz megfelelése

- 2 Ősmágus kívánsága
- 3 Mágikus kibontakozás
- 3 Dezintegráció
- 3 Villámkorbács
- 3 Szellemkalapács
- 3 Láncvillám
- 3 Asztrális hullám
- 3 Véreső
- 3 A tudomány ára
- 2 Kedvenc
- 3 Vadmágikus zóna
- 3 Manaszívás
- 3 Lángtenger
- 3 Energizáció
- 3 Sárgaláz
- 3 Az áldozat szintje
- 1 Beholder mágus

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét szeptember huszonegyedikén rendeztük, sajnos csak tizenhat profi és húsz amatőr versenyző részvételével. A Nemzeti Bajnokságról ismert favorit, az *Órjöngő szilmilles* pakli (kétféle) most is erősen jelen volt, de végül csak egy ilyen került a legjobb négy közé a profiknál; az amatőröknél viszont három is. Láthattunk még kontrollt, hordát (*Nagy pulzánsmágiával* kiegészítve), fókuszos paklikat, goblinos-tárgyas illetve *Bűvös erdőre* alapuló kék-vörös összeállítást is.

A profiknál nüansznyi különbséggel Vaczó András adalmaskodott Rém András előtt, a harmadik helyen Abbas Krisztián, a negyedik pedig Szinay Péter végzett; paklijaikat oldalt nézegethetitek.

Az amatőröknél Flaskó Norbert győzött *Órjöngő szilmilles* (Mágusok átka nélküli) paklijával, a második Gaál Vilmos, a harmadik Bagi Sándor lett hasonló összeállítással, a negyedik pedig Szabó Csaba goblinos-tárgyas paklival.

Makó Balázs



ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Szabó Csaba *Hajítógép* + *Rovarsámán* segítségével ötezer-háromszáznyolcvannegyvet ütött.
- Holman Gábor a *Manapoid* + *Védelem itala* kombóval ölt.
- Dárday Gergely ellenfele *Hydronjának* és egy jól elhelyezett *Talbot szavának* segítségével nyert.
- Mindenkit rengeteg nyeresémmel várunk versenyein, most például a húsz amatőr indulóból nyolc kapott díjat!

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2002. NOVEMBER 15-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Ideai katalógusunkban több, mint 100 könyvből, tíz kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnel két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

2 ELŐRE FIZETÉS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes áránál feltüntetett összegeket,

figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számold pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

4+1 AKCIÓ VÁSÁROLJ 4 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET AJÁNDÉKBA!

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

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

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

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

✓ Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	1298	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	1298	1230	1100
✓ Vérbeli herceg	898	760	670
✓ A király kalóza II.	998	950	900
✓ A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
Krondor: Árulás	1498	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	1398	1330	1190
Ezüsttövis (2. kiadás)	1398	1330	1190

A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)

✓ A birodalom leánya	1498	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	1298	1230	1100
A birodalom úrnője I.	1198	1140	1020
A birodalom úrnője II.	1498	1400	1250

BATTLETECH REGÉNYEK

Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vérvén	698	620	520
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét ármány	948	900	800
✓ M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	1298	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	1298	1230	1100
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	1298	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	1398	1330	1190

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA

✓ Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640
✓ Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
✓ Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850
✓ S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	1098	1000	900
✓ Harby Riann: A bolhedor lovagjai	1198	1140	1020

JANET EVANOVICH

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

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

EGYÉB REGÉNYEK

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

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT

A világ szeme I.	798	750	640 ✓
A világ szeme II.	998	950	850 ✓
A nagy hajtvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
Mennyei tűz II.	1598	1520	1360
A káosz ura I.	1398	1330	1190
A káosz ura II.	1798	1700	1500
A kardok koronája I.	1598	1520	1360

SHADOWRUN REGÉNYEK

Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászk	898	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	1098	1040	930
Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660
Nyx Smith: Elsötétedés	1098	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	1098	1040	930

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	998	950	850 ✓
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	1098	1040	930
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	1098	1040	930

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

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

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	4498	4100	3700

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
J. GOLDENLANE KÖNYVEI			
✓ Isteni balhé	998	950	850
Papírtigris	1498	1400	1250
Farkastestvér	1498	1400	1280
EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thériai vér	998	900	800
✓ Greg Gorden: Jöslat	998	950	800

BEHOLDER AKCIÓN			
✓ Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
✓ Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	990
Robert Crais: Rémálmok városa	1198	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	1498	1400	1250

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI			
✓ Veszélyes játszma	1598	1440	1280
Kegyetlen eskü	1898	1800	1500

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

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Hideg karok ölelése	749	710	640
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Alan O'Connor:			
Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760
Erioni regék	890	850	760
Hawkwood: Farkasének	1190	1130	1010
Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei			
Sárkányszárny I.	890	840	760
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760
Tűztenger II.	890	850	760

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI			
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
R. A. Salvatore: Bedwyr kardja	1290	1230	1100
Mary Kirchoff: Kalandvágy	1190	1130	1010
M. Anthony & E. Porath: Rokon lelkek	1190	1130	1010
David Ferring: Árnyékfattyak	999	940	840
Margaret Weis – Tracy Hickman könyvei			
Az ikrek háborúja	1390	1320	1200
Az ikrek próbája	1290	1230	1100
Az ikrek ideje	1390	1320	1200

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI			
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	990	940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	990	940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Ventru (Vampire)	1090	1040	930
Richard E. Dansky: Lasombra (Vampire)	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	1090	1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	1190	1130	1010
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	1190	1130	1010
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	1090	1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	1090	1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	1090	1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	1190	1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	1190	1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	1090	1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	1090	1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	1090	1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	1290	1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	1290	1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	1290	1230	1100
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	1290	1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	1390	1320	1200
AD&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	6000	5700	5100
Útmutató a Kamarillához	3990	3790	3390
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	1290	1230	1100
Douglas Niles: A bábkirály	1190	1130	1010
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	1290	1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	1290	1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	1390	1320	1180
Carl Bowen: Vadász és préda:			
A vámpír	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
A bíró	1190	1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
A vérfarkas	1090	1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda:			
Az itélethozó	1190	1130	1010
R. A. Salvatore: pap ciklus			
Kantáta	1090	1040	930
Shilmista árnyai	1090	1040	930
Éjmaszkok	1090	1040	930
Az elesett erőd	1190	1130	1000
A káros átka	1190	1130	1010

Könyv címe	Bolttí ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
Legend of the Five Rings			
Stephen D. Sullivan: Skorpió	1090	1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	1090	1040	930
Ree Soesbee: Daru	1090	1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	1090	1040	930
Stun Brown: Rák	1190	1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	1190	1130	1010

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI			
Kaland nélkül	899	850	800

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI			
Roland Morgan: Mestervízsga	1190	1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	1190	1130	1010

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:			
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	2590	2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	2890	2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	2490	2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	1590	1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	1390	1320	1180

KALANDOR KIADÓ			
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	1798	1700	1530
Fonyódi Tibor: Isten ostorai	1798	1700	1530

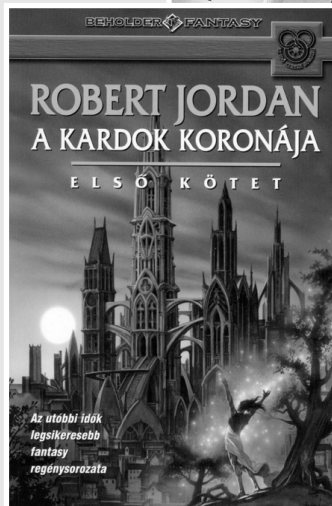
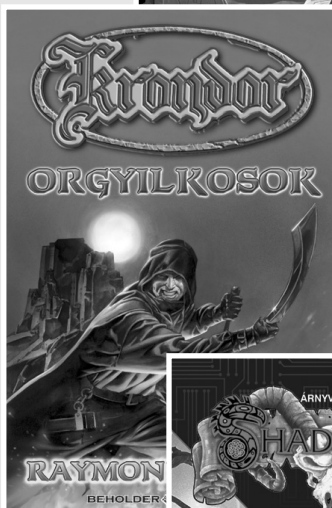
HATALOM KÁRTYÁI	
Dobozos társasjáték	2490
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	750
Ősök Városa	1090
Rúvel hegy	750
Két világ közt	750
Víziók	750
Sötét Kor	800

HKK INVÁZIÓ, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ	
A levegő síkja	200
Zén 2. expedíciója: Kristályhegy	250
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	250
Zén 2. expedíciója: Vérmező	250
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	250
Zén 2. expedíciója: Holtláp	250
Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	250
Zén 2. expedíciója: Thargodának Földje	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK	
Alappackli	600

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

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



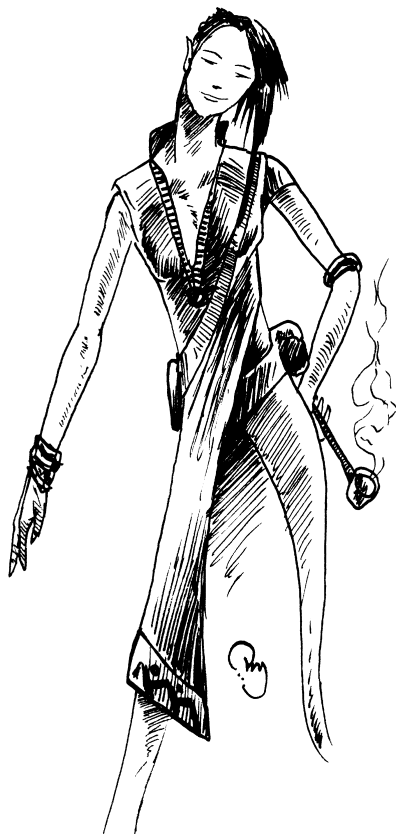
A DALLAM ÉBREDÉSE

V. rész

Jelmez naplója

1. nap Emlékszem, ahogy nyolc társammal együtt fenn álltunk az emelvényen az ujjongó tömeg őrzőgő lelkesedésétől kísértén. A Dálnok épp letette lantját, miután halk, érzelmes bangon eladapta az Ősi Jósálatot. Mindnyájunkat megigézett a pillanat varázsa.

Igen, akkor azt hittük, hogy kiválasztottak vagyunk. A csillogó szemű bárdot Hószakáll Arnondnak bívták. Ifjonti éveiben járt még, szemei ravaszul csillogtak, de az állát fehérré szakáll keretezte. Tudor, az apró tudóspalánta töprengve járkaált fel s alá, miközben buzgón jegyzetelgetett a noteszébe. Magisztrapulosz, ez a bíres varázsló gögösen nyújtózkodott banyag



nemtörődömséggel a tartásában. Megvetően mértem végig, és arcomra leplezetlen utálat ült ki. Vajon megmentené-e az csudálatos varázstudománya, ha orvul megmártanám benne a bicskámát? Mintba megérezte volna a gondolatimat Szelidel, ez a forradásos arcú katonalány tette vállamra a kezét. Undorodva elbát-ráltam, és kis biján nekiestem Álomnak. Felkészültem szidalmaira, de ez a furcsa nő szélesen reám mosolygott, és pipázott tovább. Talán most is abban a bizonyos álomvilágban lebegett, ami különös klánjának sajátja. Besurranó létemre megint túl nagy feltűnést keltemmel! Elbúzódtam a sarokba, de Keszeg tekintete égette a tarkómat. A rövid, vörös hajú tisztogató lány rám kacsintott, majd elfordult. Beleborzongtam. Talán ő volna az áruló, akire a klánom idejekorán figyelmeztetett, mielőtt eljöttek volna erre a küldetésre? Vagy Varkacs? Az az elfajzott, toprongyos mutáns csápolat? Baljós előérzet fogott el.

Váratlanul Hramur érsek egyenesedett fölénk. A majd háromméteres, csuklyás iszonyat látványa mindenkit elnémitott a teremben. Mellette Áspis lépdelt peccesen: csontsovány karjait keresztbe fonta apró mellei előtt. Fakó arcán nyoma sem volt nőiességgnek, csak felsőbbrendűségnek és tetetett közönynek. Olybá tűnt, mintba mérhetetlen büszkesége belülről csupaszítottá volna le testéről a bűst; élő csontvázként zörögve lépdelt. De a szeme... az földöntúli tűzzel izzott, s még az én sokat látott tolvaj tekintetem se bírta sokáig a nézését. A homlokába égetett balbatatlan rendjelvény pedig kétséget sem hagyott afelől, hogy kit tekint patrónusának.

– Galetkik! – bangzott föl Hramur zengő hangja. – Történelmi pillanatnak vagyunk a tanúi. Népiünk évezredekben át nyögt a keserű száműzetés átkát. Megszámlálhatatlan idő óta élünk kőbe zárva, mégsem feledjük Legendáinkat! Őseink dicső múltja nap mint nap felde-reng dálnokaink ajkain! – ezzel udvariasan Hószakáll Arnond felé biccentett. – Ragon Erwar, az utolsó felszín-i király ereje fogytáig helytállt az Ellenség ostromával szemben. A monda szerint az ő érdeme, hogy a klánok megalakulhattak és a galetki világ tartóoszlopaivá váltak. S úgy tartják, teste még a mai napig is a Hegyek mélyén hever magányos sziklabörtönében. De egyszer eljő visszatérésének ideje! Akkor majd lerázza magáról a sír hantjait, s újra dicső csatába vezet majd bennünket! – A lelkesítő szavakat kísérő taps nem váratott sokat magára.

– A minap álmod láttam – folytatta. – Varázslatos, bűvös látomást, melyben maga Erwar király jelent meg

előttem, s kért, hogy szabadítsuk ki fagyos fogságából. Hatalmas klánunk pedig helyesnek és jónak látta, hogy a színt legkiválóbbjai közül kiválaszt kilenc galetkeit – klánonként egyet-egyet –, hogy beteljesítsék az Ősi Jóslatot. Ők Kilencen egy-egy szelétét képviselik mindannak, amire mi, a klánok vezetői büszkék vagyunk, s amit végső soron Ragon Ervarnak köszönhetünk. Ők kelnek bát útnak. Legyőzik az összes akadályt! És Ervar király visszatér közénk!

4. nap Másnap úgy tűnt, minden rendben lesz. A színt lakói sorfalat álltak nekünk, és sokáig éljenezték Ervar királyt. Láttam a szemükben csillogó vak hitet. Hát komolyan azt hiszik, hogy egy ezer éve halott legenda fog életre kelni a szemük előtt? Ahogy a forगतogot magunk mögött hagytuk, csak néhány sokat látott öreg galetki csóválta a fejét.

A lakóbarlangok fényei lassan elmaradtak mögöttünk, s magába ölelt bennünket az ismeretlen járatok homálya. Sokszor csak tapogatózva haladhattunk, alig-alig látva az előttünk haladó hátát.

Napokon át hatoltunk egyre mélyebbre a hegymély csontjába. Hogy pontosan hova, azt szerintem még maga Áspis se tudta. Reggelente fehér szakállú dalnokunk mesélt neki a Legendák útmutatásairól, próbálva kihüvelyezni az Ősi Jóslat szövegét. Olykor – amikor valami különösen ésszerűtlen döntést hozott vezetőnk – Tudor

pattogott sípítózó hangon, de mindhiába. Áspis minduntalan elzavarta, és a Hramur érsék által adott tekercsek nyomán vezetett minket a tekerő járatokba. Mikor Magisztrapolusz hűvösen firtatta a tekercsek tartalmát, a sovány lány csak sejtelmesen mosolygott. Esténként bekenetem méreggel a késeimet és a kezem ügyében tartottam őket, biztos, ami biztos.

7. nap Az egyhangúság kezdett eluralkodni a társaságon. Keszeg és Szelidel próbáltak felvidítani bennünket csilingelő nevetésükkel. A nők közelsége csak Dalnokunk érdeklődését keltette fel. Hízlegőn mosolygott rájuk, majd elővette lantját, és vidám, pattogós dallamokat kezdett el játszani a kedvükért. Tudor és Magisztrapolusz látszólag közönyösen elfordultak és magasröptű mágiaelméleti kérdéseket feszegettek, de minden pillanatot kihasználtak, hogy kéjsóvár pillantásaikkal a harcsonőket illessék. Varkacs halkán kuruttyolva kuncogott a jeleneten, Álom pedig szemlátomást nem tanúsított különösebb érdeklődést az ügy iránt.

Furcsálltam a pszionista lány viselkedését. Ritkán lehetett szót váltani vele, mert – elmondása szerint – az ő lelke az asztráltérben járt előttünk. Hát, egy zombiban több élet van, mint benne, amikor átlép abba a másik világba! Csodálom, hogy nem esik ki hatalmas pipája a szájából, és gépiesen rakogatott lábai hogy találják meg a biztonságos ösvényt a legmélyebb meredély szélén is!

Végül Áspis rikácsolt hátra, hogy hagyjuk abba a trécelést, mert megfájdul tőle a feje, és nem tud koncentrálni a tekercsekre. Így hát szótlánul haladtunk tovább. Egy újabb értelmetlen nap. Kezdenek sajogni a lábaim! Besurranó vagyok, nem málhás womath!

9. nap Az erőltetett menet teljesen elcsigázott bennünket, de Áspis egyre csak diktálta az iramot. Számításaim szerint már egy napja elhagytuk a csatornaszíntet, s mélyen a Teron Hegy alatt járhattunk. Valamit csak tudhattak Áspis titkos tekercsei, mert mindig megtalálta a legelfelejtettebb, legeldugottabb lefelé vezető járatokat anélkül, hogy veszélyesebb torzszülőtte botlottunk volna. A járat kezdett felmelegedni. A barlangfalak melege sugároztak, s itt-ott kénes kipárolgások mérgezték a levegőt. Este egy barlangkereszteződésnél táboroztunk le. Áspis pihenőt rendelt, majd félrevonultak Álommal és halkán susorogtak. Ha jól érttem, Álom reszketett a félelemtől. Azt mondta, a halál szagát érezte a levegőben, s a bal oldali járat az elmúlás bűze lengi körül. *Valami nagy szörnység lapulhat a mélyén, amibe nem szabad belesétálnunk* – suttogetta átszellemült arccal.

Aznap éjszaka loptam. Mikor én voltam őrségben, elemeltem Álom pipafüvét, előhúztam régi fapipámat, amit még magam faragtam a lárvaszintre költözésemkor, és jókorát szipákoltam belőle. Különös kábulat kerített hatalmába. A testem mintha elpárolgott volna, s furcsa villódzás közepén találtam magam. Sístergő fénycsíkok tekeregtek körülöttem, néha pedig fénylő pontok surrantak el mellettem, túl gyorsan ahhoz, hogy követni tudtam volna röptüket. *Igy nézhet ki az asztráltér is Álom elmondásai alapján* – gondoltam magamban. Lassan lebegni kezdtem a barlang teteje felé. Körülöttem



színes gömbök kucorogtak a természetfölötti szellő lengedezésében. Hetet, vagy nyolcat számoltam össze. Az egyikük lassan felemelkedett és apró humanoid forma alakot öltött.

Aztán változott a kép. Látóteremet sűrű homály felhőzte be: megelevenedett a bennünket körbeölelő sötétség és nemsokára sötét folyammá duzzadt a lábaim alatt. Gusztustalan, fekete szellemcsápok tekeregtek elő belőle, megpróbálva elkapni az előttem lebegő lényt. A fénylő pont egy ideig próbált kitérni, míg végül az éjsötét csápok megnyúltak, és gúnyos kacaj kíséretében megragadták a csillámló alakot. Pár pillanat múlva a fénylő test kialudt, halálsikolya pedig még további álmaimban is kísértett.

10. nap Verítékben úszva tértem magamhoz. Társaim már mind ébren voltak, és szomorúan álltak a táborunk melletti meredély szélén. Zúgó fejjel odakiszтам. Álom. A szerencsétlen az éjjel beleesett a táborhelyünk melletti szakadéka és felyársalta egy cseppkő. Az arcára földöntúli félelem fagyott, mintha valami szörnyűség rémítette volna halálra.

– Mindig mondtam, hogy vigyázzon, hova lép, miközben *odaát* van – motyogta halkán Szelidel.

– Ebből elég! – tajtékzott Áspis. – A rontás már köztünk jár. *Azonnal* indulunk tovább! Felszedelőzködni! – és vékony karjával a baloldali, feketés barlang felé intett. Tudor paprikavörös fejjel tiltakozott, de Áspis egyetlen szemvillanása beléfajította a szót.

Mit volt mit tenni, kelleetlenül összepakoltunk és továbbindultunk.

11. nap A járat kérlelhetetlenül haladt lejjebb és lejjebb, a levegő pedig egyre forróbb lett. Kiszáradt a torkunk a fojtogató hőségtől, ami egyre fullasztóbbá vált. Mikor csarnokokat szelünk át, bugyogó magmatöcsákat kerülgelve, váratlanul a pöttöm Tudor makacsolta meg magát, Áspis elé rohant és vadul a szemébe nézett. Megálltunk.

– Nem, nem és nem! – mutatott Tudor vádlón Áspis felé. – Ezt nem csinálhatod tovább! A halálba vezetsz bennünket!

– Ugyan, mit tudsz te erről, ostoba tudós? – szörösségre rekedten Varkacs. Tudor elvörösödött, és toporzékolni kezdett.

– Jobb, ha tőlem tudod te fajnók, hogy a Teron Hegy geotermikus energiák gyűjtőpontján meredezik, mágikus plazmasugárással áthatott sziklák alkotják alsó talapzatait, melyek...

– Az egyszerűbb verziót, ha lehetséges – sóhajtotta unottan Keszeg, miközben a fegyverét hanyagul tisztogatta.

– Egy tűzhányó kellős közepébe tartunk! – rikkantotta Tudor. Áspis fölugrott, de a hegymély mordulása beléfajította a szót. Megremegett a föld, gőz sivitott a környező repedésekből, s apró szikladarabkák kezdtek hullani a mennyezetről.



– Pucolás! – üvöltöttem, és jó példával járva elől nekiiramodtam. A többiek is futásnak eredtek. Már a barlangcsarnok kijáratánál jártam, mikor lihegve meg mertem fordulni. Mindenki ott volt mögöttem, kivéve Tudort. Csak állt egyhelyben a félelemtől földre gyökerezett lábbal és reszketett.

– Túúúudoorrr! – üvöltötte Magisztrapulosz. – Gyeeeree! – de már késő volt. Izzó magma buggyant föl a környező repedésekből és lávafolyók indultak meg tekeregve a bénultan álló galetki felé. Mikor elérték, egy szempillantás alatt elpárolgott a teste.

12. nap Tudor halála lehangolt minket. Átizzadva és talpig kormosan tántorogtunk vissza az elágazáshoz. Lihegve rogytunk a földre. Álom teteme még mindig ott feküdt a hasadék mélyén. Hószakáll elővette a lantját, és egy rövid, melankolikus gyászballadát költött halottaink tiszteletére. Ketten már elhulltak. Vajon hányanak kell még követnie őket, hogy végül célhoz érjünk?

19. nap Egy hét telt el legutóbbi kitérőnk óta. Társaink szellemét magunk mögött hagvva indultunk tovább, ezúttal a jobb oldali járaton. Viszonylag nyugodtabb útszakasz következett. A barlang hőmérséklete helyreállt, csak a levegő volt áporodott. A sötétség errefelé olyan sűrű volt, hogy a milgandjaink csak alig-alig pislákoztak. Rádadásul a távolból monoton vízcsöpögés zaja kergetett lassan az örületbe bennünket. Keszeg gyanakvóan méregette a barlang padlóját.

– Furcsa! – hümmögte. – Mintha valaki járt volna előttünk. Pedig a nyomok alapján a torzszülöttek messze elkerülik a környéket. Talán a tűzhányó közelsége miatt. – Áspis összehúzott szemmel mérte végig a tisztogató lányt, majd megrázta a fejét.

– Kizárt – mondta határozottan. – Ez a járat már évek

óta használaton kívül áll. Csakis Hramur érsek tekercseinek útmutatásai alapján lehet idetalálni. Azok pedig nálunk vannak.

– Pontosabban *nálad* – vicsorgott keserűen Magisztrapulosz. – S ha olyannyira biztos lenne az útvonal, akkor nem vezetnél volna bennünket kis híján az eleven vulkánba. – Nem titkolok, hogy kit vádol legjobb barátja elvesztése miatt.

– Tudor csakis saját ostobaságát okolhatja bukásáért – felelte határozottan a halhatatlan lány. – Nem szólt időben, csak amikor már késő volt. Nem eshetünk kétszer ugyanabba a hibába! Ha minden igaz, holnap elérünk a Feneketlen Tóhoz. Az Erwar sírjáhos vezető út onnan vezet tovább. Inkább azon gondolkodjatok, onnan hogy jutunk tovább. – Ezzel Áspis befejezettnek nyilvánította a vitát. Morogva szállásoltuk el magunkat.

20. nap Aznap éjjel támadtak. Mintegy varázsütésre füst csapott fel a tábor közepén és sötét alakok özönlöttek elő a mélyéről. Mielőtt magunkhoz térhettünk volna, már ránk is vetették magukat. A homályban nem volt idő a milgandokat elővenni, így csak bizonytalan alakú körvonalakat lehetett kivenni.

– Megtámadtak! – rikoltotta Szelídel és egy nősténytigris érejevel ugrott a támadók közé. Szőke haja egy pillanatra előttem lebbent, majd egy halálsikoly, fegyvercsörgés és meglepett kiáltások vegyültek a mindent átható csatazajba. Olyan kicsire kucorodtam össze, amennyire csak bírtam, nehogy észrevegyenek. Kés surrant ott, ahol az egyik pillanatban még a hátam volt, majd a meglepett támadó átesett rajtam. Egy gyors kézmozdulat és nem mozdult többet. Főlpattantam és a barlang falához araszoltam. Magisztrapulosz átható kántáló hangja tisztán kihallatszódott a forgatagból. Néha fények villantak fel, ahogy sisztergő villámai becsapódtak.

Aztán közvetlenül előttem vörösés derengés villant. A halvány fényben egy összezsugorított arcú, rút vénember karjaiban Keszeg ernyedett testét pillantottam meg. Az öreg valami szentségtelen rituálét hajthatott végre, mert kezei rátapadtak az alélt lány testére, s kéjesen szíppantotta be a sisteregve távozó lélekenegriát. Fogatlan ajkai groteszk vigyorra torzulnak. Dühös kiáltással hajtottam el dobótörömet, mely rezegve állt meg a vénség torkában. Elkerekedtek a szemei, majd a lánnyal együtt a földre hanyatlott.

– Fiat lux! – kiáltotta el magát Magisztrapulosz, s a teremben fény gyűlt. Támadóink, mintegy két tucatnyian, heverték szétszórvva a teremben. Némelyikük teste még mindig füstölgött a mágus villámaintól. Gyorsan szemrevételeztem a többieket. Egyedül Magisztrapulosz tűnt kimerültnek. Odaléptem Keszeg testéhez, de már nem tudtam rajta segíteni. A lélekenegria távoztával teteme összezsugorodott és összetöpörödött. Nem volt szép látvány.

– Azt hiszem, magyarázattal tartozol, Áspis! – szörcsögte Magisztrapulosz. – Támadóink ugyanis szemlátomást *tudták*, hogy itt vagyunk. Csak nincs áruló a soraink között?

– Fekete a nyelved, mint a szíved, gyanakvó mágus! – sziszegte a sovány halhatatlan lány. – A vezetőtok vagyok,

nem holmi csúszómászó besúgó! – Majd váratlanul felém fordult, s felizzott homlokán a klánjelvénye. Átható tekintetét az enyémbe fúrta és lassan, méltóságteljesen felszólított:

– Mondd el nekik, Jelmez! – parancsolta. – *Az igazat!* – verejték ütöközött ki homlokomon. Nem tudtam szabaddulni akaratajának igája alól. Önkéntelenül buggyantak ki belőlem legféltettebb titkaim:

– Ezek Hramur árulói – köptem a földre. – Ismertem őket. Mind. Ők voltak azok, akiket Hramur érsek kiválasztott a Testvérviszály története után, hogy kiképezzék őket. Mi is közéjük tartozunk – mutattam Áspisra és magamra. – Néhányan tolvajok lettünk, mások meg halhatatlanok. Áspis és én voltunk azok, akiket az érsek úr Erwar király kriptája után küldött. A többiek ezt nehezményezték. Feltehetően ez az öreg nekromanta, Pióca – intettem Keszeg gyilkosa fölé – szervezte csapatba őket, és a nyomainak követe jöttek utánunk. A kincsekre fájt a foguk, ami Erwar sírboltjában várta volna őket. Sajnálom, hogy nem vettem észre őket korábban.

Mikor ezt elmondtam, a többiek köpni nyelni nem tudtak megdöbbenésükben. Végül Áspis tudata elengedte az enyémet. Magisztrapulosz bólintott, mint aki elfogadja a magyarázatot.

– Temessük el Keszeget! – kérlelt minket Szelídel.

22. nap Már két napja ültünk a Feneketlen Tó partján tanácstalanul. A minduntalan lefelé vezető barlang kiszélesedett, és ehhez a csillogó kiterjedésű, hatalmas barlangi tóhoz érkeztünk, melynek se széle, se hossza nem volt, csak nyújtózkodott a messzeségbe, ameddig a szem ellátott. Így hát leültünk a partjára és csöndesen puszogtunk. Vártunk, hogy Áspis bejelentse, merre tovább. De a halhatatlan csak önmagával tanácskozott.

Ma délben azonban Hószakáll Armond dallam nélkül elszavalt egy regét. Arról szólt, hogy Erwar király életben maradt katonái, miután Forterum palotája összeomlott, nem hagyták királyuk testét az Ellenség martaléckául, ha-



nem kiásták, és éjnek évadján lemenekítették a hegy gyökerei alá. A kriptát lepecsételték, hogy őrizze időtlen idő-kig Erwar testét, míg be nem köszönt az új kor, és el nem jó a Kiválasztott.

– Szép, szép – bólogatott Szelídel. – Most azonban a vízen kell valahogy átkelnünk.

– Na igen, de miképpen? – csattant föl Magisztrapulosz. – Körös körül csak cseppkövek meredeznek véges-telen-végig. Hónapokig tartana körbehajózni a partot, minden szegletet megvizsgálva. Már ha lenne csónakunk, mert szeretnék emlékeztetni benneteket, hogy még egy árva tutajunk sincsen!

– A varázslónak igaza van. – motyogta Varkacs. – Itt már nem terem több babér a számunkra. Hárman már meghaltak. Nincs szükség további Hősökre. Hramur érsek is meg fogj...

– Nem! – csattant föl Áspis. – Innét senki el nem megy, míg célhoz nem értünk! – gyanakvóan méregetett bennünket. Senki se mert ellentmondani neki.

– Várjunk csak! – törte meg a feszült csendet fehér szakállú dalnokunk. – Gondolkozzunk logikusán! Ha el akarnánk rejteni egy sírt, akkor hová helyeznénk el? Melyik az a hely, ami e legbiztonságosabb, s ahol a legnehezebb felkutatni az esetleges sírrablóknak? Ahol álmlukban sem keresnék?

– Hol másutt, mint a víz alatt! – válaszolta a megvilágosodottak mosolyával Szelídel.

– Ez az! – pattant föl Áspis. – Magisztrapulosz! – fordult a meglepett varázslóhoz. – A harcban bizonyítottad, hogy értesz az elemek uralmához. Akkor tudnod kell légből szőtt palástokat kanyarítani körénk, hogy ne fulladjunk meg a víz mélyén. Meg tudod csinálni?

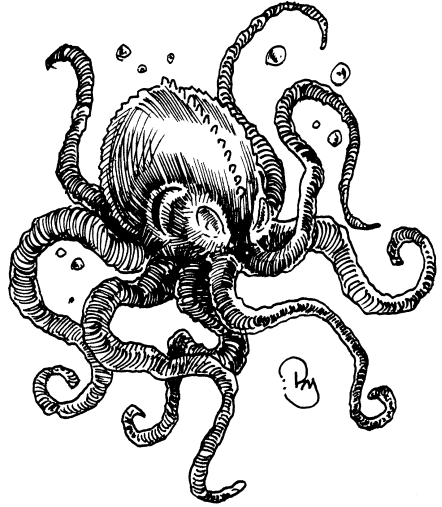
– Hat légbuborékok kellene létrehoznom és permanensen fönntartanom – töprengett összeráncolt homlokkal a mágus. – Félő, hogy ez véletlesen kimerítene. Aztán meg nem sok hasznomat vennének egy ideig. Ráadásul ki tudja, miféle bugyrok lapulnak a Feneketlen Tó mélyén? Itt már bizonytalan a mágikus töltés. Tartok tőle, hogy ha túlságosan sokat és sokszor folyamodok mágiához, felzavarom valami mélyben lapuló szárnyeteg nyugvó, ősi erejét.

Beleborzongtunk a szavaiba. *Bár hallgattunk volna rá!*

– Babonákba pedig nem hiszünk! – közölte ellentmondás nem tűrő hangon Áspis. – Nincs más választásunk! Csinál!

23. nap A mágus végrehajtotta varázslatát és egyikünk a másik után merült a víztükör alá. Furcsa volt tiszta levegőt szívni a víz alatt, hála a bennünket körülölelő légbuborékoknak. Így hát hat, apró fénypötty gyanánt úsztunk a végtelen vízőzönben, s ereszkedtünk lassan a tó mélyére. Opálosan csillogtak milgandjaink. Ahogy méte-rekre ereszkedtünk a felszín alá, kezdett csontjainkba marni a hideg.

Varkacs evickélt előre – szemléltomást használt vette terekő csápjaiknak a manőverezésben. Mi pedig lassan lebegtünk utána. A sort Magisztrapulosz zárta. Nagy erőfeszítésébe tellett, hogy a koncentráció mellett még ússzon is. Egyszer nagyon megjíedt, mikor egy ragyás pófájú



mélytengeri angolna siklott el előtte. Ekkor valamennyi-ünk légbuboréka megremegett. Ütőként hasított belém a felismerés, hogy a sorsunk Magisztrapulosz kezében van. Két csapással mellé úsztam és megfogtam a kezét.

Órák hosszat kóvályoghattunk így a végtelenben, mire megleltük a tó alját. A nevével ellentétben tehát mégiscsak van fenek! Töredezett, repedésekkel és hegyes cseppkövekkel volt tarkított. Nem tudhattuk, hogy felsérthetik-e a légburkunkat így elővigyázatosan elkerültük hegyes csúcsaik. A fenék közepén egy hosszú, éjfelete repedés tátongott, s valami névtelen iszonyat érzése lengte körül. Szánalmasan aprónak éreztem magunkat azokra a hosszú percekre, mialatt elhaladtunk fölötte. Magisztrapulosz szemei kitágultak, s a szívem gyorsabban kezdett el verni. De nem történt semmi különös, így úsztunk tovább.

Varkacs hevesen integetett előttünk a csápjával. S valóban: elértek a tó másik oldalát jelentő meredek sziklafalhoz, amit indázó vízínövények vettek körül.

Váratlanul hideg vízáramlat csapott meg, s mély, bugyborékoló hang hallatszott valahonnan a mélységből. Még erősebben markoltam a gyengélkedő mágus kezét. Ahogy a többiek mellé ereszkedtem, egész közel a tőfenékhez, egy mintegy tíz méteres kapu körvonalait véltem felfedezni. Itt-ott ősi Rúnák tarkították, de nem tudtam kislabilizálni őket. Szelídel meglepet arcot vágott és az ajtószárnyakra mutogatott. A monumentális kapu – igaz, csak résnyire –, de *nyitva* volt. Nem volt nagy a nyílás, de egy galetki – pláne a rugalmasabb fajtából – pont átfért rajta. S olybá tűnt, mintha a környékét gondos kezek megtisztogatták volna a rárokódásoktól. Elsőként Hószakáll csúszott át. Őt Áspis követte. Váratlanul apró buborékok leptek el, mintha felforrott volna körülöttem a víz. Szelídel ijedt képet vágott majd amilyen gyorsan csak tudott, nekiiramodott a lyuk irányába. Magisztrapulosz tenyere ernyedten csúszott ki a kezemből. Döböntően for-

dultam hátra: a kavargás közepében egy gigantikus méretű mutáns gözpolip nyálkás monumentalitása magasodott fölöttem. Jázdezőld pupillái kitágultak, nyálkásan csillogó testét ragyás kitüremkedések éktelenítették. Ha lett volna hangom, felüvöltöttem volna, a rémületől azonban mozdulni sem bírtam. Forrt körülötte a víz, s egyre csak valami feketés tintaféleséget árasztott magából, mely körbeölelt bennünket. Oszlopnyi vastagságú csápjai körülöttünk tekeregtek. A mágus végső kimerültségében, félig alétan sodródott hátra, egyenesen a lény karmaiba. Elkeseredve ugrottam utána, de egy csáp megragadott. Végem van nekem is! De nem! Varkacs volt az, aki erősen tartott és tuszkolt a kapu felé. Már épp átértem rajta, mikor egyszer csak elpattant a levegőbuborék, és jéghideg víz ölelt körül. Elvesztettem az eszméletemet.

24. nap Ekképpen tértem magamhoz a kapu túloldalán, ázottan. Fölöttem Varkacs csóválta szomorúan a fejét.

– Hogyan...?! – kérdeztem volna, de túl gyenge és elcsigázott voltam a beszédhez. Köhögve öklendeztem fel a tüdőmbe jutott vizet. Erre Varkacs rám kacintott, én pedig döbbenten fedeztem föl a *kopotlyút* hosszú nyaka alatt. Újra sötétség vett körül.

27. nap Öten maradtunk. Éhesen, fázósan, alig pár korty ivóvízzel a kulacsainkban, a hegymély börtönébe zárva. Áspis összeszorított ajkakkal ment elől, és csak ritkán emelte fel a tekintetét Hramur tekeréseiből. Mögötte Hószakáll burkolózott rongyos köpenyébe. Őt Szelidel követte, aki még a szokásosnál is sápadtabb volt. A sort Varkacs zárta, engem támogatva.

Három napon át kóvályogtunk a vaksötétben, mire egy kikövezett *útra* érkeztünk. A Hegymélyben senki sem készíti már ilyen – ez Őseink keze nyomára utalt. Feltekerve indultunk tovább.

Egy sötétségbe vesző, gigantikus térre érkeztünk. Mindenhol sziklahalmok, oszlopcsonkok meredeztek fenyegetően. Az egész egy átláthatatlan körengeteghez hasonlított a leginkább. Szemben pedig egy aprólékosan megmunkált, sárkány formájúra faragott boltív vezetett tovább. Jeges szellő áradt a mélyéről. A bejárat fölött cseppkövek lógtak félelmetes fogak gyanánt, s a bejárat két oldalára egy-egy címer volt vésvé. Hószakáll fázósan tett pár lépést előre.

– Az egyik – ha jól értelmezem – archaikus szimbólumokat használ. Középen a bástyá Forterumot jelenti. Bal oldalt fénylő hullócsillag – a sors gyanánt – jobbra pedig egy sárkány, amint koronát tart. Középen pedig mindezek előtt – eh, nem látom jól, közelebb kell mennem. Egy pillanat! ... Aha, egy R és egy öö... F, talán E rúna...

– Akkor az valószínűleg Ragon Erwar lesz – húzta ki magát Varkacs.

– És mi a másik címer? – kérdezte Szelidel erőtlenül.

– Egy trónszék, előtte egy P-rúna, amit egy hárfa, és egy kard ölel körbe – hebegte a bárd. Alatta pedig egy felirat: „A haladás útja dicső múltból diadalmas jövőbe vezet!” és „Hósi halált halt királyunk emlékét őrzi az élet!”. Ez meg mit jelenthet?



– Szerintem... – kezdte el Áspis, de *soba többé* nem fejezte be. Hátborzongató hörgés gurgulázott fel a barlang mélyéről. S mintha a cseppköveken túlról halk mormogást hallottam volna – vagy csak az érzékszerveim játszottak velem? Megállíthatatlan hőmpölygő, jeges szélroham tört ki a sárkányt formázó barlangból, mind letörve az odafagyott cseppköveket. Ahogy a löket elért minket, szerteszt repültünk a szélrózsa minden irányába. Mikor kitisztult a fejem, már hóvihár tombolt a kikövezett téren. Semmit se láttam. A milgandok kialudtak, s csak a viharos szél üvöltése jutott el a fülemig. Feltápáskodtam, de az orkán eréjű szél kis híján újra ledöntött a lábaimról. Négykézlábra ereszkedve másztam el az egyik oldalnyílásba és ott húzódtam meg. Mozgás közben fájdalom nyilallt az oldalamba. Felszisszentem, mikor szembesültem a belémfürödött cseppkődarabbal, de nem törődtem vele. Most itt pihegek és várom, hogy enyhüljön egy kicsit a vihar ereje.

28. nap Remegve tértem magamhoz. Érzem, hogy az oldalamba tört cseppkő fájdalmasan lüktet. A kegyetlen vibar karmaival felszaggatja rubámot, csontszilánkok borzsolják sebesre bőrömet, s az aprócska széndarab is ki-kibull elgémberedett kezemből; a tintám már régen használatatlanná fagyott. Mégis befejezem az írást, hogy ha majd erre téved egy fáradt utazó, ne álljon értetlenül egy jégre burkolt tetem fölött.

Eh, de *nincs sok időm!* Azt hiszem, a jövődőlés átka vetette rá árnyát utunkra. Tudhattuk volna, hogy az Ősök csapdájába sétálunk, mi mégis hagytuk magunkat becsapni! Vakon sétáltunk a Véget karmaiba.

Így hát bekövetkezett, ahogy elrendeltetett. Elbuk-tunk.

DART MAHUL
(folytatása következik)

Nyafogó Nefejejs levelezése 35.



Kedves Rózsa Alex!

Ilyen is rég történt velem: villámgyorsan haladok a fogak szintjének feladataival, kalandjaival, és – bár még alig múlt el az a nap, amikor megérkeztem ide, a hetedik szinte – máris azt terveztem, hogy mit fogok tenni a nyolcadikon, a karmok emeletén.

Ez a szint egyértelműen az eddigi legkönnyebb (és egyben a legkorruptabb...). Persze, mint minden, ez is relatív: alighanem csupán azért találok ilyen megerőltetés nélküli feladatnak a fogak szintjének fölterképezését, mert oly sok időt vesztegettem el az előző szinten. Mindenért az az átokverte klánháború a hibás, és áttételesen természetesen azok, akik kitalálták: a császári szint naplopó kegyencei! Jobb, ha nem is gondolok erre a (császáriak számára) szegyénteljes eseményre, mert csak szivdobogást kapok.

Napjaim ezen a szinten is meglehetősen egyhangúan telnek: már milganányújtás előtt fölkelek, és lesétálok a szövetségi barlangba, építkezni egy kicsit. Bár kevesebb a lelkes építő, azért töretlenül haladunk előre... Ha így folytatjuk, lassan kézzelfogható közelségbe kerül az a nap, amikor az összes hivatalosan építhető objektumunk állni fog. A javítóműhely épp most készült el, jól halad a katonai gyakorlópálya is, aztán jöhet az aréna... Még csak nemrég készült el a fúrártár, de már a fűvészkertbe is belefogtunk. Szóval, robotolok nap mint nap (szövetségünkben csak Ben-e-veer épített egy picit többet nálam), és bár mindig hangoztatom, hogy ezt szívesen teszem, azért eszténiként fájdalmas arccal tapogatom a friss hólyagokat a tenyeremen. Nyaff.

Építkezés után falatozom egy kicsit az élelmiszerraktárban, beszélgetek az éppen akkor érkező társaimmal (remélem, egy napon veled is összefutok), majd elhagyom szövetségünk fészket, és kalandozni indulok.

Első utam a palota elé vezet, a szint legforgalmasabb terére, ahol előveszem a furulyámat, és gyönyörű dallamokkal szórakoztatom a járókelőket. Halásak is érte (bár elhangzik egy-két kedélyes „itt van, csak hagyj már abba!” kiáltás is, de ezeket szerintem nem kell komolyan venni), legutóbb például csaknem négyszáz aranyat és a tudós kék köpenyét találtam a kalapomban. Az utóbbival ugyan nem sok mindent tudok kezdeni, de ahogy az ősi mondat tartja, ajándék vikunyának néz a fogát. (Azért igazán adhatnának használható tárgyakat is, nyaff!)

Miután úgy érzem, eleget szórakoztattam már a szint műértő közönségét, befejezem a dalolást (kevesen képesek arra a rendkívüli kunsztra, hogy furulyajáték közben is tudnak énekelni, de ez is bizonyítja, hogy én egy valódi mesterbárd vagyok), és újabb állandó napirendi pontként fölkeresem vadonatúj psi-partneremet, Zuckot, és nekifogunk a gyakorlásnak.

Ő egy valóban rendkívül szórakoztató jelenség, csak az a baj, hogy a psi klán tagja, és emiatt ördögösen otthon van az asztráltér világában. Természetesen csak negyedgözzel „küzd” ellenem, de még így is csak vért izzadva tudom „legyőzni”. Fordított esetben viszont (tehát amikor ő látogat meg engem), egyszerű kivégzés az egész, kettőt pislantok, és már piff-paff, el is intézett engem; az agyam fölforrat állapotban folyva ki a füleimen, ha ez valóban vére menő psi-harc volna. Nyaff!

Nem álltom, hogy lélekemelő számomra, hogy ennyivel gyöngébb vagyok, de Zuck mindig azzal vigasztal engem, hogy az ilyen nehéz küzdelmekből lehet a legtöbbet tanulni. Remélem, igaza van.



Miután ezt is bevégeztem, elindulok, hogy végezzek a szint réméivel, és megoldjam a megoldhatatlannak látszó problémákat. Mert (mint mindig) úgy látszik, érkezésem előtt ez a szint is az öskáosz mocskában fetrengett, és mindenki tölem várja, hogy – mintegy údvívóitói tevékenységet folytatva – rendet teremtek.

Szóval megmarkolom az Yssufól még az előző szinten zsák-mányvölt tört, fejembe csapom Pszichoklennész sisakját, és egy íly módon megerősített nagyobb erópajzsral készülök a minden jó szándékom és békés természetem ellenére elkerülhetetlenül bekövetkező párviadalokra. És nekiindulok.

Először a különböző épületekben kapott (általában elmebeteg) küldetéseknek próbálok eleget tenni. Ezen a szinten a legföhláborítottabb a helytartó, Antiki Ruthar tevékenysége: hol arra próbál rávenni, hogy verjek meg egy bírát, hol arra, dúljam föl egy tudós laboratóriumát, hol meg arra, hogy raboljam el a Rível-hegybe küldött pénzszállítmányt. Részemről természetesen szó sem lehet ilyesmiről, ígygeszem elsimítani ezeket a kínos ügyeket. Bár a legutóbbi küldetés gondolkodóba ejtett, hiszen szeretett szülőházamat, a Rível-hegyet igazán szívesen meglátogatnám. Persze az igazi a tizedik szint lenne (hiszen itt éltem le életem első hegy-morajait, és itt laknak a szüleim is...), de azt hiszem, a lényeg, hogy a fél életemet adnám egy szippantásnyiert annak a Hegynek összehasonlíthatatlanul frissebb és szabadabb levegőjéből. Nyaff!..

Szóval a helytartó küldetéseit inkább elnapoltam, talán majd máskor (hátha leváltják holnapra ezt a komplett örülte). Benéztem inkább a boltba, ahol kedves ellenségem, a kereskedő idegestő vigyorral és kezeit dörzsölgetve várt már rám. Másoktól azt hallottam, a zsugori kalmártól egyedí varázstárgyakat is lehet szerezni (például káoszgyógyó vértet), bezeg nekem nem ajánlott semmi ilyesmit. Ellenben arra kért, hogy hozzam vissza egy állítólagos elvesztett varázstárgyat, valamifele Vereznek nevezett helyről. Bár azt állítja, hogy nem lesz szükség harcra, ha jól látom, megint sumákol, és csak teljes vértetzetben érdemes ide lemerészkednem. Ismerem már a boltos fajtáját, a fejemet rá, hogy megint valami sötét mesterkedés van e mögött is. Nyaff! No, ezt is elhalasztom inkább, azt hiszem.

Lássuk, mi van még? Ahogy kilépek a boltból, ott magasodik a fejem fölött a psi-iskola gömbje, így persze eszembe jutott legutóbbi sikertelen turhulug-vadászatom. A múltkor Ertuy mentát hívott egy hajszára, azt ígérte, könnyű, kellemes móka lesz. A turhulugok, ezek a kis férgek meglehetősen veszélytelenek, mert nemigen értenek a harchoz, és csak össze-vissza, ötletszerűen használnak néhány pszichonikus képességet. Ellenben iszonyatosan szívósak, rengeteg időbe telik végezni velük. No, már most, én elsőre (természetem nem meghazudtolva, férfiasan bevallom) fületem-farkamat behúzza menekültem el előlük. Nyaff!

Minden galetki számítás szerint könnyedén nyernem kellett volna, de a kis nyavalyások következetesen mindig azt a képességet használták ellenem, ami a leghatékonyabb volt az éppen aktuális próbálkozásom ellen. Csak kapkodtam a fejem, hiszen (mint főntebb említettem már) a tudomány jelenlegi állása szerint a turhulugok csak esetleges psi-hasznlók, viselkedésükben semmifele tudatos vonás nincsen. Nekem viszont semmi kétségem afelől, hogy ezeket a turhulugokat kifejezetten fölkészítették ellenem. Szégyenteljes, aljas intrika, az egész Hegy az én életemre tör! Nyaff!

Elhatároztam, hogy azért sem hagyom magam, és csatlakoztam a következő turhulug-vadászathoz. Végig gondoltam, mire számítnak alávaló ellenfeleim. Nyilvánvalóan arra, hogy új psi-taktikát kidolgozva szállók szembe ellenfeleimmel, akik ellen egyszer már kudarcot vallottam. Nos, most az egyszer nagyot tévedtek, de miért is kezdek ki egy olyan zseniális galetkival, mint én?! Tudniillik pontosan ugyanazt a stratégiát választottam, ugyanúgy harcoltam, mint legutóbb, és az eredmény nem is maradt el: fényes győzelmet arattam! Hallja meg az egész világ: így jár mindenki, aki Nefejejcs életére tör, és punktum! Nyaff!

Elégedetten és értékes tapasztalattalok gazdagabban léptem ki tehát a psi-iskola kapuján, és most a varázslótorony felé vettem az irányt.

Itt egy mindennapos gyakorlatot folytattam, egy keyrasi démonlédrc megidézésében és szétcincálásában vettem részt. Könyví csata, a követőim egyedül is megnyernek, az egyetlen bosszantó momentum, hogy ez az elvetemült démon éhínség varázslattal fogadja a galetkit, így állanóan korog a gyomrom. (Az Ősöknek hála, hogy kitalálták a remek vegetáriánus kertet, ahol bármi-





kor teletömhetem a bendómet.) A mágusok eredetileg azt kívánták, hogy öt lidércesszenciát szerezzek, de közben kiderült, hogy a templomban is gyűjtik az ihyesmit, sőt, nem is akármit, egy varázskövet kínálnak érte. Bár nem vagyok cselszövő, sem megalkuvó típus, úgy gondolom, ez már olyan jutalom, amiért érdemes egy kicsit csalni: leszállítottam a pap bácsiknak három esszenciát, akik boldogan adták át a nagy értékű bűvös követ, majd az „ördög komponenseit” heves imádkozás és sápitózás közepette megsemmisítették. Megvontam a vállam; szerintem talán jobban jártak volna, ha eladják a mágustoronynak, úgy legalább lett volna egy kis bevételük, ellenben a varázslók így is, úgy is megszerzik, amit akarnak... De el az ilyen eretnek gondolatokkal! Visszasétáltam a mágusokhoz, és közöltem, hogy elrabolták az eddig gyűjtött esszenciákat, így hárommal többször fogok részt venni a szertartáson. Dohogtak egy kicsit, de meglepően könnyen hitték nekem: úgy látszik, előfordult már máskor is az ihyesmi. Hát igen, könnyen el tudom képzelni, hogy vannak olyan elvete-mült galetkék, akik a haszon reményében üzletszerűen szállítják a templomba megsemmisítésre a démonlidérc-esszenciákat... En bezzeg csak segíteni akartam a szerzeteseknek, hiszen mindenkinek szent joga a szabad vallásgyakorlás. Milyen kár, hogy ilyen kevés a hozzám hasonlóan tiszta lelkű és érző sztvü galetki! Nyaff!

A következő kötelező gyakorlat az akadémián várt. Itt egy sörtés oprasszumot kellett megzaboláznom négy-szer (hogy a tudósok tanulmányozni tudják a harci

módszereit). Szerencsére a mai volt az utolsó ilyen viadalom, a végén átvehettem jutalmamat, egy oprasszum fokuszot. Ennek köszönhetően mostantól egy icipicit több lelekenergiát fogok kapni a csaták végén. Olyan jelentős mértékben, hogy számításaim szerint nagyjából negyvenöt éves koromra vissza is fogja hozni az árát, és onnan már nyereséget termel! Ujjé! Miért van az az érzésem, hogy megint bolondának néztek, és egy teljesen hasznavethetlen, lomtár mélyéről előkörtöt vacakot tukmáltak rám jutalom gyanánt? Nyaff!

Mikor itt végeztem, már igencsak a vége felé járt a nap, de még ott várt rám egy csodálatos lehetőség, a kihagyhatatlan Ősök Csarnoka! Akadnak olyanok, akik szerint ami a Csarnokban történik velünk, az csupán a zabolátlan fantáziánk terméke. Nos, amilyen pici épület ez, lehet benne valami, de az a zafr kaletrich, ami most a bejáratnál fogadott, nagyon is valósnak tűnt. Rög-tön kővé dermedett gonosz varázslatával, így innentől csak bambán szemlélttem a küzdelmet. Szerencsére követőimre ezúttal is számíthattam, Tengerszem, Bibírsók és Kőfejü könnyen végeztek a döggel.

Megvidámodva haladtam tovább az egyhangú labirintusban, ám a következő szobában a jól ismert rejtvényrajongó szellem fogadott. Megpróbáltam hasból azt felelni a kérdésére, hogy „a válasz: negyvenkettő”, de nem fogadta el. Pedig szerintem közel járhattam az igazsághoz. Nyaff!

Megfordultam tehát, és kísértéltem az Ősök Csarnokából. Eppen ideje is volt, mert már hallottam a közelgő milgandoltást jelző harangütéseket. Mire hazaértem kies barlangomba, olyan fáradt voltam, hogy alig bírtam kezembe venni az író tollat... Hogy pihenjek egy kicsit – és hogy kifinomult humorérzékemnek is tanúbizonyságát adjam –, elküldtem hozzád egy deris kis szellemet (remélem, nem ijedtel meg nagyon), majd nekifogtam, hogy okulásodra leírjam egy tipikusnak mondható napomat.

Most azonban már végképp kiesik a kezemből a toll, így megyek, és alomra hajtom okos fejemet.

Sikeres kalandokat kíván:

Nefelejcs

a karomszint hőse

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

LEGENDÁS CSATÁK

Jól halad a szövetségek által, legendás ellenfelekkel vívott csaták leprogramozása. Mivel ez egy eléggé nagy lélegzetvételű dolog, az összetett programkód mellett igen sok új szörnyet és tárgyat kell csinálni, eltart egy ideig – és mivel ez adatbázis konverziókkal jár, nem tudok új patchet felrakni, amíg el nem készül. Nagyon köszönöm a leveleket, ötleteket, amiket ezzel kapcsolatban kaptam, ezek figyelembevételével csináltam a programot. Dióhéjban a következőket tudom elmondani a legendás csatákról: A parancsot az 5. lakószintől lehet használni. Az ellenfeleket a szövetség, akárcsak az arénában, egymás után kapja, egyre erősödőket. A szörny legyőzéséhez egyfajta többszemélyes parancsot kell kiadni, amelyben akár 19 szövetségi tag is részt vehet egyszerre. Ahhoz, hogy valaki a csatában részt vegyen, nem kell egy szinten lennie a többiekkel. Ha egy szövetségnek már nagyon sok tagja van, lehetőségük van arra, hogy egy ellenfelet többször is legyőzzenek, mielőtt a következővel folytatják. Két különböző szörny legyőzése között legalább 2 hétnek kell eltelnie.

Minden ellenfélnek egy vagy több kincse van, ezek az átlagosnál erősebb varázstárgyak. A tárgyakat nem kapja meg azonnal senki, hanem a szövetségi kincsraktárba kerülnek. A tárgyakat ún. legenda pontokért lehet megvenni, ezeket a csatában való részvételért kapják a galetkik, illetve mindenkinek van kezdetben 10. A tárgyat a megszerzéstől számított 3 hét múlva az kapja meg, aki a legtöbb legenda pontot ajánlotta érte. Az, hogy titkos licitet alkalmaznak, vagy előre megbeszélik, hogy kié legyen, már a szövetségre van bízva.

A kincsek jelentős része egyedi, 1000 alatti sorszámú. A tárgyakkal való cserélést nem akarom teljesen kizárni, ezért a dolgok jelenlegi állása szerint lehetőség lesz NAGYON SOK pénzért a legtöbbjük átadása, de az aukciós házba nem lehet őket be rakni.

HARCI PROGRAM FELTÉTELEK

Egy régi adósságot szeretném most leróni. Korábban ígértem, hogy az ún. „nem dokumentált” HP feltételeket leírtam, és úgy látszik, ez elmaradt.

Miről is van szó? A HP parancs feltételében lehet használni a 17-es paramétert (ellenfeled rendelkezik a paraméterben megadott speciális képességgel, és milyen szinten), illetve a 18-ast (ellenfél nem rendelkezik a képességgel, vagy csak kisebb v. egyenlő szinten bírtozza, mint a paraméter). Ezután ugye a szabálykönyvben megadott szakértelmeket lehetett írni, pl.

HP 1 0 17 18 99 30

Egy tűzlehelő karakter beállítja, hogy közelharcot használ (1), ha ellenfele rendelkezik legalább 30-as tűzimmunitással (18).

A 99 a prioritás.

A program még a következő lehetséges negyedik paramétereket tudja értelmezni:

- 80 támadás
- 81 védekezés
- 88 hűrnév
- 301 ismert torzszülöttek száma
- 302 ismert tárgyak száma
- 303 ismert varázslatok száma
- 304 klán
- 305 táplálkozás
- 306 hősiesség pont
- 307 legnagyobb lehelet
- 308 legkisebb lehelet
- 309 hányféle immunitása van
- 313 legnagyobb a lehelet és végtag méretek közül
- 314 életkor
- 315 legkisebb immunitás
- 316 legmagasabb szintű támadó varázslat szintje
- 317 legmagasabb szintű szolga szintje
- 318 legmagasabb, végtagra rakott harci képesség

Néhányat csak a teljesség kedvéért írtam le, az ismert torzszülöttek számának vagy legkisebb immunitásnak nyilván kevés hasznát veszed a harci programban, de mivel a függvényt másra is használom, azért van benne. A klánnál vagy az étkezésnél a kisebb nagyobb feltételnek nincs értelme, csak az egyezésnek, 6. paraméternek a klán illetve étkezés sorszámát kell beírni, ha egyezik, a feltétel teljesül.

EGYÉB APRÓSÁGOK

- ❖ Többen kérdezték, hogy a lélekfacsarás varázslat elmondható-e többször. Nos, mivel van az ellenfélben maradó komponense a varázslatnak, ezért a válasz nem. Persze, ha valaki rezisztálta, arra elmondható a következő körben. Mint minden varázslattal, ezzel is az a stratégia, hogy magas szintre fel kell nyomni – 10-es szinten ne várja senki, hogy mindent legyőz vele, és nem kell mellé más varázslatot használnia.
- ❖ A falaknál (tűzfal, elektromos fal stb.) nem volt rezisztencia ellenőrzés, ezt a hibát javítottam.
- ❖ Most már lehet a PSZ paraméterének a 70-nél nagyobb sorszámú szakértelmeket is megadni.
- ❖ Xorex fatty nem jön véletlen kalandban és csarnokban.
- ❖ A megszakítás, csendvarázs, tudatrombolás varázslatok heurisztikáját fejlesztettem.

Tihor Miklós

Kalandok Földje

Az előző számban már közöltünk egy ismertetőt a Beholder Kft. új játékaról, a Kalandok Földjéről. Ezt a játékunkat csak az interneten keresztül egy böngésző programmal játszhatod, postán keresztül játéka nincs mód. A játék részletes szabálykönyvét a www.kalandokfoldje.hu oldalon találhatod meg.

Az alábbiakban leírunk néhány tippet kezdő játékosoknak.

❖ Milyen szakértelmekre költsem el a fejlesztési pontomat?

A szívósság szakértelem nagyon fontos, mivel ez határozza meg, hány körös a csata, azaz hogy mennyit sebzél. Minden két szívósság számít, így érdemes 2-esre felvenni ezt a képességet. Ne felejtse el a Beállításoknál megadni, hogy +1 körös legyen a csata, a szívósságnak köszönhetően.

A másik legalapvetőbb választás a fegyver szakértelem továbbfejlesztése lehet. Eleinte semmiképp sem érdemes két különböző fegyveres szakértelmet fejleszteni!

A játékban kezdetben egyetlen módon gyógyíthatasz, gyógynövényekkel, a gyógyítás szakértelmet használva. Ezért érdemes 1-es szinten a gyógyítást felvenni, hogy fejlődjön a szakértelem, ha gyógyítasz. A varázslók elméletileg nem szorulnak erre, mivel van gyógyításuk, de nem árt tudni, hogy a gyógyító varázslat hatékonyságát is befolyásolja a gyógyítás szakértelem.

❖ Milyen tárgyakkal indulok?

Baloldalt, a teljes tárgylista lekérésével megnézheted. Kezdetben egy fegyvered van, ezt célszerű kézbe venni. A továbbiakban, ha megölsz egy szörnyet, mindig nézd meg, volt-e benne valami olyan tárgy, amit használni tudsz, és ha volt ilyen (kezdetben szakadt borpáncél és egyéb borpáncél darabok), azt KF-eld be.

❖ Milyen képességeim vannak?

Az egyedi faji és kaszt képességeket rögtön megkapod első szinten. A térkép alatt vannak, rájuk kattintva aktiválhatod őket. Bizonyos ideig tartanak, ezután sok-sok órának kell elteltnie, míg újra használhatod őket.

❖ Hogyan tudok lőfegyvert használni?

Vedd fel a Szakértelmeknél a távolsági fegyvert 1-es szinten. Ezután bozótban, erdőben megkapod a lehetőséget, hogy ijat és nyilat készíthess. Fontos, hogy az ijat KF-elni kell (a lőfegyvereknél találod) ahhoz, hogy használj. Lőfegyvert nem használsz mindig harc előtt, csak néha. A magas rejtőzködés segít abban, hogy gyakrabban meglepd az ellenfeled, és így gyakrabban nyilazhass.

❖ Hogyan tudok varázsolni a harcban?

Bár a varázslatokra kattintva csak a nem harci varázslataid látható, nyugodj meg: ha varázsló karaktert indítottál, van támadó varázslatod, az idegkorbács.

Jobboldalt, a térkép alatt a csatát állítsd át folyamatosról körökre osztottra. Az első harcnál beállíthatod, hogy az idegkorbácsot használj ütés helyett.

Egyébként ugyanez a Beállításoknál is megadható. Célszerű az idegkorbácsot itt a lőfegyver helyett használni varázslatnál is megadni.

Ha erősebb varázslatot szeretnél, a városban, a könyvtárban veheted meg. Ha a kívánt varázslat megtanulási esélye 0%, próbáld az IQ-dat és mágiádat növelni.

❖ Hogyan tudok gyógyítani?

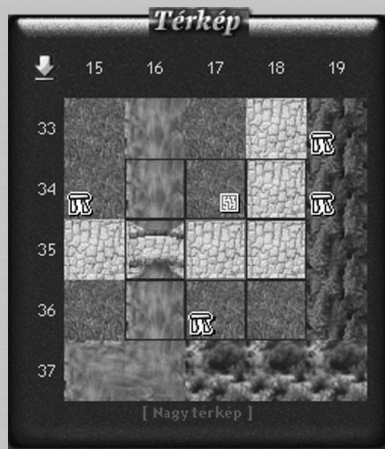
Ha egy olyan mezőre lépsz, ahol van növény ikon a térképen, szedhetsz a növényből. A szövegben, a növény nevére kattintás. Előfordulhat, hogy egy növényen nincs termés, ugyanis a termést csak bizonyos időközönként lehet leszedni. Ilyenkor várj kicsit vagy keress másik növényt.

Baloldalt, fent látsz egy kereszt ikont, ezzel gyógyíthatasz.

Troglodita rabszolga legfontosabb adatai

Faj: törpe kaszt: szerzetes
A gazdi minden parancsának engedelmeskedő, önfelajárással nem törődő lény.

<p>Életpont: 160</p> <div style="background-color: #ccc; width: 100%; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <p>Energia: 408</p> <div style="background-color: #ccc; width: 100%; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <p>Varázspont: 40</p> <div style="background-color: #ccc; width: 100%; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <p>Jállakosság: 92%</p> <div style="background-color: #ccc; width: 100%; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div> <p>Rang: 1 (87%)</p> <div style="background-color: #ccc; width: 100%; height: 10px; margin-bottom: 5px;"></div>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Erő:</td><td style="text-align: right;">40</td><td>↕</td></tr> <tr><td>Iq:</td><td style="text-align: right;">40</td><td>↕</td></tr> <tr><td>Ügyesség:</td><td style="text-align: right;">36</td><td>↕</td></tr> <tr><td>Állóképesség:</td><td style="text-align: right;">46</td><td>↕</td></tr> <tr><td>Szerencse:</td><td style="text-align: right;">40</td><td>↕</td></tr> <tr><td>Fejli. pont:</td><td style="text-align: right;">95</td><td></td></tr> <tr><td>Védettség:</td><td style="text-align: right;">3</td><td></td></tr> <tr><td>Platina:</td><td style="text-align: right;">0</td><td></td></tr> <tr><td>Arany:</td><td style="text-align: right;">10</td><td></td></tr> <tr><td>Ezüst:</td><td style="text-align: right;">56</td><td></td></tr> </table>	Erő:	40	↕	Iq:	40	↕	Ügyesség:	36	↕	Állóképesség:	46	↕	Szerencse:	40	↕	Fejli. pont:	95		Védettség:	3		Platina:	0		Arany:	10		Ezüst:	56	
Erő:	40	↕																													
Iq:	40	↕																													
Ügyesség:	36	↕																													
Állóképesség:	46	↕																													
Szerencse:	40	↕																													
Fejli. pont:	95																														
Védettség:	3																														
Platina:	0																														
Arany:	10																														
Ezüst:	56																														



Gyógynövény nélkül is gyógyíthat, energiából, de ezt csak végső esetben használj, nem túl hatékony – akkor már jobb, ha kilépsz 1 órára, és hagyod, hogy a karaktered magától regeneráljon.

A gyógyítás hatékonysága a gyógyítás szakértelmétől és a növénytől függ. Varázslók tudnak varázslattal is gyógyítani, az erőpajzs melletti nyilacsikra kattintva, feljön a menü és kiválaszthatod a gyógyítás I-et.

Célszerű a Beállításoknál beírni, hogy a harcból elmenekülsz, ha életpontod 30 alá zuhan, nehogy meghalj!

❖ **Mi van ha meghalok?**

Mindenképp menj el a városba, keresd fel a Halál templomát, és köss 1 aranyért biztosítást. Ha ilyenkor meghalsz, csak átmeneti károsodás fog így érni, nem fogsz permanensen tulajdonságod veszteni.

❖ **Mit érdemes kezdetben csinálnom?**

Az induláskor megmondják, hol kapod a faji és kaszt küldetését, ezekre a mezőkre mindenképp látogass el, és menj be az épületbe, ott megmondják, mit kell tenned. Fontos, hogy az úton olcsóbban, kevesebb energiáért tudsz lépni, viszont ritkábban találkozol szörnyvel!

Utad során látsz majd orkbarlangokat és más építményeket. Ezek közül az orkbarlang a legkevésbé veszélyes, ezeket már 1. szinten megpróbálhatod, bár a siker nem garantált. Ha egy ilyen épület üres, akkor valaki nem sokkal előtte kifosztotta. Ha akarsz, várhatsz pár percet, hogy legyen benne ellenfél. FONTOS. Hiába vársz akár hosszú ideig, ugyanazt az orkbarlangot akkor sem tudod kifosztani kétszer egymás után!

❖ **Mi van ha éhezem?**

Ha jóllakottságod 50% alatt van, gyengébben harcolsz, illetve felsülhetsz a varázslattal. Ha a kezdeti 5 kaja elfogyott, két lehetőség van. Vagy kifejleszted az élelemszerzés szakértelmet, és a bal felső sarokban, a kés-villa ikonra kattintva próbálsz ennivalót

gyűjteni, vagy visszamész a városba, és a fogadóban pénzért városolsz ennivalót.

LABIRINTUSOK

Kezdetben csakis azt a labirintust érdemes látogatni, ahová a faji vagy kaszt küldetés során küldték, vagy a város közelében van. Ha 2. szintre lépsz, megpróbálhatod a többi labirintust (ezek sorszáma 25000-nél nagyobb). 3. szinttől már egész jól boldogulsz itt mindennel, de a labirintusban lakó főszörnyel (aki a különleges varázstárgyakat birtokolja) valószínűleg várnod kell 4. szintig.

A labirintusban, ha a „nagy térkép”-re kattintasz, megtekintheted az eddig bejárt részeket. Itt katinthatsz is egy már bejárt mezőre, így a labirintus egyik pontjára ugorhatsz rögtön, nem kell mezőnként ide-oda totyognod.

Ha a labirintusban elakadtál, nem tudsz továbbjutni, nem látod, hogy mehetnél be egy szobába, akkor menj a mellette levő falhoz, és próbáld a falra kattintani – előfordulhat, hogy a bejáratot illúziófal rejti.

❖ **Mi van ha tönkremegy a tárgyam?**

Figyeld a karakterkapon a tárgyaidd kopottságát. Ha a százalék 10% alá megy, hamarosan tönkremegy, és pótolnod kell (ezt a program jobboldalt, a térkép alatt is jelzi). Különösen fontos, hogy ne maradj fegyver nélkül. Ha fegyvered nagyon kopott, és nincs másik, készíts tartalék botot, lándzsát stb-t ha megfelelő terepen vagy.

❖ **Mi van ha egy szakértelmem eléri az 5-ös szintet?**

Ha egy szakértelmed 5-ös, a városban, az edzőteremben ki kell fizetned 10 aranyat, hogy tovább tudjon nőni. Kezdetben nem valószínű, hogy sok pénzt tudsz szerezni, ezért csak egy szakértelmem növelésére lesz elég pénzed. Varázslóknak a mágia, a többieknek a fegyver szakértelmet javaslom, hogy megvegyék. Itt jegyzem meg, hogy a fegyver szakértelmet érdemes 6-osra növelni, amint csak lehet, mivel ekkor már 2 támadást adsz le körönként.

❖ **Hogyan kezdhetek el játszani?**

A játékban való részvételhez a www.kalandokfoldje.hu oldalon kell regisztrálni magad. A regisztrált játékos bármikor indíthat magának új karaktert, amivel azonnal el is kezdhet játszani. A játék használatáért előfizetési díjat kell fizetni. A havi előfizetési díj 1500 Ft, ezért a pénzért maximum három karakterrel játszhatsz. Ha ennél több karaktert szeretnél, akkor karakterenként plusz havi 500 Ft az előfizetés.

Lehetőség van a játék ingyenes kipróbálására. Indíthatsz ún. ingyenes karaktert, hogy megismerd a játékot. Az ingyenes karakterek egy külön szigeten játszanak, a rendes játékban résztvevőkkel nem találkozhatnak, a statisztikákbán nem jelennek meg, és maximum 3. szintig lehet őket fejleszteni.

Thor Miklós

START

XVIII. TF, ŐV ÉS HKK TALÁLKOZÓ

TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XVIII. TF, ŐV és HKK találkozózt rendez 2002. november 30-án a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

XVIII. ALANORI OLIMPIA

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

VI. TERON HEGYI OLIMPIA

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

XVIII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

VI. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

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

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

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

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyereménnyel.

Találkozók

Élőben találkozhatsz játékos társaiddal és a játékvezetővel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

Az új HKK kiegészítő, az Esthar császárság bemutató versenye.

106 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2002. október

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

TIHOR MIKLÓS:

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

A JÁDE-SÁRKÁNY BÖLCSESSÉGE (230. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A harcművészet 4-gyel meghaladhatja az ökölvívás szakértelmet.

Enciklopédia: Az elmúlt időben annak titkát kerestük, hogyan tudnánk harcművészeti ismereteinket a pusztakezes küzdelemben való tapasztalatszerzés nélkül is fejleszteni. A bölcs Jáde-sárkány rendelkezésünkre bocsátotta hatalmas tudását, ezzel is segítve minket. Az így létrehozott tudati képesség lehetővé teszi, hogy tudásunk szintje meghaladja a gyakorlás útján szerzett ismeretanyagunk nagyságát. Ez a többlettudás tisztán elméleti úton szerezhető meg. Mostantól minden KT-tag ökölvívás szakértelménél 4-el nagyobbra növelheti harcművészet szakértelmét önfejlesztés útján (KNO parancs), illetve egy kolostorban tanulva. A képesség permanens.

Megjegyzés: Nem sok megjegyzést tudok hozzá fűzni, +4 harcművészet még akkor is jól jön, ha meg kell érte dolgozni KNO elköltésével. A képességet természetesen csakis kobudera KT fejlesztheti ki.

BŰVÖS SZAMÓCA (231. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: 10%-kal gyorsabb fejlődés egyéb szakértelmekre.

Enciklopédia: A számócaelőállítás folytatása közben hihetetlen felfedezést tettél. Mostantól képes vagy olyan varázserejű számócát előállítani, amely vitamintartalmának köszönhetően sokkal jobb koncentrációt tesz lehetővé! Mostantól tehát a szakértelmeid (a pszit kivéve) kb. 10%-al gyorsabban fejlődnek.

A parányi számóca persze csak az elme stimulálására jó, arra nem, hogy jóllakjál vele.

Megjegyzés: A gyorsabb fejlődés technikailag úgy van megoldva, hogy a szakértelmed nem akkor nő meg, ha a fejlettség eléri a 100%-ot, hanem 90%-nál, illetve alakváltóknál a 110% helyett 100%-nál. Bár az enciklopédia a Szamócák KT-ra jellemző egyedi szöveg, a képességet bármely KT fejlesztheti, újraírt enciklopédiával.

AZ ÖKLÖK EDZÉSE (232. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 3

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Egy másik kobuderával való barátságos találkozáskor fejlődik az öklólvás szakértelem.

Enciklopédia: A kobudera ősök a legtrikább esetben emeltek egymásra kezét, a legnagyobb szegénynek számított egy kobuderanak fajtársát megtámadnia; azonban gyakran edzették öklüket (főleg kolostorokban) egymással vívott küzdelmekben, öklöharcban. A Sziklaöklők, mint az ősi elveken, törvényeken szerveződött kobudera csoport, ezt az ősi szokást támasztotta fel először. Mostantól barátságos öklöharcra hívjuk minden olyan fajtársunkat, akivel utunk során találkozunk, vagy aki táborhelyünkhöz közelít, és szintén mestere az öklöharcnak (e szakértelme legalább 10-es). A küzdelem páncéltat és fegyverek nélkül zajlik, és mivel mindketten mesterei vagyunk e „fegyvernemnek”, nem okozunk valódi sérülést egymásnak, csupán – a befektetett tudati energiának köszönhetően – meglévő tudásunkat csiszoljuk. [Megjegyzés: ha az öklólvás szakértelmed 99%-on áll, akkor ennek a képességnek a használatával nem növelheted 100%-ra, ez csak harcban történhet meg.]

Megjegyzés: A fejlődés mértéke 20-nál kisebb öklólvás esetén 1%. 20-23 közötti szakértelmed esetén 1/2%, azaz 50% eséllyel fejlődik 1%-ot a szakértelmed, 24 fölött 1/4%, azaz 25% eséllyel fejlődik 1%-ot az öklólvás. A képességet csak kobudera KT fejlesztheti ki. Ehhez hasonló, más fegyver szakértelmeire vonatkozó képesség kifejlesztésére is van lehetőség, de akkor annak szintén egy fajhoz kell kapcsolódnia.

NEKROFUN AFFINITÁS (233. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: -
Fejlesztheti: egyedi

Hatás: EF parancs plusz 10 TVP árán VP-t is regenerál, az eddig fejlesztett TU függvényében.

Enciklopédia: A Változás Gyermekéinél senki sem ismeri jobban a nekrofunokat. Napokat, heteket töltöttél már nekrofun alakban, esendben figyelve a környezetet és ez idő alatt kileshettél egy-két módszert, hogy a nekrofun miképpen fókuszálja a varázserőt. Peszre ez igen-igen bonyolult és rejtélyes technika, valószínűleg te sem értetted volna meg társaid segítségével, és alakváltó tested különleges képességei nélkül. Enélkül ez bizonyára lehetetlen. Vajon hogyan is lehetne mágikus energiákat kinyerni a környezetből akárcsak a nekrofun? A folyamat nem egyszerű. Először is az aktuális közös tudati képességbe kell tudatpontot fejlesztened, csakúgy, mint eddig, az EF parancssal, aminek hatására tested a nekrofunhoz hasonlóvá alakítod egy kis időre és így meditálsz, gyűjtöd a környezetekben keringő kőszia mágikus

morzsákat. Hogy milyen mennyiségű varázserőt vagy képes magadhoz vonzani attól függ, hogy milyen szorosban kapcsolódsz a közös tudathoz – mennyit fejlesztettél az aktuális képességbe. [Megjegyzés: mostantól 1 TU EF-elése a képességbe 20 TVP-be kerül, de minden egyes EF parancs kiadásakor varázspontot fogsz kapni, minél többet fejlesztettél az aktuális képességbe, annál többet, de 18 TU fejlesztés után a bónusz már nem nő tovább. Példa. Kiadsz egy EF 5 parancsot, 100 TVP árán, kapsz 0 VP-t. Ezután, mivel már 5 TU bele van fejlesztve a képességbe, kiadsz egy EF 3 parancsot, 60 TVP-ért, ekkor kapni fogsz 45 VP-t. A további EF parancsok egyre több VP-t fognak eredményezni. A képesség „nem kapcsolható ki”, tehát nem teheted meg, hogy eleinte, amikor kevés VP-t kapnál, 10 TVP-ért EF-elsz, és csak később állsz át 20-ra, amikor már bőven csöpögne a VP.]

Megjegyzés: A szokásos VP regeneráló képesség érdekes formában, erőssége és pontértéke megfelel a többi hasonló képességnek. Nagyon jól ösztönöz arra, hogy a tagok fejlesszék a képességet.

FANTOMHARC (234. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: 10 TVP

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Egy általad választott szörnyvel vagy kalandozóval lejátszol egy csatát, de a csata előtt értékeid lementésre kerülnek, és a csata után visszaállítjuk, így a csatában nem nyersz semmit, de nem is vesztesz.

Enciklopédia: Az illúziókkal való kísérletezés során olyan szintre értél, ahol az általad létrehozott káprázat már jóformán élőnek nevezhető. Kalandozásod során felvetődött az ötlet, mi lenne, ha a víziók segítségével szimulálnál egy harcot. Mostantól az EK 234 <lény> parancssal 10 TVP-ért megküzdesz egy általad ismert ellenféllel a kasztroplanáris sík adottságait kihasználva. Ha kalandozótd választasz célpontnak, akkor 1 TU-t is el kell költened. A fantomharc során természetesen nem sebzódsz a valóságban, az ellőtt távfegyver sem vész el és egyéb változások sem jelentkezhetnek a karakterlapodon – viszont a szörnyért sem kapsz TP-t és nem fejlődnek a szakértelmeid, mert a koncentrálsz veszi el időd jelentősebb részét. Fantomharc során mindig a maximális ÉP-d számít, és az ellenfélnek is. Kizárólag olyan ellenféllel fantomharcolhatsz, akit ismersz, és a kalandozó csak dem-et birtokló játékos karakter lehet. Megidézheted vízi szörnyeket is, de ezek leölelé a szárazon kevés értelmes tanulsággal jár. Kalandozók elleni harc alapfeltétele, hogy birtokolj deus ex machinát, egyébként esetleg szívrohamot kapsz a sokkoló élménytől.

Ha kalandozót adsz meg ellenfélnek, írhat sz harmadik paraméternek egy 1-est, ekkor ő is értesülni fog a harc tényéről.

Megjegyzés: Nagyon hasznos és érdekes képesség, többek között ennek a kódja adta az ötletet az olimpiai tesztszata generátorhoz is. Amellett, hogy üde színfolt a fordulóban, hasznos is: kockázat nélkül kipróbálható, hogy le tudsz-e győzni egy ellenfelet, mielőtt nekimenél. A tesztszata bevezetésekor mondták is a KT tagok, hogy a képesség sokat veszített értelméből az olimpiai tesztszata bevezetésével, de ez szerintem nincs így: a képességgel bármikor, tetszés szerint lehet a tesztszata használni, nem kell rá fél évet várni, és a felszerelést tetszés szerint beállíthatod, konfigurálható, míg a tesztszata az olimpiai nevezést használjuk.

BARÁTSÁGOS ÜDVÖZLÉS (235. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Barátságos találkozáskor megjelenik három előre megadott szöveg valamelyike.

Enciklopédia: Az emberekről alkotott képet általában az alapján alkotjuk, hogyan viselkedik az illető, mikor találkozunk vele. Ha a találkozásokat sikerül a másik számára emlékeztetéssé, különlegessé tenned, sokkal több ismerősöd, barátod lesz. Emlékezni fognak rád, legközelebb már messziről üdvözölnek és talán egy picit példaként állítanak maguk elé.

[Mostantól megadhatsz három rövid mondatot, melyekből egyet (véletlenszerűen választva) minden barátságos találkozáskor kiír a veled szembejövőnek a program, de ez a szöveg nálad nem jelenik meg. A szövegeket a KT-d vezetőjének küldd el, ő fogja összegyűjteni és továbbítani a játékvezetőnek. A szövegeket 3 havonta lesz lehetőség lecserelni hasonló módon. Azok, akik nem adnak meg semmilyen szöveget, az alábbi mondatot fogják használni: „A másik udvariasan meghajol feléd, és további jó utat kíván.”]

Megjegyzés: Ez a „Porszem megszólal” képesség általánosított enciklopédiája, ha valaki ahhoz hasonló képességet akar fejleszteni, akkor ezt javasoljuk neki.

ÖNISMERET (236. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A karakterlapon a szakértelmek mögött meg-

jelenik, hogy hány százalékon áll a fejlesztés.

Enciklopédia: Hiába! Mindig is sejtetted hogy a gyógyítás közben folytatott köldöknézésnek mellékhatása is lehet. Testi erősödésed mellett kevésbé láthatóan, de mentálisan is előrébb léptél. Önismerted foka lassan-lassan meghaladta még az egykori alanori Raia főpap, Medita Tiv legendás képességeit is. Most elérkezett az a pillanat, amikor az eddig lassan, észrevehetetlenül lejátszódó változások robbanásszerűvé váltak. Mostantól szinte mindent tudsz magadról, amit eddig csak sejtettél. Sok sikert eme adományhoz, megdolgoztál érte... De ne feledd: ne hagyd, hogy rabjává váljál a tudásnak... az érzelmek gyakran többet érnek. [Megjegyzés: a karakterlapon a fegyveres képzettségek, és a szakértelmek mögött %-os formában megjelenik, hogy a következő szint eléréséhez milyen előrehaladást tettél. Az alakváltók szakértelmei nem 100, hanem 110%-nál nőnek meg. Mivel a fejlettségnek csak az utolsó két számjegye látható, a 105% pl. 05 alakban fog látszani.]

Megjegyzés: Praktikusán minden KT képességnek ilyennek kellene lennie, ez egy hiányt pótol a játékban. Annyira jól sikerült, hogy végül beleegyeztem, a 13. képességgel egyidejűleg minden KT megkapja, és ha már korábban kifejlesztette, akkor visszamenőleg megkapja a ráköltött 1 pontot, amit a 13. képességnél felhasználhat. A képesség előnyeit nem kell esetelnem, minél többet tud valaki a karakteréről, annál jobban tudja a fordulóját tervezni – arról nem is szólva, hogy ha látja, mi hogyan fejleszti szakértelmeit (teológia, taumaturgia, fegyverszakértelmek kiemelve!), akkor jobban tud taktikázni, hogy mit érdemes csinálni és mit nem. Egy kezdő KT-nak érdemes kifejleszteni ezt az elsők között, attól függetlenül, hogy majd, nagy sokára a 13.-kal együtt úgyis megkapják.

A REND EREJE (237. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 8

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Barátságos találkozáskor 1 TU fejlesztés a képességbe.

Enciklopédia: Minden KT-nak van egy bizonyos alapja – az elvei – melyből erejét meríti a tagok összefonódásán kívül. A Ti Tudatotok a Barátságot kultiválja. Életek során rengeteg formáját ismertétek meg a Barátságnak, a köszönő viszonytól egészen az önfeláldozó barátságig. Ti mégis egyet kedveltek belőle különös tekintettel: a Rendet. Mindig is sejtettétek, hogy a Rend keltette Barátság rengeteg energiát hordoz magában és most megtaláltátok az utat annak kiaknázásához. Ezentúl a Rend segítene

fogja tudati fejlesztéseket, hogy ezáltal önnönmaga erősödjék. Minden fordulóban (nem ideértve a két kör közötti találkozásokat, vagyis amikor más lép rád, valamint a Fény Szentélyében történő találkozásokat) az első Rendtaggal történő barátságos találkozás 1 Tudatpontnyit fejleszt az aktuális képességbe. Az utolsó TU-t mindenképp EF paranccsal kell befejeleszteni.

Megjegyzés: A többi TU regeneráló képességgel szemben, amelyek 14 MXTU esetén 2, 21 esetén 3 TU-t adnak, ez csak 1 TU-t regenerál, viszont megspórol 10 TVP-t és egy parancshelyet is, ami talán ér annyit, ha nem többet, mint 1-2 TU.

MADÁRFAMILIÁRIS (238. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: 1 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A karakterre kör elején gondolatolvasás, csábmosoly és tulajdonságpajzs varázslatok kerülnek, a fejlesztett TU-tól függően.

Enciklopédia: Hosszú ideje tapossuk már Ghalla ösvényeit, s bár sok barátait, szeretővel, s talán gyermekkel is megáldott már a sors, mindig is egyedül vágtunk neki a rengetegnek, magányosan néztünk szembe a kihívásokkal. De ennek immáron vége! Elenios végtelen szeretete egy apró, de hűséges kis útitárssal ajándékozott meg minket, egy madárkával, aki elkísér minket ezután mindenhova, mint egy valódi kis apród. Persze amíg velünk vannak, a köztünk szövődő mentális kötelékek bámulatos pozitív energiákat szabadítanak fel: mostantól kezdve képesek leszünk rá, hogy megérezzük a velünk találkozókat hátsó, bűnös szándékait (mintha egy permanens GONDOLATOLVASÁS varázslat lenne rajtunk). Persze ahogy melyül a kapcsolat közöttünk, úgy lesz ennek a mentális fonálnak az energiája is egyre erősebb és erősebb. Mivel azonban alapja a tudati összetartásunk, ezért igazi hatalmát annak mértéke határozza meg, hogy az adott vándor mennyire kötődik a K.T. energiájához, vagyis szűkebben véve – tudati elmetavához. Azaz minél többet fejlesztettél az aktuális képességbe, annál jobban tudod majd – a madárka segítségével – a szeretet energiáit fókuszálni. 6 tudatpont befejezése után már olyan szeretetaura fog övezni, hogy sokkal barátságosabbak lesznek a veled találkozókat (mintha elmondnál volna egy CSÁBAMOSOLY varázslatot), 16 TU fejlesztése után pedig már a szörnyek kártékony energiáinak nagy részétől is megvéd (mint egy TULAJDONSÁGPÁJZS varázslat). A varázslatok felhelyezése a kör elején történik, tehát hiába fejleszted be a 16. TU-t a kör közepén, tulajdonságpajzsot csak a köv. kör ele-

jétől fogsz kapni. A madárka megidézése az EK 238 <madár> parancsal történik, 1 TU és 10 TVP elköl-tésével, ahol <madár> a madárka sorszáma:

1-hófehér galamb

2-szencinege

3-kékszajkó

4-barátpozsáta

5-czüstsólyom

6-sárgarigó

7-vörösbege

8-őszapó

9-aranylile.

Familiárisod mindaddig veled marad, amíg újat nem idézel. Megszokott, régi társad elvesztése azonban igen nagy sokkot jelent ilyenkor, ami permanens rosszkedvet, sőt, akár nyílt egészségkárosodást is eredményezhet, úgyhogy alaposan fontold meg e döntésed...

Megjegyzés: Szerepjátékos képesség, tápolósnak nem nevezhetjük semmiképp sem – jelentős előnyt igazándiból azoknak a KT tagoknak nyújt, akik nem rendelkeznek gyorsvarázslással, a többieknek mindössze 34 VP, 7 TVP és 1 parancshely megspórolását jelenti körönként, már ha a gondolatolvasást amúgy mindig felraknák...

FÉKTELEN PUSZTÍTÁS

(239. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A rombolás ellen védő képességek a KT tagra nem működnek.

Enciklopédia: Az építmények rombolásában és a növények kiirtásában akkora gyakorlatot szereztél, hogy képes vagy bárhol tönkretenni a tereptárgyakat, más kalandozók bosszúságára. Ha egy mezőn rombolsz, azon a mezőn semmilyen védelem nem működik a rombolás ideje alatt, vagyis mostantól nem kell azzal foglalkoznod, hogy egy mező le van-e védve, vagy nincs. Ezen kívül minden, a rombolásra költött 10 TVP után +1 gonozságpontot kapsz.

Megjegyzés: Mindig vita van arról, hogy a „rakéta-el-lenrakéta” versenyben meddig lehet elmenni. A „védő képességet áttörő” képességet csak akkor szoktam megengedni, ha a védő képesség tökéletes, megkerülhetetlen védelmet nyújt, ami különösen kellemetlen egy olyan KT-nak, amely minden tápját a rombolásból kapja. A féktelen pusztítás nincs hatással az olyan képességre, amely a rombolást ugyan engedi, de a rombolót utólagos büntetésben részesíti.

TÜLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT. KONKAT

□ Hosszú idő után szükségessé vált, hogy a Ghalai Futárszolgálat új postafiókra szállítsa leveleinket. Az új cím: 6721 Szege, Pusztaszéri u. 24., karonfoll@freemail.hu Az érintettek: Kolarovszki Zoltán: Vrandol Sayn Karad (#4620), Ruthin el Enoure (#5628), Azatel Mashed (#5534), Kolarovszki János: Wambal Quahm (#1372). Köszönjük figyelmetek!

Kolarovszki Zoltán és Kolarovszki János

SZÜVETSÉGEK. HT-K

□ Akadnak olyanok a kalandozók közt, akik az mondják: „hiszünk az igaz istenekben”, anélkül hogy valóban hinnének! Megpróbálják becsapni az igaz isteneket és azokat, akik hisznek, ám csupán önmagukat csapják be. Szíviük beteg, az igaz istenek még súlyosbírták betegségüket. Keserves büntetés lesz osztályrészük, azért mert hazudnak. Mindenütt azt hirdetik: Ne hozzatok romlást Ghalára! Inkább ők azok, akik bajt okoznak, anélkül hogy tudnák. Ezért születünk meg, hogy védelmezzük az igaz hitet, s haragunk lesújtson a hitszegőkre. Ha gonosz vagy és már nagyon elegend van az álszent jókból, Csatlakozz hozzánk, a Sötét Inkvizíció Apostolai számítanak rád! Érdeklődni shatanjr@freemail.hu vagy lordr@freemail.hu címeken lehet.

Running Gnóm, Charna-din inkvizítor,
Arian Al Malen, Nordodon inkvizítor

EGYÉB

□ Dogen kúrita és mások, akik a GN-ért agódtok! Mi, akik már régóta kalandozunk, általában már nem forgatjuk az újságot. Ennek részben az újság az oka, másrészt saját levistáinkon és honlapjainkon érintkezünk egymással. A elindulva egyre több ilyen helyet tudtok elérni (ha van Internet hozzáférésetek). De ne feledjétek, hogy a játékkal kapcsolatos „hivatalos” hírek csak a GN-ben jelennek meg! Ajánlom saját honlapomat: Sose halunk meg!

Kárász (#5300)

□ Én lennék az utolsó gnóm, aki a kiegészítő földről ide talált Erdauinra? Alig hiszem. De akkor merre vagytok testvéreim? Persze azért itt is van élet a nyugati végeken, de csupa ember, elf, alakváltó... Tülélő gnóm egy szál se. Pedig csaknem húsz forduló óta rovom végtelen utamat. Igaz, nemrégiben találtam egy gnómlakot (#531). Jelenleg is itt kószálok a környéken, de ez még sem az igazi. S ha esetleg mégis én lennék a sereghajtó? Ismeritek a mondást: Utolsókból lesznek az első!

Maximinus Threx (#4037)

□ Hi mindenki! Tulajdonképpen nem is tudom mit írjak, de olyan jópofa dolog ez a ro-

APRÓK

vat, gondoltam írok, mivel nem vagyok semminek sem az elrontója. Legolvasnak üzenem, bár szerintem már értesült róla, mindenkinek más a térképén levő koordináta rendszer számozása. Legalábbis kezdőknek tuti. De éljen a jóindulat! Más. Szívesen lennék valami KT tagja, de nincs sok infóm ilyen ügyben. Jobban monda semmi. Aki szívesen bevenne egy kis- sé önféjű, de rendkívül kötelességstudó kobudera lányt, az jelentkezzen (főleg ha van sok küldetés, mert abban nagyon megszállott vagyok, és nem nyugszom bele a kudarcba). Megint más. Jellemem eddig semleges, vallásom nincs, de ezen gyorsan lehet változtatni. De lilám sincs az istenekről meg a követelményeiről. Ha lennétek oly kedvesek kisegíteni pár dologgal, nagyon megköszönném.

az Ezüstsárkány (#2049)

□ Kalandozó társaim! Mint bizonyára bizonyára mindannyian olvastátok egy régi AK-ban, ahogy a Sötét Földről kiűzték 1000 éve a Fény seregét. Én most megpróbálok ezt egy történet formájában felvázolni: Már hosszú hónapok óta ostromolta a Fény serege a Sötét birodalmat, és egyre jobban nyomultak a birodalom szíve felé. Úgy tűnt, hogy sem élő, sem holt nem állíthatja meg őket. Gl'r'amm Hiuher, az akkori herceg tudta, hogy van még egy megoldás. Ezt csupán akkor merete beiktatni, amikor már csak csapatai tartalékát élte. Megnyitotta a dimenziókaput, és megparancsolta a legveszedelmesebb lényeinek, hogy odaátrol hozzanak egy teremtményt. 50-ből hatan tértek vissza, és mégis sikerült a feladat. A lényeket szabadon engedték, szinte villámként osontak végig a fronton. A Fény serege ekkor épp kétfelé volt osztva, északi illetve déli szárnyra. Az északiak élhettek tovább, így hát a déliek szívták meg. Éppen aludtak a katonák, az örök sikolyára ébredtek, de túl későn. A sátrak alapjait a vér áztatta, a földet beterítették a húscsapatok és végtagok. Csak egy pár kalandozónak sikerült égerutat nyernie, de fegyver híján a Sötét Föld mélyén nem volt túl sok esélyük a túlélésre.

Főbszimusz (#2177), a hetedik törpe

SÜK VÁROSA KAPCSOLAT. KONKAT

□ Közhírré tetetik! Négy bölcs úgy határozott, hogy a jövőben szürke hétköznapijaitk közös barlangban tengetik, aki tehát bármelyiküket keresné, az alábbi címen ér el bennünket:

6721 Szege, Pusztaszéri u. 24. Az érintettek: Yula Vaykino (#3101), Kolarovszki Zoltán, karonfoll@freemail.hu, Sahib al Saddam Hayem (#7507), Molnár Balázs, molnargazs@freemail.hu, Dart Mahul (#5112), Mucsi Zoltán, dartm@freemail.hu, mahul@freemail.hu

a négy bölcs

KALAND

□ Hello! Lárákat keresek FC-hez. Jelentkezni lehet mentáisan a (#3665)-ös számon, vagy SMS-ben a 30-304-8083-as számon Razornál, pontos nével, karaktersszámmal és a gyorsabb átfutás miatt esetleg telefonszámmal.

Chelsea (#3665)

SZÜVETSÉGEK

□ A forradalom mindig alulról tör föl, és a kiváltó oka az elégedetlenség. Sosem a rendszer életben tartói és kiszolgálói gondolják azt, hogy igazságosabbá kell tenni a Hegyet, hiszen akkor elveszítenék kiváltságos helyzetüket. Ők ilyen nem gondolnak, nem is gondolhatnak, de azt sem engedik meg, hogy más fejében megforduljon hasonló eszme. Láthattuk mi történt a Földalatti Mozgalommal: eltörték a Hegyből őket. Persze erről ők is tehetnek, mert megpróbálták megörizni inkognitójukat, de attól, hogy a hétköznapi galetkék nem ismerik a nevüket, a Császár vagy a helytartó pribékjei attól még nagyon jól tudják kikről kell „gondoskodniuk”, és nem is télenkednek. A helyes út, ha előre, nyilvánosan fölvalozoljuk a lehetőségeket, így meg van köve a csápjuk, mert ha a jóslataink szerint cselekszenek, úgy beteljesítik azokat, és akkor lehull a lepel. Ezért vagyunk mi biztonságban. Forradalomra szükségünk van, mert nem maradhat fenn ez a rossz rendszer, de szem előtt kell tartanunk azt is, hogy a forradalom úgy épít, hogy először rombol. Mi, az Apostolok vagyunk a szikra, ami elindítja a tűzförgetegyet, mi vagyunk a hegymoraj, ami a zsarnokokra dönti a barlangjukat. Először pusztítanak kell, hogy aztán békét, rendet teremthessünk. Ezek a sorok lebegjenek a szemetek előtt, amikor összetört páncélotokat javíthatjátok.

Leanthil (#7945), a proféta

□ Kedves galetké társaink! Az elmúlt hónapok során számos olyan cikket olvashattok itt, az AK hasábjain, melyeket a Kankurencia és a Bölcsök Köre tagjai írtak egymásnak, csöppet sem nyugodt légkört teremtve ezzel. Sajnos ezek némelyike már át-átsapódott a játékon kívülre is, a valós életbe, amit viszont nem hagyhattunk télenül. Ezennel szeretném tudatni mindenkiel, hogy mindkét szövetség tagságának jelentős része közös erőfeszítéseket téve a békés együttélés útjára lépett, mi-

előtt még jobban elharapódzhatott volna ez az egész. A továbbiakban nem folytatunk ilyen jellegű levelezést – esetleges nézetkülönbségeinket a játékon belül, rendes eszközökkel fogjuk rendezni, de igyekszünk az ilyen helyzeteket a jövőben elkerülni – szeretnénk békésen, egymást segítve együtt élni. Ennek remek példája: a két szövetség nemrég közösen szervezett TK-t teljesített sikeresen... Köszönjük figyelmeteket! Üdvözlettel:

Zsémbecske (2078), Kankurencia,
Gennyőc Aladár (5792), Kankurencia,
Syndic Mitt'onya'nuruodo (3857),

Bölcsék Bölcsé,

Lamarth (9378), a Bölcsék Tollnoka

□ Magányosan üldögélsz barlangodban, vagy csak nem találsz a helyed? Semmi kétség, köztünk a helyed! Figyelem minden szövetség nélküli galetkinek! Ha úgy gondolsz, tartásal velünk, hiszen a cél közös: Élni és élni hagyni. De ha nem hagynak élni, legalább van kikre támaszkodnod. Jelentkezni lehet nálam is társaimnál. Én Obir (#6964) vagyok. Nincsenek köztünk nagy harcok, se nagy mágusok vagy tudósok, de a jövő a mi kezünkben van. Jelentkezz mihamarabb a (#15102)-es szövetségbe!

Obir (#6964), a minimágus

ÜZLET

□ Ave galetkik! Itt a puhány szinten eladó pár apróság: 6 molad púp, 1 bolhedor szárny, 7 nord kristály, 2 mátekel gomba, 4 sötét mák, 2 titulen fű, 9 üvegse, persze más fívek és szörnykomponensek is vannak, de most csak a 2. szinten szükségeseket írom. Más. Vennék támadás bónuszt, erőt, IQ-t, gyorsaságot, tülkücs bört és vastagbort adó tárgyakat. Ha valaki méretnövelőt is tudna adni, megköszönném. Ezúton, nyíltan szeretnék bocsánatot kérni két szövetségtől: A Fény Apostolaitól és a Kankurenciától. Az FA-t legalább a vallásuk tartja össze, de hogy a Kankurencia miért van? Na mindegy. Éljen a leendő szövetségem, a (#15102)-es! A neve még kétséges. Na, akít érdekelnek a tárgyak, vagy tud nekem adni, az hívja a 375-2480-at hétközben, 4-5 óra körül! Na ennyi, befejeztem, pá.

Rax Dzakar (#3947)

□ Tisztelt 4. szinten élő fajtársaim! A következő tárgyakból keresek olyant, amelyet erő, hatalom, harcok, titán és óriás jelzővel láttak el. Tehát könnyű pikkelyhért, díszes pikkelyhért, könnyű láncing, bíbor láncing, vándor csizma, fekete csizma, csatos öv, sárga öv, márvány gyűrű, malachit gyűrű, malachit karkötő, díszes karkötő, ezüst fülbevaló. Ha valakinél van ezek közül, az jelentkezzen, és elüzletelem. Mindegyiknek megadtam a 2. és 3. szintű vál-

tozatát, lényegtelen, hogy melyik, csak legyen meg. Cím: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 31. tel.: 30-507-1889.

Thészeusz (#5884)

EQVÉB

□ 79 m2-es, összkomfortos, harmincszinti barlang, külön illemhellyel és fürdőszobából átalakított szolgazállással első tulajdonostól eladó. A bejáratnál egy a tolvajok ellen igen jól működő aknamezővel. Irányár: 8 drágák. Érdeklődni a 4786-os telefonszámon lehet.

Bartleby (#4786)

□ A minap Eleven Éjszaka-Lax balátom Bestiálumát nyárlazgattam, de fulcsamód nem találtam benne érdemi utalást *olkokla*, elle a lég kihalt tolszülött fajla. Pedig ősi fellatinkat tanulsága szelint eme nagydalab, бүдös, mocskos és műveletlen, vandál népséggel egykolan a kultúrált népek bajai is meggyűtek. Az olkok ugyanis totemimádókká lettek, és épp butaságuk - nomeg a losszindulatla való ölkös hajlamuk - miatt a Gonosz (Nold) előszetelettel használta eszközül őket. Ám a Felszín elvesztésétől számítva a felilatok szövegeiből nyom veszett és a köztudatból is kikoptak. De hogyan? S mi lett akkor a salsuk? Melt a legenda szelint az olkok egy démonfeltözte patkányalomból szálmaznak. A patkány pedig köztudottan igénytelen és szapola fajta... Emiatt nem hiszem, hogy az olkok kihaltak volna. Nem. Ugyanis egyidőben az olkok eltűnésével feltűnt egy új, a galetkihez hasonlóan mutalódt tolszülött fajta, amely ugyanazokat a jellemzőket mutatta, mint egykol az olkok, s mála máll kiválóan alkalmazkodott a hegmlyei viszonyokhoz. A galetki nyelv is nevet adott ennek az új fajnak - nyelvészpfofesszolan a megmondhatói, hogy a hasonló hangalak félleismelhetetlenül utal a közös eledetle. Az *olglingoklól* beszélek, kedves balátaim!

Dart (#5112)

□ Egy görnyedt hátú, vörös szemű, apró, zöld manó figyel az árnyékból. Csendben meghűződik, szemléli a változásokat, eltöpreng a látottakon. Nem támad, nem vádol, de szól, ha szólnia kell!

Yula Vayniko (#3101)

□ Mindenki tolvajt kiált, kérdem én miért? A galetkik, akiknek felháborodott kiáltásaitól visszhangzik a barlangesarnok, nem veszik figyelembe, hogy én és tanult kollégám csupán a hiányosságra hívjuk fel a figyelmet. Igen, a hiányosságra, hisz az éberség hiánya vézetes lehet akár egy torszülött invázió, akár az Ellenséggel szemben is. S vajon bűn megleckézgetni a hanyagot, a figyelmetlen? Többet tanul egyetlen esetből, mint a szint összes papjának prédikációjából összesen. Tehát kérlek titeket

gondoljátok át még egyszer, ki a vétkes, ha eltűnik valami a barlangodból! Én, aki a fejlődést szolgálja (a maga szerény módján), vagy te, aki az Ősök áldását hárszolja, de még a saját barlangodat sem bírod megvédeni?

Galóca (#5256), a MEO-s

□ Nemsokára megérkezem! Addig is ezer puzsi minden Kankurenciásnak!

Másnaposcsibe

□ Szewa! Gondoljátok bele, hogy milyen király lenne, ha lakosintíttől függetlenül szövetségeket bármely tagjával találkozhatókat! Erre lenne megoldás egy olyan szövetségi épület, vagy legalább egy kis sarok az ivóban, mely lehetővé tenné, hogy BSZ x parancs hatására egy véletlenszerűen kiválasztott szövétársunkkal baráti beszélgetést folytassunk. Kérek mindenkit, bármely szövetségnek is legyen a tagja, hogy ha tetszik neki az ötlet, akkor vessse a fordulója végére, növelve ezzel a megalósulás esélyét. Ja, és a legfontosabb: Éljen a KANKURENCIA!

Bartleby (#4786)

□ Tisztelt Főkertészszakács professzor! Sokat töprengtem azon, ki vagyok én valójában. Mint azt megtudtam, ez egy igen ősi filozófiai probléma, bölcsék nemzedékei tették már fel önmaguknak. És most a Bölcsék Köre megoldotta számomra ezt a problémát. El kell ismernem, valóban ragyogó elmék gyűlekezete az említett szövetség. Ha már a kertészük is képes arra, hogy csak úgy mellékesen, trágyahordás közben, félvállról megadja a választ. Most már tudom ki vagyok: senki. Remélem nem haragszol (ha mégis, az a bajod), ha felteszek még néhány kérdést, ó bölcsék gypmestere: 1. Ki vagy te? 2. Már így születél, vagy tanult valahol? 3. Nem akarsz tükröt venni? Nekem van egy akkora, amibe talán a te arcod is befér. 4. Nem kell barna szőrmék? Ha kettőt veszel, kapsz ajándékba egy terepszínű alsógatyát, amint a Légiosok elküldik nekem. 5. Mi itt a Kankurenciában szeretünk játszani, megtaníthatnád nekem a „körben áll egy kiskertésze” nevű játékot! Banni fogod, hogy megszületél!

Besenőantibácsi, az egyik senki

□ Üdvözlök minden galetkik! A 80. számban megjelent két apró, amiket én írtam. A nevet elírták, ez természetesen az én hibám. Szóval, amikor azokat a hirdetésekért írtam, a rangom még csak tanítvány volt a mágusoknál, tehát nem vagyok még írnok, és nem írok túl szépen. Obin helyett Obir vagyok, de a karakterszám az helyes, tehát aki ismer, az tudja, hogy én írtam a cikkeket. Éljen a (#15102)-es szövetség!

Obir (#6964), a tanítvány