

ALANORI KRÓNIKA

110. szám
2005.
február

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Beindult a 2005-ös nagyüzem a beholderes könyvek terén. Így, év elején, számos izgalmas regénnyel rukkolunk elő. Mire e sorokat olvassátok, David Eddings lebilincselő Belgariad ciklusának negyedik része, A Nyugat Hadura, és az újra kiadott Kerenszkij vére Battletech trilógia már a könyvúrusoknál van. A közeljövőben megjelenő könyvek közül pedig bizonyára sokan várják már Az Idő Kereke sorozat előzményét, az Új tavaszt, vagy Raymond E. Feisttől az Árnyak Tanácsa következő fejezetét, A Róka királyt. Janny Wurts rajongóinak pedig nyilván az Összesküvés két kötetére fáj a foguk. A megjelenő könyvekről pontos információkat, részleteket, tartalmat és még rengeteg más érdekes dolgot találtok honlapunk (www.beholder.hu) könyvesboltjában és az olvasnivaló menüpont alatt. Mindenkinek kellemes olvasgatást kívánok, akár az újságot olvasva, akár a honlapunkat, vagy a könyveinket! A címlapunkon ezúttal Robert Jordan: Új tavasz c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszaí művészpáros festménye látható.

Dani Dol tan

ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 2. (110.) szám (2005. február) – Megjelenik havonta
Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János
Grafikusok: Fischer Tamás, Kiss Márton Gyula
Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszaí
Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt
Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134
Lapzárta: január 21. **A következő szám lapzárta:** február 18.
Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

BEAVATÁS ÉS MÁGIA	2
A Shadowrunban	
KOMBÓK	14
Lassan járj!	
HATALOM SZÖVETSÉGE	20
Félélvzárás	
ÚJ VERSENYEK	22
Februárban és márciusban	
KÉRDEZZ-FELELEK	24
HKK kérdések	
VERSENYBESZÁMOLÓK	25
Hagyományos verseny	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
LEANTHIL NAPLÓJA	31
Egy galetki élete	
KLÁNOK CSARNOKA	34
A Tudós klán	
ÓSÓK VÁROSA	40
Fejlesztések	
JANUÁR HÍREI	41
Ósók Városa	
GHALLA NEWS	42
A TF hírei	
TF-FEJLESZTÉSEK	42
JANUÁR HÍREI	43
A TUDÁS SZENTÉLYE	44
MORDAR	46
TF SZÖRNYLISTA	54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számládról vonjuk az újság kedvezményes árát zsetonban. Amennyiben interneten játszol és zsetonnal szeretnél fizetni, küldj egy e-mailt, és szintén vonni fogjuk az újság árát a számládról. Ha nem játszol nálunk, akkor 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.

BEAVATÁS ÉS METAMÁGIA

Az Ébredés után a Felébredtek tanulmányozni, tapasztalni és érezni kezdték a Művészet nyers erejét. Újabb és újabb rétegekig jutottak el, egyre nagyobb tudás és hatalom került a kezükbe. Az idő elteltével az előremenetelt kategorizálták, és szintekre bontották, így született meg a beavatás fogalma. A beavatottak különböző mágikus technikákat ismerhetnek meg, amelyeket csak metamágikus technikáknak hívunk. A varázslók egyre gyakrabban állnak össze csoportokba, hogy növelhessék tudásuk, és könnyebben merülhessenek el a mágia rejtelmeibe.

A BEAVATÁS

A beavatás megerősíti a mágiahasználó mágia iránti érzékét és megtisztítja a lelkét. Segítségével komolyabb metamágikus technikák, és a metasíkokra való utazás sajátítható el. Csak felébredt karaktereket avathatnak be.

A karakter egyedül vagy akár egy csoport segítségével is beavatottá válhat. A csoportos beavatás könnyebb és olcsóbb (Karma költségben), ám mivel minden csoportnak egyedi szabályai és előírásai vannak, sokan mégis az egyéni beavatást választják.

A BEAVATÁS SZINTJE

A frissen beavatott karakter első szintű beavatott. Akit már másodszor avattak be, az második szintű és így tovább. A számbeli rendszer csak a rendszerben érvényesül. A sámánok nem hisznek a lineáris dolgokban, a hermetikusok pedig titulusokat használnak minden szintre.

ELŐNYÖK

Beavatással a karakter rengeteg előnyhöz és képességhez jut. Az első beavatás után a teljesértékű varázslók képesek lesznek asztrálisan projektálni a metasíkokra. Emellett minden beavatásnál e három lehetőség közül lehet választani:

1. A beavatott Mágia tulajdonsága eggyel nő, valamint megtanulhat egy metamágikus technikát.

2. A beavatott Mágia tulajdonsága eggyel nő, és megváltoztathatja az asztrális nyomát.
3. Egy megkötés eltörlése (az általa adott Mágia pont megmarad).

MÁGIANÖVEKEDÉS

Minden beavatásért a beavatott megnövelheti eggyel Mágiapontjainak számát (kivéve megkötés feloldásakor). A fizikai adeptusok új képességeket vehetnek ebből.

ASZTRÁLIS KÉPESSÉGEK

A beavatottak beavatási szintjükkel növelhetik asztrális reakciójukat. Emellett egy újabb tartalékot is kapnak, az Asztrális tartalékot, amely a beavatási szinttel megegyező számú kockából áll. Az Asztrális tartalékot az asztrális sík bármelyik pontján – varázsláson kívül – bármire fel lehet használni. Asztrális harchoz és Észleléshez is lehet használni. Ugyanúgy frissül, mint bármilyen más tartalék.

MEGKÖTÉS FELOLDÁSA

Minden beavatás alkalmával a beavatott eltüntethet egy megkötést (ha van, és ha akar). Ha ezt teszi, nem kap Mágiapontot a beavatás miatt, de eltünteti a kötést, és megtarthatja az általa adott Mágiapontot. A karakter egyszerre csak egy kötést távolíthat el.

ASZTRÁLIS NYOM MEGVÁLTOZTATÁSA

Minden újabb beavatáskor van lehetőség erre. Ha ezt teszi a karakter, akkor nem kap új metamágikus technikát, és nem is távolíthat el kötést, de kap Mágiapontot.

Az asztrális nyom megváltoztatásához a karakternek meg kell változtatnia a varázslási stílusát. Mágia próbát kell tennie 6 + az új szint célszámra. Karmán kívül más kockatartalék nem használható. Ha a karakter legalább két sikert szerez, megváltoztatta a nyomát. A régi nyomot ismerők nem fogják felismerni az új nyomát.

Ha a próba nem sikerült, a karakter a Mágia ponton kívül nem kapott más előnyt a beavatásból. Következő

beavatáskor újra próbálkozhat, azonban minden sikertelen próbálkozás után +1 célszámot kap a próbájára.

A BEAVATÁS ÁRA

A beavatás Karmába kerül. Alapára 5 + az új beavatási szint. Ezt kell megszorozni a különböző tényezők miatti módosítókkal.

A beavatás ára

Típus	Ár
Egyéni beavatás	Alap x 3
- megpróbáltatással	Alap x 2,5
Csoportos beavatás	Alap x 2
- megpróbáltatással	Alap x 1,5

MEGPRÓBÁLTATÁSOK

A megpróbáltatások olcsóbbá tehetik a beavatást. A megpróbáltatások kockázatosak, sok időt és erőforrást emésztenek fel. Többnyire megismételhetők, ám persze vannak kivételek (esküt soha nem lehet ismételni).

ASZTRÁLIS KÜLDETÉS

A karakternek egy metasíkra kell projektálnia. A sámánok a totemjük metasíkját, a hermetikusoknak mind a négy őselemi sikot kell végigjárniuk. A projekcióra képtelen karakterek nem választhatják ezt, kivéve, ha egy szabad szellem átjárót nyit nekik egy metasíkra. Ekkor az itt leírtak vonatkoznak rájuk is.

Az asztrális küldetés szintje a beavatás szintjének a duplája. Ha nem sikerül, a karakternek meg kell erősödnie meditációval és rituálékkal, és csak utána próbálkozhat újra. Ehhez Akaraterő próbát kell tennie a kívánt beavatási szint ellen. Az alapidő 10 nap, ezt kell osztani az elért sikerekkel. Nincs büntetés a megszakításra, de az előkészületek komoly koncentrációt igényelnek.

ASZKÉTIZMUS

Az aszkétizmus kemény fizikai megpróbáltatást jelent. Ide tartozik a rituális harc, a koplalás, az erősítő gyakorlatok és az öncsonkítás.

A karakternek fel kell áldoznia egy pontnyit valamilyen fizikai tulajdonságából. Ez a pont csak természetes lehet – kiberver vagy biover által nyújtott pontokat nem lehet feláldozni, és a tulajdonság faji maximuma is csökken eggyel örökre. A karakter nem viheti egyik tulajdonságát sem 1 alá. Nem lehet kétszer egymás után ugyanabból a tulajdonságból áldozni.

tett

A tett egy olyan feladat teljesítését jelenti, amely a karakter saját ösvényének, csoportjának (ha tartozik valahova), Totemének (ha sámán) vagy erkölcsi normájának (ha van neki olyan...) a célja. A játékosnak meg kell egyeznie a játékmesterrel a tett lényegében. Alternatívaként a játékmester dönthet úgy, hogy egy vadászatot megteszi tetteknek. Ha ezt választják, akkor azért a vadászatért nem jár Karma. A vadászat alatt azonban a karakternek bizonyítania kell. Nem elég csak ott lenni és elszórni pár varázslatot.

Néhány elfogadható tett:

Felülkerekedés egy nagyobb mágikus veszélyen.

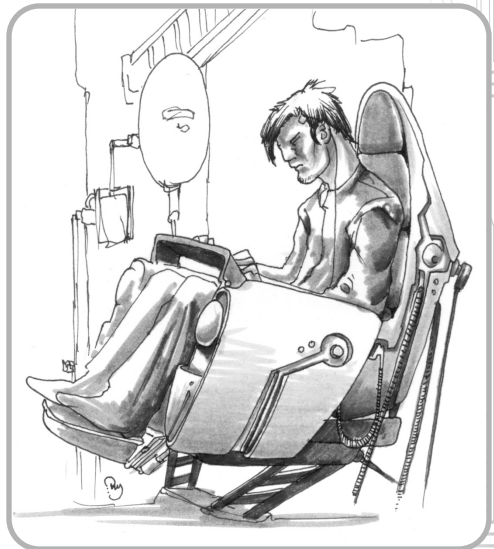
Felülkerekedés vagy megegyezés egy szabad szellemmel.

Hatalmas mágia megtapasztalása, nagy szellemek közelében való jelenlét, olyan tapasztalat, amely elmélyíti a karakter mágikus tudását.

Egy mágikus vagy erkölcsi norma fenntartása nehéz körülmények között is.

FAMILIÁRIS

A jelöltnek meg kell idéznie egy szövetséges szellemet. Csak teljes értékűek tudnak szövetséges szellemet idézni. A szellemnek legalább annyi Karmával kell rendelkeznie, amennyi a beavatáshoz szükséges. A szellem megidézése nem jár Mágia pont költséggel, de ha meghal, visszaúzik, vagy szabadabbá válik, akkor azonnal Mágiavesztést kell dobni.



MEDITÁCIÓ

A karakternek napokon át kell meditálnia, és meg kell próbálnia a fizikai testét az asztrális alá rendelni. A karakternek három sikeres dobásra van szüksége:

- Karizma dobás (célszáma: Erő).
- Intelligencia dobás (célszám: Gyorsaság).
- Akarakterő dobás (célszám: Test).

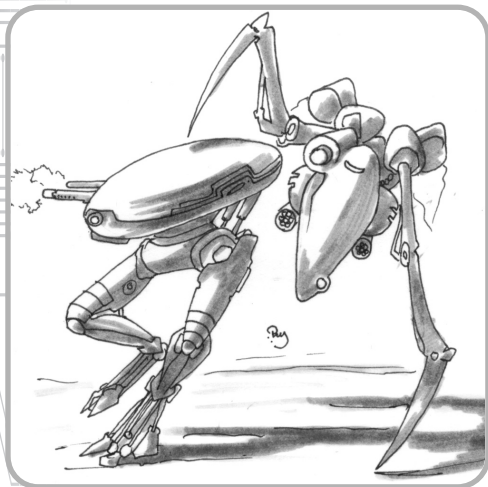
Minden próba alapideje a kívánt beavatás szint \times 4 nap. A sikerekkel osztani lehet a szükséges időt. Ha sikertelen valamelyik dobás, újra kell kezdeni az egészet. A meditációt nem lehet megszakítani, csak létszükség esetén. A zavaró környezeti hatásokat minimumon kell tartani. Növeljük 2-vel a dobások célszámát, ha a karakternek Átlag alatti az életvitele. Ne érvényesítsük a módosítót, ha a karakter a vadonban él, és vadonbeli túlélése legalább 4-es szintű.

ESKÜ

Csak mágikus csoportok tagjai vehetik fel. A karakter felesküszik a mágikus csoport elveire és szabályaira. Mindig az első eskü a mérvadó a karakter szempontjából, és a karakter nem is tehet több esküt más társaságnak.

TÉZIS

A karakternek egy formulát kell készítenie, amelybe beleadja minden tudását. A hermetikuskok írott szövegeket használnak, a sámáni tézisek pedig inkább művészi alkotások, a sámán belső megnyilvánulásai. Az adeptusok, ösvényüktől függően, bármelyiket választják. A tézisnek léteznie kell fizikai formában is.



A tézis úgy készül, mint a varázslatformula. A szintje 6, a karakter legmagasabb mágikus szakértelmét használja készítésekor, alapideje pedig 30 nap. A szerzőnek nagyon kell vigyáznia a tézisére, mert ha máshoz kerül, felhasználhatják ellene rituális közvetítőként. Emiatt a beavatottak nem nagyon csinálnak egynél több másolatot téziseikről. Ha azonban a tézis minden másolata elpusztul, a szerző azonnal elveszít egy Mágia-pontot.

MÁGIKUS CSOPORTOK

A Felébredtek is szociális lények, ezért léteznek a mágikus csoportok. Ezeket rendeknek, köröknek, kunyhóknak, templomoknak vagy akár koventuszoknak is szokták nevezni, de lényegében az elnevezésen túl mindegyik a tagok mágikus művészeinek erősítését szolgálja.

A csoportok egyik előnye, hogy a csoportos beavatás alacsonyabb Karmaköltséggel jár. Ezzel szemben azonban igen sokan egyedül avatódznak be, mivel nem akarják alávetni magukat egy csoport szabályainak és normáinak.

Mágikus kapcsolat: Hogy valódi mágikus csoportnak számítsanak és alacsonyabb mennyiségű Karmáért avatódjanak be, a mágikus csoportnak egy mágikus kapcsolatot kell kialakítaniuk. Ez a kapcsolat a mágia erői felé, egy kapcsolat a szellem avatár felé.

Mágiavesztés: Ha egy karakter elveszti a tagságát azon mágikus csoportja felé, amelyhez Eskü köti, azonnal Mágiavesztést kell dobni.

METAMÁGIA

Csak beavatottak képesek megtanulni az alábbi metamágikus képességeket:

A *Megkötés* megköt egy speciális varázslatot egy fókuszba, és az csak akkor kapcsol be, ha valamilyen előre beállított állapot bekövetkezik.

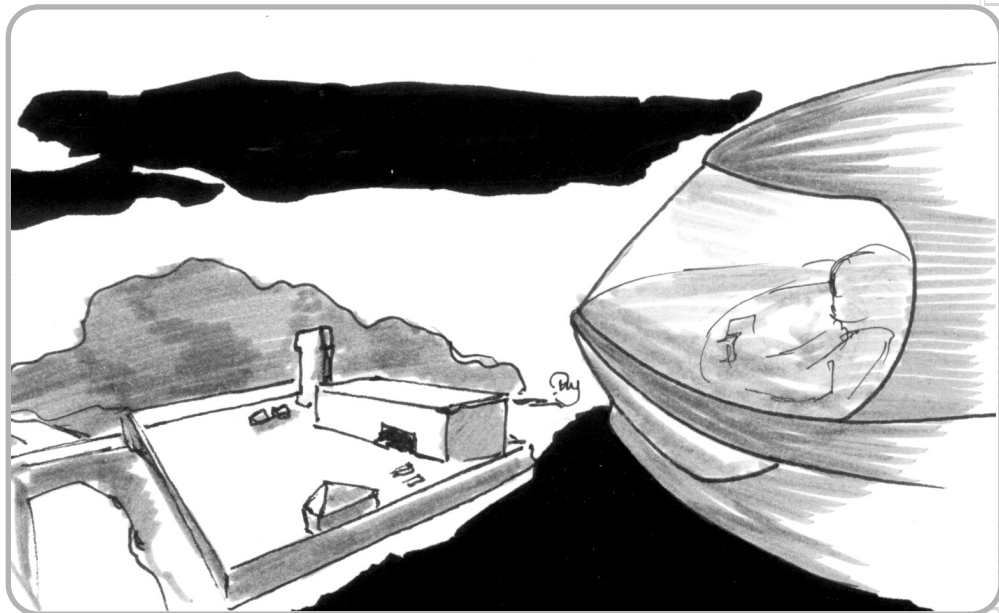
Az *Összpontosítás* segít a mágikus energia kezelésében. Csökkentheti a kimerülést, legyőzheti a negatív módosítókat vagy megnövelheti a mágia hatékonyságát.

Az *Álcázás* segítségével leplezni lehet aurákat.

A *Serkentéssel* meg lehet kötni egy fenntartott varázslatot, fenntartó fókusz használata nélkül.

A *Visszaveréssel* egy speciális varázsvédelmet lehet kialakítani, amely visszaveri a támadó varázslatokat.

A *Varázspajzs*al pedig hatásos varázsvédelmet alakíthatunk ki.



METAMÁGIA TANULÁSA

Minden beavatott képes metamágiát tanulni. Minden beavatás után a beavatottnak esélye van egy technika megtanulására. Azok a mágiahasználók, akik nem tudnak varázsolni, nem vehetik fel Serkentést vagy a Varázspajzsot, mert ezekhez Varázslást kéne használni, és ők nem tudnak ilyet. A fizikai adeptsok csak az Összpontosítást és az Álcázást tanulhatják meg.

A karakternek meg kell találnia a forrást, ahonnan a metamágikus technikát megtanulja.

TANULÁS MÁSIK BEAVATOTTÓL

A legtöbb csoporthoz tartozó beavatott ezt a lehetőséget választja. Egyes csoportok meghatározott sorrendben tanítják a tagokat, más, szabadabb elvű csoportoknál a tanítvány választja ki, hogy mit akar tanulni. Egyéni beavatáskor a beavatott bármit megtanulhat (feltételezve, hogy talál valakit, aki kellő ellenszolgáltatás fejében megtanítja).

A tanárnak rendelkeznie kell a technikával, és legalább olyan magas beavatási szinten kell lennie, mint tanítványának. A tanulónak Mágia próbát kell dobnia 8 – a tanár beavatási szintje célszámmra. Az alapidő 14 nap, ezt kell osztani a sikerekkel.

A csoportokon belül általában ingyen megy a tanítás, kívülállónak azonban ez pénzbe kerül. Ennek ára ál-

talában $1000\text{¥} \times \text{a tanár beavatási szintje} \times \text{a szükséges napok száma}$.

TANULÁS ASZTRÁLIS KÜLDETÉS ALATT

Ha asztrális síkon akarják megtanulni a technikát, a sámánoknak a saját totemjük, a hermetikuskoknak pedig egy véletlenül kiválasztott őselem metasíkjára kell utazniuk. A küldetés szintje megegyezik az általuk ismert metamágikus technikák számával (de minimum 2).

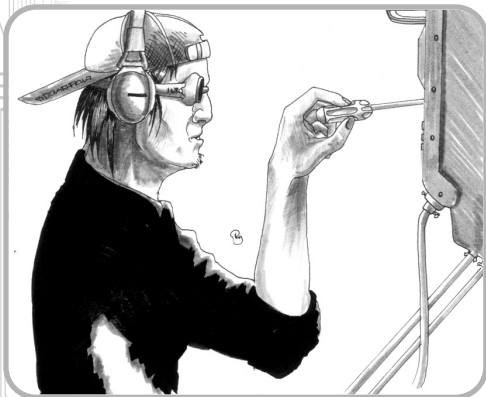
MEGKÖTÉS

A technikával egy különleges fókuszba köthetünk működő varázslatokat. A varázslat így csak előre meghatározott körülmények (kapcsolók) hatására kezd működésbe. A megkötés elsősorban mágikus eszközök, fegyverek és csapdák tervezésekor válik hasznossá, ám olyan hátulütői vannak, mint például a magas Karma költség, az asztrális sebezhetőség és a kimerülés.

A VARÁZSLAT ÉS A KAPCSOLÓK KIVÁLASZTÁSA

A megkötés előtt ki kell választani a varázslatot. Bármilyen varázslat kiválasztható, amelyet a varázsló képes elvarázsolni, valamint amelynek nem nagyobb az ereje a fókusz erejénél. Egy fókuszba csak egy varázslat köthető.





A megkötő fókusz tulajdonosa egy egyszerű tevékenységgel képes bekapcsolni vagy kikapcsolni a fókust, ha fizikai kapcsolatban van vele. Emellett azonban meg kell határozni más eseményeket is, amelyek hatására be- vagy kikapcsol a fókusz. Ez lehet cselekvés, kulcsszó vagy valaki más érintése. Bárki, aki megérinti a fókust és aktiválja a kapcsolót, bekapcsolja a varázslatot (akár jó neki, akár nem).

Ha a használó specifikusabb célpontot akar, vagy hogy a varázslat messzebről is hasson, egy érzékelő varázslatot is mellékelhet, mint kapcsolót. Ehhez egy akkora erejű megkötő fókuszra van szükség, mint a két varázslat összeadott ereje. Ebben az esetben az érzékelés varázslat süti el a fókust, nem jelzi előtte sem a gazdájának, sem annak, akinél éppen a fókusz van. Az érzékelés varázslat hatótávja a szokásos (Mágia x Erő méter) és a fókuszról indul ki.

A MEGKÖTŐ FÓKUSZ ELKÉSZÍTÉSE

Használata előtt meg kell kötni a fókust. Ekkor kell kiválasztani a megkötött varázslatot és az aktiváló kapcsolókat. Ezeket később nem lehet megváltoztatni, csak ha kiüritik a fókust, és újra megkötik benne a varázslatot. A megkötő fókusz ugyanúgy tartalmazza tulajdonosa asztrális nyomát és ugyanúgy kapcsolódik a tulajdonosához, mint bármilyen más fókusz.

A VARÁZSLAT MEGKÖTÉSE

A megkötött fókuszba be kell tölteni a varázslatot a kapcsolókkal. Ehhez el kell sütni a varázslatot, majd egy kapcsolási próbát kell tenni. Az egész megkötés egy tevékenységnek minősül, a tartalékok nem frissülnek közben. Mágia tartalék, totem módosító, fókuszok vagy elementál képességek azonban használhatók közben.

Varázslás: A beavatottnak a varázslásra érvényes szabályok szerint kell meghatározni a kockái számát, amelyet a varázslásra fog felhasználni. A próbát nem kell megtenni, csak fel kell jegyezni a kockái számát. A fókusz később ugyanennyi kockával fog dobni működésre. A Kimerülést sem kell most dobni.

Ugyanígy kell tenni az érzékelés varázslattal is (ha van). Az érzékelés varázslatot azonnal, az előző után kell betölteni, közben nem frissül a kockatartalék.

Kapcsolási próba: A varázslat(ok) fókuszhoz kapcsolása egy összetett tevékenységet igényel, Varázslás próbát kell dobni a fókusz ereje mint célszám ellen. Csak Varázslást és a megmaradt (és nem frissült) Mágia tartalékot lehet felhasználni a dobáshoz. Ha sikeres, akkor sikerült a fókuszhoz kapcsolni a varázslatot. Ha sikertelen, újra lehet próbálni, de ekkor a célszám 2-vel nő. Ha ez sem sikerül, nem sikerült a kapcsolás, és azonnal kimerülés próbát kell tenni.

Kimerülés: Miután a kapcsolási próba megtörtént, a beavatottnak kimerülés próbát kell tennie a kapcsolás próbára és az esetlegesen kapcsolt érzékelő varázslatra. Ha van kapcsolt érzékelés varázslat, a kapcsolási próba kimerülését és az érzékelés varázslat kimerülését egyszerre kell dobni. A kimerülés ebben az esetben az érzékelés varázslat kimerülése, aminek energiaszintje megnő a fókusz erejének a felével, sebzésszintje pedig 2-vel. Ha nincs kapcsolt érzékelés varázslat, a kimerülés (a fókusz ereje/2)K.

MEGKÖTÖTT FÓKUSZ HASZNÁLATA

Miután megkötötték, a fókusz aktív lesz. A fókusz tulajdonosa meggátolhat minden kapcsolót, ha a kezében fogja a tárgyat, és úgy akarja.

Amikor a fókusz bekapcsol, „elvarázsolja” a belé kötött varázslatot, annyi kockával, amennyivel megkötötték. Célzás szempontjából olyan, mintha a fókusz varázsolna. Ha nem kapcsoltak a fókuszhoz érzékelő varázslatot, csak magára és használójára tud varázsolni. Ha kapcsoltak mellé, akkor arra tud varázsolni, amit érzékel az érzékelő varázslattal. Egy aktivált megkötő fókusz jelen van az asztráltérben is, és lehet rá onnan hatni.

Miután a megkötő fókust bekapcsolták, a tulajdonosának kimerülést kell dobni a varázslatra. Mindegy hol van a beavatott, vagy mit csinál, a kimerülés hat rá. Ha a beavatott időközben meghalt, a kötés felbomlik és a fókusz használhatatlan lesz. A kimerülés akkor is érvényesül, ha a fókusz megsemmisül, vagy deaktiválódik a varázslat befejezte előtt.

MEGKÖTÖTT HATÁSOK

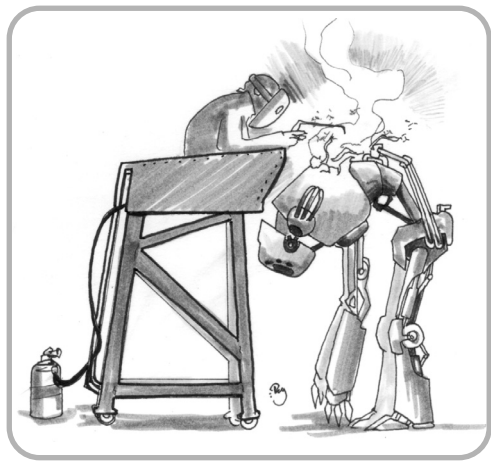
A megkötött varázslatok általában fenntartott varázslatok, mivel a fókusz maga egy speciális fenntartó fókusz. A bekapcsolt varázslatot a fókusz tartja fenn, amíg ki nem kapcsolják. Azonnali vagy permanens varázslatokat is be lehet tölteni, ezek azonnal hatnak, amint bekapcsolják a fókuszt. A permanens varázslatokat a fókusz fenntartja, amíg fenn kell őket tartani, majd a fókusz kikapcsol, a varázslat pedig tovább működik. A fókuszt azonban ekkor újra kell tölteni.

Az elhasználódó megkötő fókuszokat csak egyszer lehet használni, aztán kiégnek. Ahogy kikapcsol a fókusz, elhasználódik. Az elhasználódó fókuszokat általában azonnali vagy permanens varázslatok tárolására használják. Ilyenek például az elixírek, amelyek valamilyen egészség vagy manipuláció varázslatot tartalmaznak (meg kell inni őket), vagy a harci és sebző manipuláció varázslatot tartalmazó fegyverek (más néven a mágikus bombák).

Az újra felhasználható megkötő fókuszok sokkal rugalmasabbak és többször is használhatóak. Ilyen például a Láthatatlanságot megkötő gyűrű, a Maszk hatású csuklya, vagy Lángaurát maga köré vonó kard. Ezek többször használhatók, csak akkor pusztulnak el, ha asztrális harcban legyőzik vagy ha fizikailag megsemmisítik őket.

MEGKÖTÖTT VARÁZSLATOK ÉS AZ ASZTRÁLIS TÉR

A megkötött fókusz aktívnak számít még akkor is, ha a varázslat éppen ki van kapcsolva. Ez azt jelenti, hogy a megkötő fókusz kettős természetű, és ki van téve asztrális támadásoknak. Asztrális érzékeléssel egyszer



rően ki lehet szűrni a fókuszt, és meg lehet állapítani, hogy milyen varázslat van benne.

A fókuszt meg lehet támadni asztrális térből (bár magát a varázslatot nem). Ha legyőzik, az azonnali varázslatok bekapcsolódnak, minden más varázslat elveszik. Ha megsemmisítik, hétköznapi tárgyá válik örökre. A fókusz által fenntartott varázslatot ki is olthatják. Ha a fókusz maradandó volt, csak a varázslatot kell újra betölteni. Ha a fókusz fizikai formája semmisül meg, a varázslat kioltódik.

ÖSSZPONTOSÍTÁS

Évszázadokkal ezelőtt a varázslók sokat tanulmányozták a tánc, az ének és a régi nyelvek művészeit. Az ébredés után a beavatottak megtudták miért: Ezek a gyakorlatok összehangolják a használó mentális és fizikai részét, és egy lényé sűrítve őket könnyítik a mágia használatát és elősegítik a harmonikus állapotot.

Összpontosítás segítségével le lehet csökkenteni a kimerülést, korlátozni lehet a plusz célszámokat és a levonásokat, vagy növelni lehet a képesség sikerességét.

AZ ÖSSZPONTOSÍTÁS SZAKÉRTELEM

A technika használatához két szakértelem szükséges: az Összpontosítás szakértelem, és egy másik, amely segítségével a használó elérheti az összhangot. A választott szakértelemnek kreatívnak kell lennie. Az Összpontosítás egy aktív mágikus szakértelem, amely az Akaraterőhöz van kapcsolva. Az Összpontosítás soha nem nőhet a kreatív szakértelem szintje fölé.

A kreatív szakértelem aktív vagy tudás alapú lehet, leggyakrabban valamilyen művészi vagy intellektuális jellegű. Csak egy szakértelmet lehet így kiválasztani.

Tánc: A karakter táncol, ha mágiát használ és összpontosít. Gyakran fordul elő sámánoknál, de nem csak a sámáni tradícióra érvényes. A tánc stílusa a karakter kultúrájából vagy mágikus tradíciójából ered.

Ének: A karakter énekel, ha mágiát használ és összpontosít. Az éneklés bármilyen lehet: a kántálástól kezdve a hörgésekig, csak jól hallhatóan kell lennie.

Hangszer: A karakter hangszeren játszik és így összpontosít. Régebben a varázslók dobokat, sípokat, hárpát, hegedűt vagy kürtöket használtak, mostanra az elektronikus vagy a kibernetikusan kapcsolt hangszerek is elfogadottak. A sámáni tradíciókban jól ismert és gyakori a dobolás, az ázsiai varázslók pedig a bambusz furulyákat és a harangokat kedvelik.

Ósi nyelvek: A karakter ősi nyelven idéz vagy kántál. A hermetikuskok gyakran használják a latint, az ógörö-

göt, vagy a hébert. Vannak olyan ősi nyelvek is, amelyeket mágián kívül másra nem használtak, de ezek ritkaságuk és kihalt voltuk miatt nem ismertek. A legtöbb tradíció a kultúrája ősi nyelvét használja. Néhány ultramodern beavatott létező nyelveket kombinál és azok segítségével teremt új nyelvet.

Meditáció: A varázsló lecsillapítja elméjét meditálás segítségével. Ez lehetséges mozgással, mint a kínai tai chi, vagy a katas nevű harcművészet, illetve pihenés közben, mint a például a jóga vagy a japán zazen.

Nincs egyértelmű szabály arra, hogy mi lehet összpontosítás és mi nem. A játékosnak a mesélővel kell megegyeznie a szakértelemben. Egyetlen szabály van erre: a kreatív szakértelem soha nem lehet chip alapú. A beavatottnak ismernie kell a szakértelmet, és rögtönöznie is tudni kell vele.

ÖSSZPONTOSÍTÁS HASZNÁLATA

Az asztrális projekción kívül mindenre lehet összpontosítani. A beavatottnak végre kell hajtania a szakértelmet, szabadon. Ha bármi gátolja ebben, nem nyer semmiféle előnyt.

Az összpontosítás szabad tevékenység. Az összpontosítást abban a fázisban kell elvégezni, amiben a mágikus cselekvés történni fog. Az összpontosítás a mágikus tevékenység előtt jön.

ÖSSZPONTOSÍTÁS SIKEREKÉRT

Bármilyen mágikus próbára lehet összpontosítani plusz sikerek reményében. Az összpontosítás célszáma ekkor a mágikus tevékenység célszáma. A tevékenység minden módosítója érvényesül az összpontosításra is. Minden 2 sikerért, amelyet az összpontosításon ér el a karakter, egy sikert adhat a későbbi mágikus próbájához. Ezek a sikerek csak akkor adódnak a mágikus tevékenység sikereihez, ha azon születik legálább egy siker.

ÖSSZPONTOSÍTÁS KIMERÜLÉS ENYHÍTÉSÉRE

A beavatott csökkentheti a kimerülését. Az összpontosítás célszáma a kimerülés Energia szintje. Minden 2 sikerért 1 sikert kap a beavatott a kimerülés próbájához. Ha nem születik siker a kimerülés próbán, akkor nem használhatóak fel az összpontosításból származó sikerek.

ÖSSZPONTOSÍTÁS BÜNTETÉSEK ELLEN

Az összpontosítást a legjobban a külső, zavaró tényezők kirekesztésére lehet használni. Ilyenek a sebe-

sülésből vagy a karakter környezetéből adódó módosítók. Az összpontosítás célszáma a módosítókkal ellátott mágiikus próba célszáma mínusz a beavatott beavatási szintje.

Minden 2 sikerért eggyel csökken a tevékenység célszáma, de a célszám nem csökkenhet az alap alá.

ÁLCÁZÁS

Az Álcázás elrejtja a beavatott aurájának valódi mivoltát, és kisebb erejűnek, vagy világi aurának álcázhatja. Lehetséges a teljesen világi, vagy nem-beavatott aura felvétele is. Az álcázással el lehet rejtetni a kettős természetet, az így maszkolt személy mágikusnak látszik, de nem látszik, hogy kettős természetű. Az érzelmek is elrejthetők, így nem látszanak ezeknek áruklodó nyomai az aurában. Más beavatottak természetesen átláthatnak ezen.

A következő irányelvek működnek az Álcázásra:

A beavatottak aurája mindig álcázott, kivéve, ha meg akarják mutatni valódi színeiket.

A beavatott egy tömegben is kiszűrhat álcázott aurát. Ha két beavatott van a tömegben, a játékmeszternek kell titokban dobnia mindkettőnek.

Az álcázás áttöréséhez a beavatottnak Mágia próbat kell tennie. A célszám a megfigyelt Mágia, Esszencia vagy Szellem Energia tulajdonsága (ha több van, a legelső a sorban). A sikeres áttöréshez annyi sikert kell dobnia, amennyi a megfigyelt beavatási szintje mínusz az álcázott aura tulajdonosának beavatási szintje. Ha a megfigyelt beavatási szintje nagyobb, mint a megfigyelté, már egyetlen siker elég.

Ha a próba sikeres, a megfigyelt látja a megfigyelt valódi auráját. Ha nem sikerül a próba, a beavatott újra próbálhatja +2 célszámmal. Ha ez sem sikerül, a beavatott nem tud áttörni a maszkoláson.

ASZTRÁLIS FORMA ÁLCÁZÁSA

Ha a lény kettős természetűvé válik (asztrális érzékelés), kettős természetét olyannak álcázhatja, mint-ha egyszerű felébredt lenne. Ekkor csak az érzékeli jelenlétét az asztrális térben, aki át tud törni a maszkoláson. A kettős természetű lény valójában azonban jelen van az asztrális térben is, és az ott található dolgokkal érintkezhet (támadhat, fennakadhat korlátokon stb).

Az asztrálisan projektáló karakterek is álcázhatják asztráltestüket auráknak, de aki jobban megfigyeli őket, könnyen észreveszi, hogy nincs testük.

SZÁNDÉKOS ÁLCÁZÁS

A szándékos álcázás segítségével a beavatott teljesen úgy festhet, mint egy világi. Ehhez beavatási szintjének a duplájával kell próbát tennie Mágia tulajdonsága, mint célszám ellen. Minden 2 siker levesz egy sikert a megfigyelők sikereinek számából.

A szándékos álcázás egy kizárólagos tevékenység, amíg ezt használja a beavatott, nem végezhet más mágikus tevékenységet. A szándékos álcázást egy szabad tevékenységgel lehet megszüntetni.

FÓKUSZOK ÉS VARÁZSLATOK ÁLCÁZÁSA

A beavatott annyi szintnyi fókuszot és/vagy fenntartott, vagy serkentett varázslatot tud álcázni amennyi a beavatási szintje. Ezenfelül minden más fókusz és varázslat látszik az asztráiban.

A többi fókusz és varázslat elrejtéséhez a beavatottnak a szándékos álcázásnál leírt dobást kell tennie, de a célszám a fenntartott/serkentett varázslatok és a fókuszok szintjének összege. A sikerek csökkentik a megfigyelők sikereinek számát.

SERKENTÉS

A serkentés segítségével fenntartott varázslatokat lehet megkötni fenntartó fókusz nélkül. A varázslat addig működik, míg el nem pusztítják.

A varázslatot ehhez fent kell tartani egy ideig, majd Karmát kell költeni megkötéséhez. A varázslónak ez idő alatt folyamatosan asztrális érzékelést kell folytatnia. A varázslatot a permanens varázslatok fenntartási ideje alapján kell fenntartani (lásd SR3 alapkönyv), ezt lehet csökkenteni egy Varázslás plusz beavatási szint próbával, amelynek célszáma a varázslathoz használt kockák száma. Az elért sikerekkel kell osztani az alapidőt, és felfelé kell kerekíteni. A minimum fenntartási idő egy harci forduló. Ha nincs siker, az alapidő duplájáig kell fenntartani a varázslatot. Csak egyes eredmény esetén megszakad a varázslás.

A serkentés egy tevékenységnek minősül, és nem lehet közben más mágikus aktivitást végezni. Az utolsó fenntartással töltött forduló után a beavatottnak el kell költenie a varázslat Erejével megegyező mennyiségű Karmát. A karakter elkölthet több Karmát is, hogy megnéhezítse a varázslat kioltását, de maximum a varázslat erejének dupláját. A varázslat erejének az elköltött Karma mennyisége számít, ha ki akarják oltani, vagy más módon akarják semlegesíteni.

A Karma költés után egy második kimerülés próbát kell tennie, a varázslatra. Az összpontosításból adódó

sikerek itt is felhasználhatók az első kimerülés helyett.

VISSZAVÉRÉS

A visszaverés segítségével a beavatott visszaverhet egy varázslatot magáról a varázslat varázslójára.

A képesség hasonlít a varázsvédelemhez. A beavatott félrerakhat kockákat a Varázslás szakértelméből és a Mágia tartalékából a visszaveréshez. Ha egy varázslat a beavatottat célozza, a visszaverés kockákkal kell dobni a varázslat ereje ellen. Minden siker a varázsló sikereit csökkenti eggyel, ha azonban a beavatott több sikert ér el, mint a varázsló, a varázslat visszapattan és az eredeti varázslót veszi célba, eredeti erővel és annyi sikerrel, amennyit a beavatott ért el a varázsló sikereinek nullázása után.

Területre ható varázslat ellen csak az van védve, aki képes a visszaverésre. Ha mások is állnak a hatókörben és nem tudják visszaverni, megkapják a varázslat sebzését, mert a beavatott csak a rá ható hatást tudja visszaverni. A területre ható őselemi manipulációk az egyetlen kivételek ez alól, ezek visszaverése esetén a varázslat csak a varázsló körül jelenik meg (ő lesz a kiinduló pont, a sugár a szokásos).

A saját varázslatát visszakapó varázsló varázsvédelemmel vagy varázspajzzsal védekezhet. A visszavert varázslatot a varázsló ugyanúgy visszaverheti, ha ő is beavatott és ismeri a technikát. A rituális varázslatokat is vissza lehet verni (elegendő kockával), ennek az lesz a hatása, hogy a rituális csapatban mindenkire egyenlően fog hatni a hatás.

VARÁZSPAJZS

A pajzs a varázsvédelem fejlesztett változata. A pajzs egy mágikus réteg a beavatott vagy az általa választott célpontok körül. A beavatott kiterjesztheti a hatást azokra, akiket lát, de egyszerre legfeljebb annyi célpontot képes védhet, amennyi a beavatási szintje. Felváltva is használható a varázsvédelemmel, de a kockákat el kell különíteni, és egyszerre csak egy technika védheti a célpontot.

A beavatottnak el kell különíteni kockákat a Varázslás szakértelméből és a Mágia tartalékából a pajzshoz. A kockák bármilyen varázslat ellen védenek, beleértve az őselemi manipulációkat is. A pajzs nehezíti a védett személyekre történő varázslást is. Minden átrakott kocka után 1-gyel nő a célzott varázslatok célszáma, amelyek a védett személyeket célozzák, de ez maximum annyi lehet, amennyi a beavatott beavatási szintje.



BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2005. MÁRCIUS 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **650 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

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

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Városa VI.	15	135	1350
Multidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Ósi legendák	10	90	990
Ébredés	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Sötét titkok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli 10 60 600

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	790	700
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódit az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódit az Árnyék II.	15	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	16	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	14	140	1330	1190
A káosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	15	220	2090	1870
A tél szive I.	16	160	1520	1360
A tél szive II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Vérvén	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkasztörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardo: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	14	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszült	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Súlyom felemelkedése	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttővis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A démonkirály dühe II.	10	50	990	500
Törött korona	25	150	1400	1400
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könyve	16	120	1520	1200
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom őrnöje I.	12	90	1140	900
A birodalom őrnöje II.	15	120	1430	1130
A Résháború legendája				
Nagyrabcsújt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Arnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsúlyom Karma	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsilagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK				
Philip Kerr: Vakmerő terv	10	50	990	500
Chris Stewart: Légicsapás	10	50	990	500
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	12	60	1140	600
Robert Crais: Réalmok városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
BEHOLDER KIADÓ – EGYSÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odum: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsőtétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszol meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárpótás	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosteratu	10	750	990	750
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Keserű emlékek	10	45	890	450
Talizmán (ED. Novellák)	10	35	690	350
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérati vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jóslat	10	50	990	500

BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI				
Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejevadász	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280

BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	120	1520	1200
Kegyetlen eskü	19	150	1810	1430
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmek húség	23	180	2190	1730
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellel átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellel átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A számúzott herceg I.	20	200	1900	1700
A számúzott herceg II.	20	200	1900	1700

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszámája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárát	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		850	800
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		950	850

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010

A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhózzottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testlövaj meséje	12		2850	2550
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostarói	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészet	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű proféta	6		1890	1690

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók	4		1400	1300

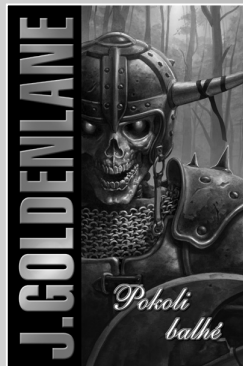
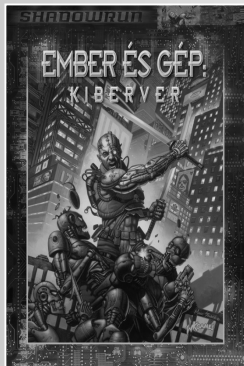
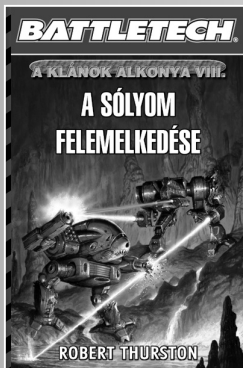
GOBLIN KIADÓ				
Árnyfal	4		1130	1010

A DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Weick: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrué (Vampire)	4		1040	930

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Weick: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Weick: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopoulos: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petruca: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szeitta (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson: Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Weick: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrígd	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Széjláró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elföld	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az alomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1600
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	6		1890	1690
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálai	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	6		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druess első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csönjde	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vízfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az itélelthez	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180
Vincent Prandenburg: Keserű áramlatok (7 tenger)	6		1510	1350
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520
Anthony Sheenard: Liliom és vér	6		1600	1440
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A káros átka	4		1130	1010

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
Szerepjáték szabálykönyvek				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szőlo	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	10		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
A Gyűrűk szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Középfölde térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger szerepjáték	20		5600	5000
7 tenger Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270



KOMBÓK

LASSAN JÁRJ...

AVAGY LASSÚ VÍZ PARTOT MOS

Ezúttal egy olyan pakliról írok, amit beholderes versenyen még nem láthattunk, köszönhető ez annak, hogy csak nemrég jelent meg. Az sem biztos, hogy iszonyúan erős verseny paklit lehet rá építeni, de mindenképpen elég érdekes ahhoz, hogy megpróbálkozzunk vele. Olyan jó érzés nézni a sok olcsó lappal játszó ellenfél arcát, amikor kirakom ezt a szabálylapot. Gondolom, mindenki kitalálta már, hogy a *Lassan járj!* lapról van szó. Vizsgáljuk meg egy kicsit közelebbről! A két-három VP-s lapokat egygel drágítja, minden egyértelmű lapot (tárgy, épület, bármi) szintén egygel, minden nullást kettővel. Sajnos a tesztelés alatt féltünk attól, hogy erős lesz, de azóta már látom, hogy akkor lenne igazán jó lap, ha az egyeseket is (legalább a varázspontért jövőket) kettővel drágítaná. Maga a lap adja a hozzá illő paklit: csupa négy vagy több varázspontos lapok, és más olcsó lapokat drágító kártyák. Két paklit is leírok, az első csupán móka pakli, érdekesség, versenyen nem nagyon van esélye, a másodikkal – nyilván némi csi-

szolás és tesztelés után – akár versenyen is el lehet indulni.

Nézzük az elsőt! Az alap koncepció az lesz, hogy csupa négy-öt varázspontos lényeket fogok használni, lehetőleg olyanokat, ami akadályozza az ellent, olcsóbbítja, vagy védi az én lényeimet, esetleg van alternatív felhasználási módja. A paklinak két nagy hátránya van: egyrészt nem tud védekezni a varázslatok ellen, kivéve az olcsó varázslatokat, másrészt kevés benne a lapleszedés, tehát az asztalon levő lapok is erősen gátolhatják. Van viszont két előnye is: az egyik, hogy nem használ varázslatot. Ez egyrészt meglepetés lehet, másrészt az ellenfélnek várhatóan lesz pár felesleges lapja: az ellenvarázslatok. A pakli másik előnye, hogy jópár lény van, ami tovább erősíti a szabálylapomat, drágítva az olcsó lapokat. Mik is ezek a lapok?

Az első ilyen az *Eldüeni vándor*. Ez lesz a pakli alapja, ha egy olcsó pakli (horda, bűbáj, *Boszorkánykirály* stb.) ellen ki tudom rakni az első körben, akkor félig már meg is nyertem a játékot. Ilyen paklik ellen senki se habozzon egyből kirakni, nem számít az eldobott lap. Figyelni kell arra is, hogy az ötös vagy drágább lapokat olcsóbbítja. Sajnos az ellenfél drága lapjait is segíti, ezért nem rakom ki az olyan paklik ellen, ami sok 5 VP-s vagy drágább lapot használ. A következő „alap” drágítás az *Ősöreg vyarg*. Ez is nagyon jó lap, főleg mivel az ellenfelet drágítja, nekem pedig minden lapom idézési költségét csökkenti. Sajnos csak egygel drágít, de ezt elnézem neki. Nem szabad elfeledkezni arról sem, hogy



szükség esetén „minikontaktusként” is használható. Akadnak még más, jó drágító lények is, de én csak egyet említenék még meg, ami bekerül a pakliba, a többi az alternatívánál sorolom fel. Ez a *Tou Szang*, ami szintén kettővel drágít, és még élete is van. Így már adott három színem: Sheran, Elenios, Chara-din. Ezel kész is a drágító szekció.

Mivel a paklim átlag idézési költsége mindenképpen négy fölött lesz, ezért ahhoz, hogy ki tudjam játszani az összes lapomat, szükség van manatermelésre és olcsóbban kirakható lényekre. Manatermelésként mindenki egyből az *Orgling haszonállatra* gondol, ha a lényekről van szó. Azonban ez háromért jön, így drágítja a szabálylap. Négyért termelni hat varázspontot, az már nem egy nagy üzlet. Szerencsére kijött egy új manatermelő lény is, a *Szkrítter esélyeső*. Négyért termel nyolcat (egy *Ősöreg vyarg* mellett pedig már háromért), ha nem kell varázspont, akkor gyakorlatilag bármelyik lapomat előkeresi. Ez az ami kell nekem! Ezzel adott a negyedik szín is: Raia. Ebből a négy színből kell összeválogatni a többi lapot. Az első lap, ami ebben a pakliban gyakorlatilag egyért 3/2-es lesz: a *Fokozott burjánzás*. Ennek további előnye még, hogy ha nem tudunk átútni az őrszton, akkor is sebzi az ellenfelet, ezzel elősegítve a győzelmet. A következő lap, ami lejöhet szintén akár egyért is, az a *Raia szent lovagja*. Sajnos Raia lényből nem lesz túl sok a térfelemen, (emiatt csak kettőt rakok be), de ha már egy van, az is jól jön a lovaghoz. Ráadásul a lovag elég jól védett, nehezen leszedhető lény, és szintén győzhetek vele akkor is, ha tele van az ellenfél őrsztonja. Végül, az olcsón jövő lények sorában utolsó a *Kristálypók*. Az eldobott lapok nem számítanak, hiszen nincs olyan lap, amit ha eldobok, már nem nyerhetek. Viszont egyért 4/3, mérgez is, szóval jó kis lap.

Ha vannak olcsón lejöő lényeim, akkor az sem árt, ha többet húzok belőlük. Erre a célra kiváló a *Bjölteodrok*. Nem szabad elfeledkezniem játék közben a regenerálásáról és a büntetéséről sem! Ha nem szedi le villámgyorsan az ellenfél, akkor folyamatosan tudom ontani a lényeket, nem számít, ha egy-kettő elhullik a harc folyamán.



A következő lénytípus, amire szükségünk van, a lapleszedés. Ebben sajnos nem bővelkednek a drágább lények, de azért akad belőle. Eleniostól *Chosuga* például remek választás. Igaz, életpontomat elég jól tudja amortizálni, de minden képessége hasznos, védett is némileg, szóval jöhet. Raiánál bukkanunk a másik gyöngyszemre: *Buntharra*. Ennek a működését ugyan kevésbé tudom kontrollálni, viszont némiképpen védi a lényeinket. Ennél arra is kell figyelni, hogy ez nem büntetés, tehát, ha leütik egy lényemet, akkor is működik. Védekező lényként berakom még a *Szent sólymot* is. Ezt ugye mindenki ismeri, szereti, ezért csak annyit mondanék róla, hogy a védekezés mellett segíti *Chosuga* működését is. Ebből kettő is elég, hiszen nincs mindig szükség rá. Itt jut még eszembe egy elfeledett AK-s lap, ami pár hónapja jelent meg, a *Tollaskigyó*. A nagy előnye, hogy egy biztos ellenvarázslat, szóval mindenképpen érdemes kipróbálni.

Ha bedrágítottam az ellenfél olcsó lapjait, akkor mindig lesz egy-két varázspontja, amit nem tud elköltetni. Biztosan örülne neki, ha ezt mindig elvinném tőle. Itt ugye egyből mindenkinek *Melkon* jut eszébe, nem is írok róla semmit, csak berakok belőle hármat. A következő lap erre a célra, a szintén közkedvelt *Tudatfaló (új)*. Erről sem szaporítanám a szót, de annyit megjegyeznék róla, hogy azon kevés lapjaim egyike, amikkel egy hátul kellemetlenkedő lényt (pl. *Szent sólyom*) el tudunk tüntetni.

Nos, lassan ideje lenne megölni az ellenfelet! Persze az eddigi lényeim is amortizálhatják az életpont-

jait, de némi további ütőerő nem árt. A *Lélekőrző* az egyik legjobb lap erre a célra. Kijátszási feltételét ugye mindig teljesítjük, 3/3, repül, szépen sebszi az ellenfelet már kijátszáskor, engem meg gyógyít. Szintén új lap a *Magh-goth párduc*. Ez is kellő ütőerőt képvisel, viszonylag olcsó, szóval érdemes használni. Az utolsóként bekerülő lény a *Megtért vámpír*. Ez önmagában nem egy nagyot ütő lény, de mágikusan védett, szépen fel tud hizni, ráadásul megátolja azt, hogy az ellenfél az idézési költség helyettesítésével játssza ki a drágításainkat. Kettő elég belőle, ha nagyon zavarnak az ellenfél helyettesíthető lapjai, a cserepakliból berakhatok egy harmadikat is.

Ezzel teljes is a pakli, 48 lap. Stratégiát nem írok hozzá, egyrészt úgysem versenypakli, másrészt nem is kell túl nagy taktika hozzá: minél előbb drágítani, aztán meg rakni le a lényeket. Persze, azért nem triviális játszani vele, nagyon nem mindegy mikor melyik lényt rakom le, keresem ki stb. Ezt viszont mindig a helyzethez kell igazítani. Írnék viszont az alternatívákról, arról, hogy milyen lapokat lehet érdemes kipróbálni hozzá. Ha variáljuk benne a kártyákat, akkor állandóan tudunk meglepetést okozni velük, és jobban tudunk alkalmazkodni az ellenfélhez, a játékörnyezethez stb.

Mint írtam a pakli eléggé védtelen a varázslatok ellen, egy *Tömegátok*, vagy bármilyen tömegpusztító lap tönkre vághatja az egészet. *Tömegátok* ellen nem igazán tudok az említett színekből jó lényt mondani, szóval esetleg be lehet rakni valami tárgyat ellene, hogy a varázslatnélküliség ne csorbuljon. Erre a célra jó lehet pl. a *Dj'arekh tárcsa*. Tömegpusztítás ellen jó védekező lény lehet az *Áldott okerón*.

Ha több szkrittert használunk, érdemes Raiából kipróbálni a *Númak királynőt*. Ha már a szkrittereknél tartunk, egy, maximum kettő *Fluxusfaló vyarg* is okozhat meglepetéseket, és a *Manafló vyarg* jól véd az ellenvarázslatok és drágítás ellen. Lapleszedés helyettesíthető lehet *Zonel*, ami még antimágiázik is. Lehetne több antimágiát is használni, de az már eléggé más pakli lenne. Sok varázslattal játszó környezetben azért ki lehet próbálni azt is. További olcsóbitó lehetőség a szintelen *Burjánhó brothag*. Nekem



ez nem annyira jött be annak ellenére, hogy gyakorlatilag ötért termel 9-10 varázspontot, és ad mellé lényt is. Sheranból a *Druida mester* és *Lady Terilien* jöhet még szóba olcsóbitásként. Előbbinél a forrás immunitás, utóbbinál az állandó visszajövetel lehet vonzó. Chara-dinből további alias lény lehet a *káosz örvénylő lovasa*, ami az ellenfél húzását gátolja, a lényleszedő és dobató *Raska*, és erősen ütő lény a *Bestia*.

Lehet persze szint is cserélni. Tharrból kapásból a *Ragadozó (új)* és *Lord Korell (új)* jut eszembe. Utóbbi a *Tömegátok* ellen is hasznos. Leahból pedig varázslatok ellen erős a *Mutáns mágiafaló*, olcsóbit a *Keléses ragálymester*, ütés nélkül is ülni tud az *Esszenciavámpír*, és lények ellen segít a *Vérszívó*. Fairlighttól remek varázspont-termelés a *Manaszonda*, olcsó varázslatok ellen jó a *Méonech főmágus*. Utóbbi még ellenvarázslatként is hasznosítható. Szóval van lehetőség, és vannak távlatok bőven. Dornodont még csak számba se vettem, pedig az antimágiás verzióba a *Togyá-ork* elég jól hangzik. Mindenki próbálgassa nyugodtan, és alakítsa ki a neki legjobban tetsző verziót. Nekem nagy örömem telt benne, nektek is hasonlókat kívánok!

A második pakli már inkább versenyképes, elsősorban azért, mert rakok bele varázslatokat is, így kiküszöbölve az előző pakli hátrányait, viszont elvesztve némi előnyt is ezáltal. Az alapkonceptió továbbra is az olcsó lapok drágítása, az én drágább lapjaim olcsóbbá tétele, és a legjobb 4-5-6 varázspontos lapok

megtalálása és berakása. A pakli tulajdonképpen egy speciális kontroll, szokásosan erőforrás lapokkal, ellenvarázslatokkal, leszedésekkel.

Az alap drágító szekció ugyanúgy kezdődik: *Eldüeni vándor* és *Ősőreg vyarg*. Viszont a *Tuo Szang* helyett már más használók, főleg mivel más színre lesz szükségem, hiszen van néhány nagyon erős kontroll lap, ami kell a pakliba. Tehát további drágító lap lesz a *Zu'lit mérlege*. Ez ugye duplán hasznos, egyrészt drágítja az olcsókat, másrészt olcsóbbítja a drágákat. Szerencsére az idézési költsége nem növelhető, és mivel szerepel a szövegében a semmiképpen szó, a szabálylap sem hat rá. Hátránya viszont, hogy az ellenfél drága lapjait is olcsóbbá teszi. A következő drágítás már speciálisabban használható: a *Romlás*. Leah is egy erős kontroll lap miatt került be, és ha már itt tartok, a *Romlás* jól illik a pakliba. Ha jobban állok az asztalon, elég levágni egy jó nagy *Romlást*, és már szinte kezemben is van a győzelem. Az utolsó drágító lap, amit az előző pakliban főleg a szín miatt csak alternatívaként említettem, a *Méonech főmágus*. Előnye, hogy annál jobban drágít, minél olcsóbb a lap, és ellenvarázslatként is alkalmazható. Ebből én csak kettőt rakok be, összességében kevésbé találtam hasznosnak, mint az előbb említett lapokat.

A főmágussal át is térhetek minden kontrollok alap lapjaira, az ellenvarázslatokra. Itt jön az a lap, ami miatt Fairlightot választottam Raia helyett: *Zu'lit kísérlete*. Ez továbbra is egy varázspontért és három életpontért counterel még ebben a pakliban is. Nem lehet kihagyni. Ezután egy pillanatnyi csend, hiszen a szokásos olcsó ellenvarázslatok nem illenek ide. Szerencsére azonban találtam helyettük másokat. Az *Ellenvarázslat* jónak tűnik, olcsóbbítani szerencsére lehet, drágítani viszont nem. Sherannál ráakadtam egy új lapra, az *Owooti trükkre*, ami szintén hasznosnak néz ki. Mindig kiszámolhatom, mennyiért a leggazdaságosabb kijátszani, és a drágítások miatt általában az ellenfélnek nem lesz plusz varázspontja a trükk ellen. A sok ultrával rendelkezők kipróbálhatják az *Azt mondtam nemet* is.

Ha már drágábbak az ellenfél lapjai, akkor itt is igaz az, hogy mindig lesz

pár manája, amit nem tud elkölteni. Az előző pakliban bevált *Melkon* és *Tudatfaló* itt is jó szolgálatot tesz. Ha leraktam egy *Melkont*, beüt, lehozok egy *Romlást*, akkor gyakorlatilag nyertem is. *Tudatfalóból* csak kettőt használók, elsősorban azért, mert túl nagy lesz a pakli, és a *Melkon* jobbnak tűnik. Varázspont elvételtként az *Ősőreg vyarg* is alkalmazható, de van még egy spoiler, amit érdemes berakni, ez pedig *Hendiala intrikája*.

Az intrikával már át is tértem a kontrollok másik alapjára, az erőforrás lapokra. *Hendiala intrikája* nem csak VP-elszedő lap, de erőforrás lap is, hiszen varázspontot ad nekünk, főleg, ha négy helyett két-három varázspontért tudjuk kijátszani. Sajnos a szokásos erőforrás spoilerok (*Bűvös tavacska*, *A múlt tükre*) ismét nem illenek a pakliba, így újakat/régieket kell keresnem. A manapság már kissé elhanyagolt *Energizáció* jó szolgálatot tehet most. Mivel nem játszom Raiával, ezért nehezebb más jó lapot találni, de érdemes kipróbálni a *Manaszondát*. Nem csak azért, mert kettő-három-négyért nyolc varázspont jó üzlet, hanem azért is, mert lényként további varázspontszívás az ellenféltől. *Melkon* hiján egy *Manaszonda-Romlás* páros is hozhat eredményt. Az utolsó erőforrás lapom egy lény, *Lord Fezmin*. Ezzel mindig azt veszem vissza a gyűjtőből, ami a legjobban kell, és egyben egy ölü lény is. Ebből elég kettő, hiszen amíg nincs a gyűjtőmben varázslat, addig haszontalan.

Az ellenfél lerakott lapjaival is kell valamit kezdeni, erre a célra szintén egy régebbi spoiler a megfelelő, *A szkarabeuszok átka*. A másik puszító lap, amivel nyerni is tudok, és ami miatt Leah a pakliba került: a



Nagyobb életszívás. Végül az utolsó lap, ami már nem leszedés, hanem az ölést szolgálja: a *Lélekörző*. Ezzel vigyázni kell, hiszen az *Owooti trükk*, a *Zu'lit mérlege* és a *Nagyobb életszívás* akadályozza a kijátszását, ezért csak kettőt raktam be belőle. Ez így 46 lap.

A pakli ereje elsősorban továbbra is a meglepetés, és az, hogy a versenykörnyezetben használt lapok jelentős része három varázspont, vagy olcsóbb. Elég jó eséllyel veri az összes sok olcsó lappal játszó összeállítást (*Boszorkánykirály*, *bűbájok*, *horda* stb.). Azok ellen kell felkészülni a kiegészítő pakliban, amik ellen alaplóból gyenge a pakli. Tárgyak ellen már csak a szabálylap drágít, tehát oda kell több lapleszedés, tárgypusztítás. Arra is fel kell készülni, hogy ha az ellen szintén sok négyes vagy drágább lappal játszik, kevesebb olcsóval (és azok is főleg csak ellenvarázslatok), akkor érdemes kicserélni a *Zu'lit mérlegét* és az *Eldüeni vándort*, hiszen azok az ellenfelet is segítik. A legnagyobb problémát éppen az ilyen paklik jelentik, mi-

vel ők még ekkor is két-három varázspontért counterelnek, míg mi picit drágábban. Hasonlóan nehéz helyzet, ha *Ősi rúnával* játszik az ellenfél, bár rúnázni általában a kontrollok szoktak, nem pedig a sok olcsó lappal játszó kombó pakli, így ez az eset gyakorlatilag megegyezik az előbb említettel. Ekkor nem érdemes kicserélni a drágító lapokat, de erre a lehetőségre nagyon fel kell készülni. Egyelőre nem tudok jó tanácsot adni ezekre az esetekre, hiszen a paklit nem próbáltam még versenykörnyezetben, sok fajta pakli ellen. Ez a feladat rátok vár!

Alternatívaként ki lehet próbálni Leah helyett Raiát, hiszen ott jó erőforrás lapok (*Szkritter esélylőső*, *Manasajtolás*), ellenvarázslatok (*Solisar aurája*), és jó ööl lapok (*Griffónix [új]*) vannak.

Bízom benne, hogy sokak testszését elnyert ez a pakli, és hamarosan viszont láthatjuk a versenyeken. Mindenkinek jó játékot kívánok!

Dani Zoltán

A PAKLI:

Sheran-Raia-Elenios-Chara-din
Szabálylap: Lassan járj!

- 3 Eldüeni vándor
- 3 Ósöreg vyarg
- 3 Tou Szang
- 3 Szkritter esélylőső
- 3 Fokozott burjánzás
- 2 Raia szent lovagja
- 3 Kristálypók
- 3 Tollaskigyó
- 3 Bjölteodrok
- 3 Bunthar
- 3 Chosuga
- 2 Szent sólyom
- 3 Melkon
- 3 Tudatfaló
- 3 Lélekörző
- 3 Magh-goth párdúc
- 2 Megtért vámpír

Sheran-Elenios-Fairlight-Leah
Szabálylap: Lassan járj!

- 3 Eldüeni vándor
- 3 Ósöreg vyarg
- 3 Zu'lit mérlege
- 2 Romlás
- 2 Méonech fómágus
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ellenvarázslat/Azt mondtam nem
- 3 Owooti trükk
- 3 Melkon
- 2 Tudatfaló
- 3 Hendiala intrikája
- 3 Energizáció
- 3 Manaszonda
- 2 Lord Fezmond
- 3 A szkarabeuszok átka
- 3 Nagyobb életszívás
- 2 Lélekörző



ABYSS KLUB

VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

*Rendkívül széles HKK választék,
több ezer fajta lap!*

*Segítségnyújtás és tanácsadás a HKK
legjobbaitól!*

*Kártyavédők, kártyatartó dobozok,
dobókockák és egyéb kellékek.*

*Tágas, hangulatos, kényelmes
klubhelyiség!*

*A Beholder kft. versenyein is ott vagyunk,
ahol **10%** kedvezménnyel árulunk! **

**BUDAPEST, VII.
CSERHÁT U. 4.**

H-Cs: 11-19

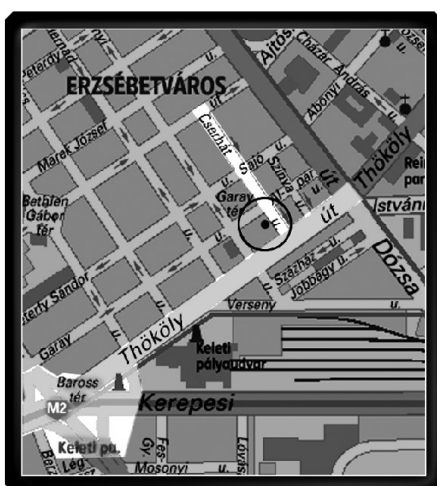
P: 11-20

SZ: 10-15

Tel. : 342-3870

www.abyss-klub.hu

abyss-klub@freemail.hu



**Ez az akció csak Február 19.-re érvényes!*

HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a tizenhetediket. A végső kiértékelésnél a több éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két wekerlés-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötre, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak. A játékosok végig nyomon követhették a HSZ állását a honlapunkon. A rendszert automatizáltuk, így a beküldött versenyeredmények egyből felkerültek a honlapra, ahol a program folyamatosan számolta a HSZ pontokat.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyezett Czikkely Balázs lett, aki sok versenyen indult, és elsősorban a

vidéki versenyeken elért sikereinek köszönheti győzelmét. Természetesen azért a beholderes versenyeken is jó eredményeket kellett elérnie ahhoz, hogy győzhessen. Nyereménye egy egyedi lap, *A bajnok akarta*, egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Káoszkatlan. A második Panyik Zoltán lett, aki már évek óta a HKK élmezőnyébe tartozik, több éve remek tesztelőnk, és remek érzékkel találja meg a gyilkos kombókat a tesztelések alatt. Játéktudását a versenyeken is bizonyította. Az ő díja egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Káoszkatlan. A harmadik helyet Csík János szerezte meg, aki már régóta aktív játékos, de a Hatalom Szövetségében eddig nem voltak kiemelkedő eredményei. Versenyeken elsősorban szokatlan paklijairól lehet megismerni. Szintén egy ultraritka lapot és tíz pakli Káoszkatlant nyert. A győztesek, ha akarják, tíz csomag Káoszkatlant becsereélhetnek egy ultraritka lapra.

IX. HKK Nemzeti Bajnokság

A decemberi Krónika versenynaptárából már biztosan sokan kibogorászták a IX. HKK Nemzeti Bajnokság időpontját. Ismét augusztusban (26-28.) kerül megrendezésre a nagy esemény, így remélhetőleg mindenkit időben értesíteni tudunk az indulási jogáról. A Nemzetire való bejutás feltételei változatlanok. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik a 2005. június 30-án befejeződő 18. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezettje, ha van külön profi kategória, akkor az első hét helyezett profi, és az első három amatőr kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Más versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan rendező gárda, amely már több versenyt is lebonyolított, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezé-

sére. Ezeket a versenyeket 2005. március 1. és június 30. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain is. Az ilyen rendezvények minden tizedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 28 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 2 helyezett szerezhet indulási jogot a Nemzeti Bajnokságra. Nagyon fontos, hogy a kvalifikációs versenyek szervezői felírják a nemzetire bejutott versenyzők nevét és címét (irányítószám!), és a verseny adataival együtt leadják nekünk. A Nemzeti Bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 18. féléves pontversenye alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezettől lefelé.

Remélem a korábbiakhoz hasonló sikerű lesz a bajnokság! Várjuk a kvalifikációs versenyek időpontjait és hirdetéseit.

Mint látható, az élményben olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen kiemelkedő eredményt. Érdemes tehát minél több versenyen részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ismét Jánvári Csaba szerezte meg, nem kevesebb mint 22 versenyen részt véve. A nyerevénye négy csomag Káoszkatlan. A vigaszdíját ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Puskás Attila örülhet a két csomag Káoszkatlannak. Kisorsoltunk továbbá tíz csomag Káoszkatlant, nyerteseik: Bézi Balázs, Cselovszki Csaba, Fábán Máté, Holman Gábor, Joó Attila, Kohl Attila, Malmros Viktor, Nagy Tibor, Tűzkő András, Veres Zsolt. Valamint tíz csomag Sárkányok Földjét, nyerteseik: Bakos Attila, Breuer András, Földi Viktor, Keresztúrszky

János, Kövér Attila, Madarász Béla, Molnár Dániel, Nedvesi Gábor, Szántó Roland, Szentirmai László.

Az új, tizennyolcadik félévben továbbra is *A mágia elnyelését* kapják a tagok. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailban (beholder@beholder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailban belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre. Az egész HKK versenynyilvántartás, és a Hatalom Szövetsége továbbra is figyelemmel követhető a honlapunkon: <http://www.beholder.hu>. Mindenkinek jó játékot és sikeres versenyzést!

Dani Zoltán

Hehelyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma	Hehelyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma	Hehelyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma
1.	Czikkely Balázs	93	21	38.	Bukovics Milán	47.2	4	75.	Arató Zoltán	24.4	3
2.	Panyik Zoltán	92.8	11	39.	Gallyas Ernő	47	15	76.	Gergely Dávid	24	4
3.	Csik János	92.6	13		Kómuves Péter	47	7	77.	Szloboda Bence	23.4	2
4.	Jánvári Csaba	90.8	22	41.	Lovas Gábor	46.8	9	78.	Faragó Péter	22	3
5.	Sass Tamás	89	12		Katona András	46.8	4	79.	Földi Viktor	21.8	3
6.	Pintér György	88.2	18	43.	Schróth Dániel	46.6	3	80.	Fotta Pál	21.2	3
7.	Bézi Balázs	87.8	19	44.	Tűzkő Attila	45.4	3	81.	Gaal Vilmos	21	1
8.	Kálmán Attila	86.2	9	45.	Kohl Attila	45	6	82.	Keresztúrszky János	20.2	2
9.	Szinay Péter	86	9	46.	Merényi Tamás	43.6	6	83.	Nagy Dániel	20	3
10.	Ádám Norbert	85.6	8	47.	Szabó Máté	42.4	12		Veres Zsolt	20	2
11.	Baross Ferenc	82	8		Nemcsok Tamás	42.4	6	85.	Pataki Ferenc	19.4	2
12.	Szabó Csaba	79.2	9	49.	Farkas Gyula	42	6	86.	Trautman Attila	18	2
13.	Jámber András	78.6	9		Tix Richárd	42	6	87.	Poós László	16.8	2
14.	Dárday Gergely	77.4	10		Fábán Máté	42	3	88.	Kópis Krisztián	15.4	4
15.	Mucsi Dénes	77.2	21	52.	Juhász Ferenc	39.2	4	89.	Bakos Attila	13	2
16.	Kahn Evarth	74.4	12	53.	Kiss Szabolcs	37.4	6	90.	Breuer András	12	2
17.	Rém András	73.4	7	54.	Szalontai Gyula	37.2	5		Szekeress Imre	12	2
18.	Esztán József	73	9	55.	Kövért Attila	37	3		Szentirmai László	12	1
19.	Szolcsánszki Balázs	70.6	7	56.	Madarász Béla	36.6	4	93.	Bagi Sándor	11.4	2
20.	Körös Gábor	68.2	10	57.	Négyesi Dénes	36.4	3	94.	Csohány Andor	10	1
21.	Magyar Attila	65.8	13	58.	Tűzkő András	35.4	3		Soltész Sándor	10	1
22.	Györki Dávid	64.4	8	59.	Major Árpád	34.4	5	96.	Szemerényi Tibor	8.8	2
23.	Bolyócki Máté	63.6	9		Gellért Ákos	34.4	2	97.	Kovács Attila	8.6	1
24.	Jármai Zsolt	63	7	61.	Nagy Tibor	33.2	3		Nagy Dániel 2.	8.6	1
	Szalontai Norbert	63	7	62.	Fekete Szabolcs	32.6	6		Nemes Norbert	8.6	1
26.	Báder Mátyás	62.4	6	63.	Révész Tamás	30.8	2	100.	Kópis Dávid	8	3
27.	Fábán Balázs	61	5	64.	Szenci Attila	30.4	3		Nagy Bertalan	8	3
28.	Jánosi Zoltán	59	7	65.	Joó Attila	29.4	3	102.	Puskás Attila	7	2
29.	Nedvesi Gábor	57.8	9	66.	Balogh Tamás	29	4	103.	Buzássy Tamás	0	3
30.	Szántó Roland	57	9	67.	Darabi Zoltán	28.8	4		Bencze Imre	0	1
31.	Molnár Dániel	55.8	10	68.	Cselovszki Csaba	28	4		Kovács Máté	0	1
32.	Béres Csaba	55.2	5	69.	Kecskeméthy Zsolt	27.8	2		Kertes Erzsébet	0	0
33.	Tuska Gábor	53.4	5	70.	Kundráth Gergely	26.4	3		Pöstényi József	0	0
34.	Sztranyovszki Gábor	52.6	4	71.	Rádi Gergely	25.8	5		Tasnády Zsolt	0	0
35.	Eszes Ádám	50.8	11	72.	Marofka Mátyás	25.6	2		Tuska Dávid	0	0
36.	Malmros Viktor	50.6	4	73.	Nagy Gergó	25.4	4				
37.	Varga István Krisztián	48.6	8	74.	Holman Gábor	25	4				

Csak azok a tagok szerepelnek a listában, akik legalább egy versenyen pontot szereztek.

Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Farkas István, 30-485-3160.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 26., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny. A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Káoszatlan pakli és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

TÜLÉLŐK CSATÁJA

Időpont: március 26., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Tülélők csatája.
Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.
Díjak: Káoszatlan paklik, ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, 30/386-3822.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 24., 10 óra.
Helyszín: Tótvázsony.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Horváth László, gmaster@freemail.hu, 20-213-2753.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 26., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakob Zsolt, 06-30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 26., 11 óra, nevezés 10-11 óra.
Helyszín: New Ork.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Lampert Csaba, 20-446-7747.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENY

Időpont: március 26., 11 óra (nevezés 10-11 óra)
Helyszín: Abyss Klub.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenyre. 1-1 csomag Káoszatlantól, Mültidézők és Ebredésből.
Nevezési díj: 3000 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.
Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abbyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

ŐSÖK VÁROSA

Időpont: március 27., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: Ősök Városa.
Nevezési díj: 100 Ft.
Díjak: Káoszatlan paklik, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

TILTOTT MÁGIA A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

Időpont: március 19., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Tiltott lapok: A bűbajosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A férgek védelmezője, A furbak temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A hatalom torzulása, A holtak serege, A kőosz igazi arca, A kígyó taktikája, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A mágnusok átka, A múlt tükré, A sárkány kincse, A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka, A szürkeállományi aktivizálása, A tiltott könyv, A végeztet talizmánya, Aranýtigris, Asylus átka, Asztrális hullám, Az erős ereje, Bahn szolgálja, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Cselvetés, Diána kívánsága, Dj'arekh társca, Duplikátum, Esszenciakapocs, Elmefacsarás, Energiaszellem, Energizáció, Élő bűbáj, Élőholt mágnus (új), Élőholt pöffeteg, Fehér tigris, Fizetett tehetség, Galkk az észak ura, Goblin ügyeskedő, Griffónix (új), Haarkon öregkora (új), Hajítógép, Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendiada intrikája, Hívó kirt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Illúziócsép, Kalmárok itala, Kamdemu, Katakizma (új), Kezrai démonlidérek, Kiegyensúlyozás, Királyi palást, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácsék, Különleges élvezet, Lidércharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Magh-goth párdúc, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manacsapda, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mánia, Megszakítás, Melkon, Méonech fűrkész, Morq Fan Gor, Munkagép, Nagyobb életszívás, Nekromanta ítélet, Nímak királynő, Okulupaj kacagása, Orgling hasonállat, Orzag managömbje, Owouti trükk, Ördögi mentor, Ördögöző pálcá, Örgjongo szílmill, Ősi beklő, Pszi szakértelem, Pszionikus entitás, Ragadozó (új), Rovarsmán, Rundhal a gyűjtőgép, Solisar aurája, Sötét mágia, Szellemi bűbáj, Szent sólyom, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Taumaturgia, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Tömegatók, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tükörsólyom, Vadászarak, Vészjárjat, Villámhárító, Zu'lt kísérlete, Összes követő, szabálylap és az ultraritka.
Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500).

Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka lapok az amatőröknek. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

I. díj: 18 000 Ft, II. díj: 12 000 Ft, III. díj: 6 000 Ft,

IV. díj: 4 000 Ft, V. díj: 2 000 Ft.

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó négy évben négy, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től számolva). A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A beholderes versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

• MEGEMELT DÍJAZÁS! • 4200 Ft pénzdíj a profiknál!

• Az 5. helyezett is kap pénzdíjat! • 3 gyűjtődoboz Káoszatlan!

PÁRATLAN

Időpont: január 30. lezajlott.

PÁROS

Időpont: február 27.
Szabályok: A szokásosak mellett tiltottak: az ultraritkák, szabálylapok, követők, továbbá azok a lapok, melyek idézési költsége x-et, ?-et, vagy 0-át tartalmaz, valamint azok a lapok, melyek idézési költsége páratlan szám.
Helyszín: Szentes, Déaknépcse.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Farkas István, 30-485-3160.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: március 13.
Tiltott lapok: Lásd beholderes verseny.
A három verseny összesítése alapján:
1. díj: 10000Ft
2. díj: 5000Ft
3. díj: 2500Ft

SZABÁLYOK

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

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

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY: Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonon ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örgjongo szílmill. 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 Csillagképek, Invázión, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai és a TF-talalkozás lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg.

Tiltott lap még az Örgjongo szílmill is.

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

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

Kijátszok egy *Nekromanta ítéletet*, a kijátszási feltételként dobott lapok között van egy *Nuk uszorája*. Reagálhatok-e ennek a *Nuk uszorájának* a kisemmizésével a *Nekromanta ítéletre* történő ellenvarázslatra?

Igen. Először kifizetem a lap idézési költségét, aztán teljesítem a kijátszási feltételt, és csak ezután játszom ki a lapot, ekkor lehet rá reagálni. A *Nuk uszorája* ekkor már a gyűjtőben van. A helyzetet legjobban talán az *Órdoági mentorhoz* lehet hasonlítani, ahol is az idézési költséghez áldozott lények is visszajönnek, ha sikeresen létrejön a mentor.

Mi történik akkor, ha a fenti példában, miután kisemmiztem a *Nuk uszoráját*, az ellenfelem egy *Majd legközelebbet* játszik ki a *Nekromanta ítéletre*?

A *Majd legközelebbnél* minden kijátszási feltételt, költséget stb. vissza kell írni, vagyis a *Nekromanta ítéletnél* gyűjtőbe dobott lapokat és a kisemmizett *Nuk uszoráját* is vissza kell tenni a pakli tetejére.

Passzivizálódik-e *A feledés korszaka*, ha ráraok egy *Idegösszeomlást*?

Nem, mivel miután rákerül *A feledés korszakára*, annak képessége megakadályozza, hogy az *Idegösszeomlás* bármely képessége működjön.

Hány varázspontot fog kapni az ellenfelem, ha én kezdtem a játékot, és *Morq Fan Gor* a második körben beütött, így nekem már megvolt a harmadik köröm is?

Neki továbbra is a második köre jön, tehát két varázspontot kap. Ez nem

függ attól, hogy nekem hányadik köröm zajlott le.

Mi történik akkor, ha kijátszok egy *Utolsó csatát* és az asztalon van egy *Ősi béklyó*?

A csatával kirakott lapok kézből kijátszásnak számítanak. Mivel én már kijátszottam *Az utolsó csatát*, így én nem rakhatok ki lapot. Az ellenfelem kirakhat egyet, ha abban a körben nem, játszott még ki lapot. Az összes többi lap, mivel nem lehetett kijátszani őket, *Az utolsó csata* szövegének megfelelően a gyűjtőbe kerül.

Megtehetem-e azt, hogy a *Númak királynővel* előkeresett szkrittereket közül egyet a kezembe veszek, a másikat pedig a játékba rakom?

Igen, a lap nem írja, hogy vegyesen nem lehet kirakni és kézbe venni.

Húzhatok-e lapot a *Zombi mesterrel*, ha a *Temetővel (új)* hozok vissza élőholt lényt a gyűjtőből?

Nem. A *Zombi mesternél* csak kézből kijátszáskor húzhatok. A *Temetőn (új)* valóban szerepel, hogy a gyűjtőből úgy játszom ki az élőholtakat, mintha a kezemből játszanám ki, de ez arra vonatkozik, hogy a kijátszott lapok hatásai úgy jönnek létre, illetve még azt is jelenti, hogy lehet rá reakcióval reagálni. Ettől azonban még nem lesz kézből kijátszás, így azok a dolgok, amik kézből kijátszásra vonatkoznak, ebben az esetben nem működnek.

Speciális képesség-e *A Tudomány áránál* az, hogy nem áldozhatom fel,

nem másolhatom és nem vehetem vissza a kezembe?

Nem. Bár a lap szövegében nem a hátrányok közé van írva, de ezek enél a lapnál egyértelműen hátrányok.

Visszajön-e a kezembe *A tudomány ára*, ha egy *Hűségeskü* van rajta, és a gyűjtőbe kerülne?

Nem. Itt nem arról van szó, hogy a gyűjtőbe kerül, és onnan a *Hűségeskü* visszahozza, hanem arról, hogy a gyűjtő helyett veszi vissza a kezembe a *Hűségeskü*. Ez pedig *A tudomány ára* hátránya miatt nem lehetséges.

Másolhatom-e *A tudomány árát* akkor, ha annak képességeit *Kiütéses negátorral* vagy *Dermesztéssel* átmenetileg megszüntettem?

Nem, mivel ez hátrány, nem pedig speciális képesség, így az említett lapok ezt nem vehetik el.

Használhatom-e *Baghar fétisét* akkor, ha az ellenfélnek csak egy célozhatatlan lény van játékban?

Igen. A fétisnél csak akkor kötelező lényt is választani célpontnak, ha az lehetséges. Ekkor azonban kötelező, tehát ha van lehetséges célpont, akkor nem sebezhetek csak a játékosba.

Milyen idézési költségű lapokat kell semmiznem a *Nekromanta ítélet* használatakor?

Két pontosan annyi idézési költségű lapot, mint amennyi a megakadályozandó varázslat idézési költsége.

Lapmódosítás:

Szkritter esélyeső: Semmilyen módon nem lehet előkeresni a pakliból.

VERSENYBESZÁMOLÓK

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét január 22-én rendeztük, nagy örömminkre hatalmas érdeklődés mellett: 81 amatőr és 32 profi játékos indult! Ez volt az első versenyünk a Káoszkatlan megjelenése óta, így érdeklődve figyeltem, vajon az új lapok hogyan alakítják a versenykörnyezetet. Nos, több koncepció is erősödött egy-két új lapnak köszönhetően, a szkritter kombópakli például a *Szkritter esélyeső* segítségével nagyon eldurvult. Mivel hét varázspontból és egyetlen *Númak királynővel* nyerő kombó indítható el, itt még a korlátozás is szükségessé vált (lásd a Kérdezz-felelek rovatot!). Az eddig sem gyenge *Boszorkánykirályos* illetve a mentor pakli is erősödött, elsősorban a *Féltelen imádatnak* és a *Nekromanta ítéletnek* köszönhetően, ezek is kedvelt összeállítások voltak a profik között, de láthattunk még *A fókusz megeléését*, *Kyorg ősmágust*, *Bűvös erdőt*, tárgyast, *Morq Fan Gor*, sok kis lényes, *Manafonál* kontroll és *Fájdalom szépsége* paklikat is. A teknősöket és a thargodanokat inkább az amatőrök használták, nem is sikertelenül. Érdekesség még, hogy a korábban – nagy viták közepette – bekorlátozott lapok közül a *Gyógyító rakshallion* és az *Asylux átka* is erős versenylap maradt, a *Lélekgyűjtő*, úgy tűnik, nem.

A profik küzdelmében hatalmas csaták végén négyes pontegyenlőség alakult ki, ezen versenyzők között a Buchholz-számítás döntött, amely az ellenfelek erején alapszik (ez igazságosabbnak érezzük, mint a sok megegyezésre lehetőséget adó játszmarányt). Így végül Kőrös Gábor diadalmaskodott, a második Jámbor András lett, a harmadik Kis Borsó Csaba, a negyedik pedig Csík János. Paklijaikat oldalt böngészhetitek, *-gal jelöltem meg a Káoszkatlanos lapokat.

Az amatőrök versenyében Holtzinger Dániel győzött, a második helyen Joó Attila végzett, *Kyorg ősmágus-Nagyobb kívánság* összeállítással. A harmadik Juhász Ferenc lett, teknőspaklival, a negyedik pedig Csernus Dávid, mágikus védelmű paklival.

Mindenkit várunk a versenyeken!

Makó Balázs

Kőrös Gábor győztes paklija:

Szabálylap: 3 Bűvös erdő
Követő: Gyógyító rakshallion

2 Dj'arekh társca (*)
2 Tömegtatók
3 Pszionikus entitás
3 Zu'lit kísérlete
3 Élőholt mágus
3 Chosuga
3 Diána kívánsága
3 Ellenvarázslat
3 Agypörköző (*)
2 A morlok csábítása (*)
3 Galck, az észak ura
3 Szellemi bűbáj
1 Asylux átka
1 Pszionikus bilincs
2 A mágia elnyelése
2 Nagyobb életszívás
2 Esszenciakapocs
2 Bűvös tigris
3 Tudatfalo

Kiegészítő pakli:

3 Örült varázsló
3 Idegösszeomlás
1 Bűvös tigris
3 Méonech fürkész
3 A hatalom szava
2 A furfang temploma
3 Dermesztés
1 Asylux átka
1 Esszenciakapocs
3 Ösörög varg
1 A mágia elnyelése
1 Átoksúlyom

Jámbor András paklija:

3 Méonech fürkész
3 Keléses ragálymester
3 Hívó kürt
3 Zu'lit kísérlete
3 Orgling haszonállat
3 Szkritter esélyeső (*)
3 Númak királynő
3 A hatalom torzulása
3 Szkritter nekromanta
3 A szürkeáll. aktivizálása
3 Az erős ereje
3 Cselvetés
1 Izmos szkritter
2 Ragyás kriptod

Kis Borsó Csaba paklija:

Szabálylap: Ősi bölcsesség

3 A gyenge ereje
3 Manacsapda
3 Az erős ereje
3 Majd legközelebb
3 Manaszüretelés (*)
2 Csöppnyi nyugalom
3 A hatalom szava
3 A hatalom torzulása
3 Hívó kürt
3 Orgling haszonállat
2 Méonech fürkész
3 Bűvös tavacska
1 Szkritter nekromanta
3 Keléses ragálymester
1 Izmos szkritter
3 Númak királynő
3 Szkritter esélyeső (*)

Csik János paklija:

Szabálylap: Teljes front

3 A gyenge ereje
3 Az erős ereje
3 Majd legközelebb
3 Cselvetés
3 Zu'lit kísérlete
1 Malfunkcionálás (*)
3 Méonech fürkész
2 Varázslatlopás
3 Idegösszeomlás
3 Apró kívánság
2 Tudatfalo
3 Lipkán
2 Piromenyét
2 Klónozás
1 Tükörkérdőmon
3 Ősi hívás
3 Morq Fan Gor
2 Előzönlés

Holtzinger Dániel győztes paklija:

Szabálylap: Ősi bölcsesség

2 Vészkijarat
1 Glu Glivar, a megsemmisítő
1 Tudatfagyasztás
1 Okulúpaj kacagása
1 Tömegtatók
1 Asztrális hullám
2 Ragadozó
3 Fizetett tehetség
3 Manafonál
3 Ősi praktika
3 Apró kívánság
3 Zu'lit kísérlete
3 Ősi bédkyó
3 Méonech fürkész
3 Orzag bilincse
3 A tiltott könyv (*)
3 A hatalom szava
3 Nuk uzsorája
1 Talbot szava
1 Chara-din óhaja
1 Ezeréves lélek (*)



Dungeon

Kártya- és szerepjáték szaküzlet

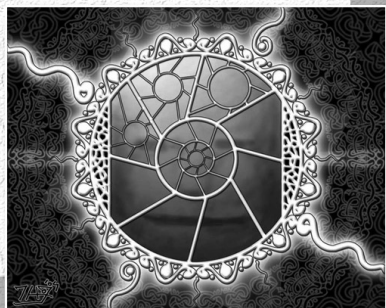
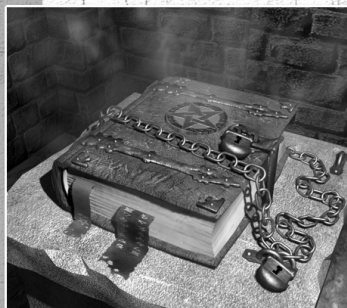
**Megnyitottuk
új üzletünket
Balassagyarmaton!**

**KKK kiegészítők,
kockák, tartódobozok,
védőfóliák, mappák,
könyvek és egyéb kellékek!**

**Balassagyarmat,
Rákóczi út 28.
(az Ipoly áruházzal
szemben a Vasudvarban)**

**H-P: 9-től 17-ig,
Szo: 9-től 12-ig
Tel.: (06-35) 301-035
e-mail: kbolt@enternet.hu**

Havonta rendszeres versenyek!



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2005. március 16.



Decemberi, rendhagyó feladványunkra viszonylag kevés megfélejtés érkezett, azok is többnyire hibásak voltak. Gondolom, mindez annak köszönhető, hogy a játékosoknak ezúttal nem volt lehetősége ellenőrizni a feladványt azzal, hogy az ellenfél biztosan meghal a végén. Nézzük, mi is volt az a megoldás, amivel a legtöbbet lehetett sebezni!

- Lehozom a *Varázsmezőt*, és a bűbáj lap típust nevezem meg, vagyis minden bűbáj kijátszásakor kapok egy varázspontot és gyógyulok egyet. (-3 = 15 VP)
- Kijátsszom a *Vészkijáratot*, kapok rá varázspontot a *Varázsmező* miatt, gyógyulok, és felhúrom a *Bűvös tavacsskát*. (-2 +1 = 14 VP, +1 = 6 ÉP)
- Lehozom a tavacsskát, majd fel is áldozom egyből. (-3 +7 +1 = 19 VP, +1 = 7 ÉP)
- Lerakom az *Ösztönt*, az ellenfél eldobja az egyik *Ölészetet*. (-3 +1 = 17 VP, +1 = 8 ÉP)
- Vészkijárat*al visszaveszem az *Ösztönt*. (-1 = 16 VP)
- Lehozom az *Orgling haszonállatot*, majd feláldozom varázspontért. (-3 +6 = 19 VP)
- Újra kirakom az *Ösztönt*. Az ellenfél eldobja a második *Ölészetet* is. (-3 +1 = 17 VP, +1 = 9 ÉP)
- A *Vészkijárat*al visszaveszem a *Varázsmezőt*, majd újból kirakom, ezúttal szörnyre. Ezek után a kijátszott szörnyeimért kapok varázspontot és gyógyulok. (-1 -3 = 13 VP)
- Sorra lerakom a következő lapokat: *Tükörsólyom*, *Ragadozó*, *Magh-goth párdúc* (aktívan, mert az ellenfélnek már van lénye játékban, hála a sólyom-jelzőnek). Mindig kapok értük varázspontot és gyógyulok, a *Ragadozónak* viszont áldoznom kell 7 ÉP-t. (-1 -5 -4 +3 = 6 VP, -7 +3 = 5 ÉP)
- Lerakom a *Fehér manót*. Összesen öt lény van az asztalon az ellenfél sólyom-jelzőjével és magával a manóval együtt, így 5 ÉP-t áldozok, és a manó

kap öt jelzót.

(-3 +1 = 4 VP, -5 +1 = 1 ÉP)

- Végül lerepül a *Lélekörző*, az ellenfél sebződik hármat, én gyógyulok tőle. A *Varázsmezőtől* kapott varázspontot pedig a *Fehér manó* képességére használom, hogy hízzon egyet. (-4 +1 -1 = 0 VP, +2 +1 = 4 ÉP)
- Mennek és ütnek a lényeim, a *Teljes front* miatt mindannyian, mindegyiknek van +3 sebzése az *Ösztön* miatt. A *Ragadozó* 8-at, a párdúc 9-et, a manó 10-et (hat jelzője van), a sólyom 7-et, a *Lélekörző* 6-ot. Ez összesen 40, plusz az a három, amit a *Lélekörző* a kijátszásakor sebzett. A max. sebzés tehát 43.

A feladvány legnagyobb problémája, amit sokan el is rontottak, a szörny-torzszülött viszony volt. Ha egy lap szörnyre hivatkozik, akkor ugye minden torzszülött szörnyek számít, tehát az *Ösztön* adott volna plusz sebzést az *Orgling haszonállatnak*, viszont ha úgy áldozom fel, hogy a játékban van az *Ösztön*, sebződök hármat. Azonban, ha egy lapnál lap típust kell megnevezni, és a lap arra a lap típusra fejt ki a hatását, akkor a szörny és a torzszülött külön lapnak számít (ld. AK67 Kérdezz-felelek rovata). Ez alapján tehát a szörnyre kirakott *Varázsmező* nem működik az *Orgling haszonállatra*.

Szerencsés nyerteseink: Két játékosunk, Tóth Péter Özdról és Széplaki Imre Debrecenből, találta el a 43-as számot. Bár mindegyikük megoldásában volt egy apró hiba, ami a fenn említett szörny-torzszülött kapcsolatból adódott, őket íteltük meg nyertesnek. Nyereményük egy-egy csomag Káoszkatlan. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 5 életpontod és 17 varázspontod, az ellenfelednek 18 életpontja és 5 varázspontja, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben

vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:
2005. március 16.**

A megfélejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:

**Beholder Kft.,
1608 Budapest Pf. 134**

E-mailben NEM lehet megfélejtést beküldeni.

KÖVETŐD:

- A teknősök öregapja (S)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Hebrencs teknős (S)
- Tudós teknős (S)
- Teknős mágiapáncél (S)
- Kölyökteknős (S)
- Ifjú teknős (S)
- Terrorteknős (S)
- Teknős vezér (S)
- Teknős csapda (S)

PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Tudós teknős (S)
- Haragos teknős (S)

Nincs lapod az asztalon, a gyűjtőd is üres.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Közüzó (T)
- Fanatikus harcos (T)
- Szkritter esélyeső (R)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Az élet illúziója (R)
- 2 db Ölészet (L)

Mindhárom lény az őszposztban van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 18 ÉP, 5 VP, 0 SZK

Ellenfeled
kézben levő
lapjai

Olcsóvet 1822 Szendrői Zoltán



azonnali **Qualifikation**

Cserélni lehet az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapot a saját kezében lévő Olcsóvet lapra, vagy az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapot a saját kezében lévő Olcsóvet lapra cserélni. Ha van birtoklás, akkor az Olcsóvet lapot az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapra cserélni lehet.

© 2012 Fantasy Flight Games

Olcsóvet 1822 Szendrői Zoltán



azonnali **Qualifikation**

Cserélni lehet az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapot a saját kezében lévő Olcsóvet lapra, vagy az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapot a saját kezében lévő Olcsóvet lapra cserélni. Ha van birtoklás, akkor az Olcsóvet lapot az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapra cserélni lehet.

© 2012 Fantasy Flight Games

Az élet illúziója 1822 J. R. R. Tolkien



ellenfelem kezében **Kétségbeesés**

Ha a játékos egy lapot a saját kezében tart a kezében, majd ha most állítástad volna ki. Ez a lap a kártyán mindegyik ellenfelem kezében van. Ha van birtoklás, akkor az Olcsóvet lapot az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapra cserélni lehet.

© 2012 Fantasy Flight Games

Ellenfeled
örposztja

Szárítórészecske 1822 Anthonis van Leeuwenhoek



szárítórészecske **Kétségbeesés**

Alkalmazható az ellenfelem kezében lévő Szárítórészecske lapra. Ha a játékos az ellenfelem kezében lévő Szárítórészecske lapot a saját kezében lévő Szárítórészecske lapra cserélni szeretné, akkor az Olcsóvet lapot az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapra cserélni lehet.

© 2012 Fantasy Flight Games

Fápuhókészítés 1822 Anthonis van Leeuwenhoek



szárítórészecske **Thaur**

Ha a játékos az ellenfelem kezében lévő Szárítórészecske lapot a saját kezében lévő Szárítórészecske lapra cserélni szeretné, akkor az Olcsóvet lapot az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapra cserélni lehet.

© 2012 Fantasy Flight Games

Kétségbeesés 1822 J. R. R. Tolkien



szárítórészecske **Észrevétel**

Alkalmazható az ellenfelem kezében lévő Szárítórészecske lapra. Ha a játékos az ellenfelem kezében lévő Szárítórészecske lapot a saját kezében lévő Szárítórészecske lapra cserélni szeretné, akkor az Olcsóvet lapot az ellenfelem kezében lévő Olcsóvet lapra cserélni lehet.

© 2012 Fantasy Flight Games

Követőd

A csobák megegyje

Követő

A f. Hármasa, négyes, ötösök megegyezhetek 14 ruzs. EP és 14 EP feloldással. Minden kétszámú kép 4 P. 14 ruzs megegyezhet: **Burkavész** 1 EP.

Hareagos teknős

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Tudós teknős

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Hármasos teknős

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Tudós teknős

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Teknős magpáncél

Teknős magpáncél

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Kölyök teknős

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Íjós teknős

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Terroros teknős

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Teknős vezér

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Teknős csupa

Szörny felbontó

Szörny felbontó

Utak. A ruzsok 1. Ha azonos egy ruzsú képpel, vagy egy ruzsú kép mellett kétszámú képpel, akkor megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet. A kétszámú képekkel mindig megkapod a kétszámú képet.

Paklid felülről sorrendben

A TE ÁLLÁSOD: 5 ÉP, 17 VP, 0 SZK

Kézben levő lapjaid

2005.

2

2.

Számlaszám: Név: Karakterzsám: A két tárgy neve:

Januártól a TF és ÖV játék helyett egy újítást vezetünk be az Alanori Krónikában. Minden újságból kivágható lesz egy kupon, amelyeket összegyűjtve és postán beküldve beválthatod valamire a játékaikban (Túlélők Földje, Ősök Városa, Kalandok Földje). A kuponok sorszámozva lesznek, januárban 1-es, februárban 2-es stb. sorszámmal.

A beküldés feltételei:

A kupon értelemszerű és olvasható kitöltése. Elég minden kért tárgyhöz egy kupont kitölteni, nem kell mindegyiket.

JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Egy adott sorszámu kuponból egy számlaszámhoz egy kupont lehet felhasználni. (Mivel a Kalandok Földjén külön számlaszám van, ezért oda küldhetsz be akkor is, ha a TF-ÖV számládra már küldtél.)

Ha valami probléma van a beküldött kuponnal, a következő forduló végén értesítést kapsz róla a játékvezetői üzenetknél.

A 2004. december 1. után átadott karaktereknek nem váltható be kupon.

A kuponokat postán küldheted be a **Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre**, illetve leadhatod személyesen a TF-találkozóknak.

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

TÚLÉLŐK FÖLDJE

	Nyugat	Kelet
1 kupon	varázskő (+100 VP)	ryuku rúnatekerics (megtanulási esély egy ryuku varázslatra) vagy 10 safránypor (+5 TVP/db)
2 kupon	manakristály (maxba tölti a VP-t)	tleikan manakő (maxba tölti a VP-t)
3 kupon	árnykarkötő (+5 sebzés 5 körig) vagy árnyszóttés (+50 ÉP 50 körig)	tetszőleges éjfatti esszencia vagy ősi esszencia (100 fejlesztési pont)
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	cetbőr váltómés (+2 VÉ, +1 tám., +2 szerencse hideg ellen)	kockagyémánt (+50 VP regeneráció)
8 kupon	csillogó karkötő (+2 VÉ, -2 minden tul., +10 Szerencse)	tlopedmuk paróka (+1 IQ, +20 max. ÉP permanensen) vagy Holtak könyve (+1 Szer, +30 max. VP permanensen)
10 kupon	Rughar gyűrűje (kockánként +1 varázslat sebzés)	tleikan törvénykönyv (+1 Erő, +1 Eg., +20 max. ÉP permanensen)
12 kupon	Luthius karkötője (+8 % TP)	Martian tekerce (egy tetszőleges varázslat)

ŐSÖK VÁROSA

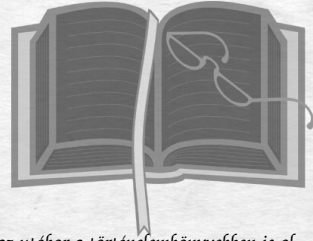
1 kupon	10 safránykő (+5 TVP/db)
2 kupon	beholderefej talizmán (varázslat próbáknál +3)
3 kupon	őskő
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	kobold bugyor (kisebb esély az átkozott tárgyra)
8 kupon	Mofisztor köve (4 TVP a gyógyítás)
10 kupon	nyálkafókusz (+3% lélekenergia csatánként)
12 kupon	császári dekrétum (egy klánküldetés megoldása)

KALANDOK FÖLDJE

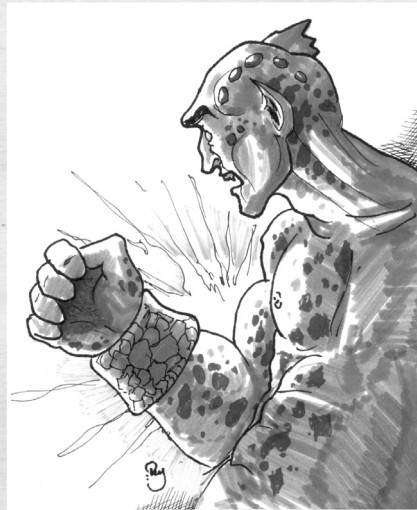
1 kupon	Fenőkö (tárgyjavítás, 4 töltet)
2 kupon	Dimion platina amulett (max. ÉP-be és VP-be rak, 10 töltet)
3 kupon	Az újrakezés kristálya (faj és kaszt képességek újra használata, 5 töltet)
4 kupon	Démoni pajzs (+5 VÉ, +5% TP)
6 kupon	Xeoth koponyája (Xeoth haragja varázslat, 50 töltet)
8 kupon	Gyémántokkal díszített halálkarkötő (halálnál nem kell biztosítás, 100 töltet)
10 kupon	a tömény mágia esszenciája (jobb randomtárgyak, 1000 töltet)
12 kupon	Végítélet vértje (+30 VÉ, +20 VP regen, +8 vastagbőr, +5 fekete mágia)

Leanthil naplója

14.



Most következett el az az eset, amikor a naplómban szereplő dolgokat az utókor a történelemlényekben is olvashatja majd, hiszen olyan nagyságrendű tettet hajtottam végre, ami egyetlen valamire való kordokumentumból sem hiányozhat. Most csak azért nem beszél róla az egész Hegy, mert valahol mindenki ludas egy kicsit, és nem szeretné, ha véletlenül saját magát buktatná le a téma fejtegetése közben. De, hogy évszázadok távlatából is világos legyen, pontosan melyik világraszóló tettemről beszélek, elárulom, hogy most éppen arról, amikor tegnapelőtt egy kisebb sereget vezetve legyőztem Hrangragot, az őskő gyűjtő torzszülöttet. Ez volt az a lény, amelyik sorra vásárolta fel a galetkiktől az ősköveket egészen addig, amíg én le nem buktattam az adás-vételben közreműködő boltost, és ezzel be nem szüntettem az egész tevékenységet. A naplóm tanulsága szerint én is adtam el neki őskövet, de hát ezt semmilyen hivatalos papír nem erősíti meg, így ártatlanságom tudatában nyugodtan beszélhetek és irkálhatok az ügyről annyit, amennyi csak jól esik. Csak arra kell odafigyelnem, hogy egy-két dolgot ne említsek meg, amikor éppen a hősiességemet ecsetelem a hallgatóságomnak. Egyrészt nem árt, ha nem árulom el, miért nincsen hivatalos nyoma az őskő eladásomnak (ti. magam húztam ki a nevem a listáról), másrészt pedig oda kell figyelnem, nehogy túlzásokba essék a harci beszámolómat tekintve, és esetleg elfelejtkezsek arról a tényről, hogy Hrangragot még csak megkarcolni sem tudtam. Há' még jó hogy! Ilyen hatalmú torzszülött nem sok lehet a Hegyben. Irdatlan testméret, erőteljű duzzadó végtagok, hatalmas mágikus tudás, áttehletetlen elemi immunitások és elsópró erejű leheletek. A fiatal galetkik közül nyilván egy sincsen, aki esélyel szállhatna szembe ezzel a borzalommal, de egy hadsereg azért még neki is sok volt. Így az egész probléma a múlté, a dicsőség pedig az enyém, na meg egy császári dekrétum, amit a helyszínen találtam, és gyorsan a köpenyembe rejtettem, mielőtt arra is lecsapnának az életben maradt katonáim. Merthogy ezek úgy tettek, mintha a katonái kiképzés része lenne a minél gyorsabb fosztogatás is, így mire az illetékesek a helyszínre értek, nagyobb volt a tisztaság, mint a barlangomban. Mondjuk ez egy rossz példa, mert annál gyakorlatilag mindenhol nagyobb a tisztaság. Néha úgy tűnik, mintha a torzszülött fészkekben is magasabb szinten állna a rend, mint nálam... de hát ez egy nem túl érdekes téma. Hrangrag esete viszont megint rávilágít egy komoly problémára a Hegy működésében, ez a probléma pedig egész egyszerűen maga az eset. Bővebben: hogyan fordúlhatott az elő, hogy egy magát galetkinek álcázó torzszülött több ezer őskövet vásárolhatott össze galetkiktől, mindezt a legnagyobb titokban, és úgy közlekedhetett a Hegy különböző pontjain, hogy senkinek nem tűnt fel a létezése? Szerintem csak a társadalmunkban működő korrupció segítségével. Ezt a lényt felsőbb körök hagyták tevékenykedni, talán kísérleti céllal, talán azért, hogy majd befolyást szerezze fölötte és fegyverként felhasználva őt, még nagyobb hatalomra telessenek szert. Ebből viszont az következik, hogy én keresztülhúztam ezen illetők számítását, amivel legalább



is magamra vontam a figyelmüket, így jobb lesz, ha ezentúl egy kicsit gyakrabban nézek a hátam mögé. Nem mint-ha eggyel több ellenség olyan sokat számítana nálam, de ezek hatalmuknál fogva nyilván sokkal veszélyesebbek rám nézve, mint a többi, nem is beszélve a mostanában ismét felbukkanó Dart Mahulról. Emlékszem még, amikor hajdanában (amikor még gyakran leveleztünk egymással) hogyan hengegett azzal, hogy ő már mennyivel előttem jár a költözéssel. Akkor felvilágosítottam, mennyire gyermeketeg ez a nézőpontja, valamint megjósoltam neki, hogy ne aggódjon, mert előbb-utóbb én írhatok majd neki hasonlókat. Erre ugyan még nem kerülhetett sor, de már utolértem, és gyanítom, hogy a következő szintre már csak minimális időkülönbséggel fogunk felköltözni, a tizenkettedikre pedig majd jóval előtte teszem a lábam. Csakhogy én idő közben megalapoztam a hírnevem az alsóbb szinteken, rettegetté és gyűlöltté váltam, valamint összehoztam egy jól működő szövetséget, és a lehető legtovább segítettem annak tagjait. Ezzel szemben ő elvesztette korábbi hírnevét, kezdeményező szerepét, és azóta – ha jól tudom – a szövetségének vezető posztját is. Nemrég meglátogattott a barlangomban, és egyrészt, mert felvállról vettem az egész találkozót, másrészt mert egy valóban ügyes varázslat kombinációt alkalmazott, a padlóra küldött. Azóta háromszor is üzent. Egyszer kétségbeesve kérdezte, hogy mit tettem az ő szövetségi társukkal, aki le-mészárolta a rezervátumuk lakóinak egy részét (vagy valami hasonlót), máskor pedig a fölöttem aratott győzelemmel hengegett egy levélben, és valami újabb szervezetébe invitált (harmadszor pedig a válaszomra reagált, hogy övé lehessen az utolsó szó). A szövetségi társuk esetére csak annyit közöltem, hogy nem érdekelnek a belügyeik, de ha ez nekik rossz, akkor én csak örülhetek neki, a többi felvetéséhez pedig csak annyit fűztem hozzá, hogy korábbi álláspontomat meg kellett változtatnom, így ezentúl is szívesen látjuk rendünkben az akkor már „volt” Bölcsék Köre tagjait (és itt a változás), kivéve őt, Dart Mahult. Mellékbüntetésként pedig megkértem barátomat, Ka-Boomot, hogy tenne már egy rövid kitérőt az ismét csak a Fény Apostolainak és Leantihúnak szapulásával hírnévre szert tenni kívánó volt szövetségi vezér barlangja irányába. Kár, hogy nem voltam ott, pedig öröm lett volna nézni, ahogy az én kis megtorlóm helyre teszi a hengegőt. Mondjuk kíváncsi vagyok erre az újabb mozgalomra (valami Sötét Kör, vagy mi a neve), bár elképzelhető, hogy a szegény Mahul csak félreértelmezte a klánja kérését, és azt hitte, hogy az „érj el rekordot” című küldetést úgy is teljesíteni lehet, mint a legtöbb szervezet létrehozó (és tönkretévő) galetki. Végül is erre a címre tényleg pályázhatna. A Bölcsék Köre, a Hármás Szövetség (vagy ilyen nem is volt?), a Teaház, a Féreg Ellenes Liga (nem hivatalosan: Fortian Ellenes liga) után ez neki már az ötödik próbálkozása arra, hogy az ezen szervezeteibe toborzott társai hátán kerüljön ismét előtérbe. Kár is ennyi szót vesztegetni erre a jelentéktelenné vált alakra, csak pocsekolom vele a tintámat. Ezt most betudjuk temetési beszédnek, aztán Dart Mahul be is van fejezve. Mondjuk, ha nagyon gonosz lennék (mint ahogy kimondottan nem vagyok az), akkor felvilágosíthatnám Fortiant, hogy az általa is oly lelkesen szervezett és reklámozott liga éppen az ő lejárására alakult, csak hogy Dart Mahulnak újabb kellemetlen perceket szerezzenek. Bár lehet, hogy erre Fortian magától is rájött, hiszen éppen a napokban kaptam tőle egy lapgomba tekercs fecniit, amin a halhatatlan klán számomra kitervelt küldetési állnak (hozzátéve persze, hogy valójában utál engem, de azért mégis segít). Igaz, lehet, hogy a két dolognak semmi köze nincs egymáshoz, hanem inkább a Hrangrag felett aratott győzelemmel vívtam ki nála a tisztelést, amit így próbált meg kifejezni. Mindegy, a lényeg, hogy elvileg használható információkra tettem szert, amiket most nem tennék itt közzé, egyrészt mert lehet, hogy mégis becsapás az egész, másrészt terjedelmi





okokból, harmadrészt mert utólag úgyis szólók majd rólok (ha addig Hrangrag „futtatói” ki nem nyírnak), negyedrészt pedig azért, mert ezt a fecnit majd berakom ide a naplóm hátuljába, mint mellékletet.

Ha minden rendben folyt volna (ami nálam elképzelhetetlen), akkor egy másik gigászi csatának is részese lehettem volna a közelmúltban, ugyanis szövetségünk végre leszámolt Wyntariával, az ősszírénnel. Ha tehetném, persze nem reklámoznám, hogy ez csak a harmadik nekifutásra sikerült, de az ilyen hírekről úgyis pillanatok alatt tudomást szerez az egész Hegy, ezért hát ide is nyugodtan leírhatom. És hogy miért nem folyt minden rendben? Na, ez egy érdekes kérdés. Történt ugyanis, hogy miután másodsorra sem sikerült a szottyadt halat odaver-

nünk, elkezdtünk egy kicsit komolyabban gondolkodni, mi legyen ellene a taktikánk. Erre az egyik fiatal tagunk, Hooded azt javasolta, hogy Ka-Boom igya meg azt a tenérdek hatalom italt, amiről a múltkor hiecegett, így Wyntaria őt majd nem fogja tudni elbájolni, amíg pedig ezzel próbálkozik, addig a többiek elintézik. A többségnek tetszett az ötlet így hát Ka-Boomtól tettük függővé az indulás időpontját. Amikor elfött a nagy nap, a barátom felkeresett a barlangomban. Szólni jött, hogy várnak rám. Én ránéztem, és azt hittem, rosszul látok. Olyan hiühetlen erőt, egészségtől csillogó haját és olyan követhetetlen gyorsaságot még életemben nem láttam, mint amit most a barátom felmutatott, így hát közöltem vele, hogy én inkább nem mennek, hiszen rám itt úgysem lehet szükség. Nem is volt, mert szinte vért sem veszettek a csata közben. A taktika bejött, mert bár Rufi Nestahot sikerült a szírénnek megbabonáznia, ő is inkább elfutott, ahelyett a társaira támadott volna, Ka-Boomot pedig tényleg hiába próbálta maga mellé állítani, ő csak nevetett az egészen. Amikor aztán a győztes csatát ünnepeltük a szövetségi barlangunkban, néhányan érdeklődtek, miért is nem tartottam velük, amikor korábban megígértem azt. Ekkor valami átsuhant az agyamon, mintha nem minden volna rendben, és bennem is motoszakálni kezdett ez a kérdés. Miért is nem mentem, amikor megígértem? Igen, utolsó előttiként jelentettem be, hogy velük tartok, és aztán mégsem mentem, az pedig nem lehet, hogy Ka-Boom ereje láttán gondoltam volna meg magam, hiszen a két korábbi kudarc után nem tudhattam, mekkora erőt kell felvonuliatnunk. Ezen megmagyarázhatatlan dolog miatt elmentem a templomba, néztek meg, hátha valami átkot bocsátottak rám. Elmondtam azt is, hogy ez már harmadszor fordult elő, és mindhárom esetben igen különös körülmények között. Mintha valami legátolná az agyam, amikor a társaimnak szüksége van rám. A papok megnéztek, de semmi rendelleneset nem találtak. Ekkor felkeresem a helytartót is, és megkérdeztem tőle (az egész történet vázolója után), van-e a császár lélekenergia-gátló aurájának ilyen hatása, mire ő tagadólag rázta a fejét. Így hát a mai napig nem tudom, mi lehet az ok. Egy elméletem van, mégpedig az, hogy az utóbbi időkben elszenvedett öregedéseimnek és fiatalodásaimnak a következtében valahogy belezavartam az idő folyásába, és ennek lehetnek ilyen hatásai. Elvégre nemrég már hatvanhét évesek számítottam, amikor (tapasztalva az öregség káros hatásait) végre elmentem a templomba, hogy visszafiataltítsanak. Ez is ötezer aranyambá került, és hamarosan megint mehetek, mert Hrangrag érintése sem volt túl jó hatással a testem korára. Nem baj, ha elég nagy hatalmú Halhatatlan leszek, akkor akár magamat is vissza tudom majd fiatalítani, és ezzel egy csomó pénzt meg tudok majd spórolni. Kár, hogy az alvást serkeli, még a leghatalmasabb galetkék sem tudják kiiktatni az életükből, így hát én is hiába küzdök az álmoság ellen. Ezért aztán most be kell fejeznem, pedig még nem is meséltem Ka-Boom tárgypusztító hatjárataról, ami igen sokaknak kellemetlen perceket okozott (elvégre ki kellett használnia azt a sok hatalom italt, amit megivott...). Talán majd egy másik alkalommal.

Leantfi

KLÁNOK CSARNOKA

A TUDÓSOK KLÁNJÁNAK KÜLDETÉSEI

IRÁNY A 80-AS KLÁN RANG! – 1. RÉSZ

Még több varázstárgy... még több varázssital... még gyorsabban fejlődő harci képességek... Alábbi leleplező írásunkban minden segítséget megkapsz hozzá, hogy te is a legmagasabb rangú tudósok közé emelkedjél! Vigyázat, az alábbi információk az Alanori Krónika olvasói számára TELJESEN INGYENESEK!

Cikkünkben bemutatjuk a tudósok klánjának szinte összes eddig ismert küldetését, megoldási tippel ellátva. Eme érdekes információhalmaz azonban jelentősen ronthatja a felfedezéssel járó örömeidet, ezért amennyiben te is a tudósok klánjának tagja vagy, csak saját felelősségedre olvasd el az alábbi információkat!

Mint az köztudott, a 80-as rang elérésekor új bónuszt kapnak a klánok. Ezúttal a tudósok klánjának küldetéseit kíséreljük figyelemmel, az elejétől egészen a 80-as rangig! Megjegyzendő, hogy van egy köztes állomás is, amikor elérjük a 20-as klánrangot, szintén kapunk egy új képességet: ettől kezdve a harcban duplán fejlődnek a varázslataink, leheteteink, lőfegyver szakértelmünk, és végtag szakértelmeink. Igencsak hasznos képesség, főleg ahogy egyre nő a fordulónként elkölthető TVP mennyiség, egyre több csatánk lesz, és egyre több plusz fejlődést kasszírozhatunk. Természetesen az új képesség mellett folyamatosan élnek a régiék, azaz klánrang*5% eséllyel megmaradnak a komponensek a sikertelen varázssitalfőzés után, minden klánrang +1%-ot segít a varázstárgy találásban, 6 rangonként +1 gyógynövények szakértelmet, és 7 rangonként +1 varázssitalfőzés szakértelmet kapunk.

A tudósok klánjához legelőször a 2. szinten lehet csatlakozni, további feltétel, hogy régészet szakértelmünk legalább 5-ös szintű legyen. Ha viszont ezen elvárásoknak eleget tesz, a BE 11 1 parancsral már csatlakoztál is a klánhoz! Kezdetben is meglévő képességeink: +1 gyógynövények,

+1 varázssitalfőzés, +5% varázstárgy találására, és 5% esély, hogy sikertelen italfőzéskor a komponensek megmaradnak.

1. feladat: Hozz 3 ősi relikviát. Gonosz küldetés, hiszen régészkednünk kell hozzá, ami a játék kezdeti szakaszában nem éppen a legoptimálisabb tevékenység. Bár az is igaz, hogy aki nem akar, az ne menjen tudósnak. Szóval pár X 10 parancs, és mehetünk leadni a talált relikviákat.

2. feladat: Érd el 10-es intelligenciát. Soha NE növeljük képességpontból az intelligenciánkat, nincs értelme! Cserélgessünk játékosztársainkkal varázstárgyakat, melyek ezt a tulajdonságot növelik, meg persze az is elég, ha kölcsön kérünk tőlük egy fordulóra, amíg ezzel a feladattal végzünk. Ha sehogy nem megy, várjuk meg, amíg el tudjuk készíteni a hatalom kék italát, mely intelligenciánkat is növeli.

3. feladat: Hajtsd végre a 7. klánkalandot (25 TVP-t igényel). Egy ősi ásatás helyszínére kell ellátogatnunk, ahol csúnya dolgok történnek. Mikor belépünk, egyből 20 életpontot sebződünk valami aljas mérges gáztól, majd 5-ös küszöbű csapdaészlelés próbát kell dobnunk, nehogy meghaljunk. 14-es gyorsaság próba, majd 8-as erő próba következik, mire egy sötét teremtménnyel találjuk szemben magunkat, aki mindenáron bolhedor szárnyakat akar enni. Három darabra van szükségünk a kérdéses tárgyból, hogy a szörny lenyugodjon, és elhagyja az ásatást. Jutalmunk mindössze egyetlen hősiesség pont, viszont készen vagyunk egy újabb feladattal! Különlegesség, hogy ha a 14-es gyorsaság próbán esetleg megbukunk, akkor sem lesz sikertelen a kaland, csak ránk potyog pár kőszikla, 20-30 sebzést okozva nekünk.

4. feladat: Hozz hat mátekel gombát. Tudósok vagyunk, tehát amúgy is nagyobb eséllyel találunk gyógynövénye-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ket mint mások, de azért ha nincs meg a hat darab, itt is érdemes mások segítségét kérni. Biztos senkinek nem okoz különösebb lelki törést, ha nekünk kell adnia pár ilyen gombát, de persze adhatunk is cserébe nekik más füveket. Persze ha nem megy, marad a várakozás, ameddig össze nem jön magától a hat darab, vagy esetleg a másoktól való lopás.

5. feladat: Főzz egy fehér gyógyitalt. Ennél se legyen nehezebb dolgunk soha! Simán összekeverünk egy winropu mohát egy liánvirággal és készen is vagyunk!

6. feladat: Hajtsd végre a 8. klánkalandot (25 TVP-t igényel). Egy újabb ásatás, egy újabb gyilkos torzszülött... Fő az egészség ügye, úgyhogy ennek szellemében először egy 7-es egészség próbát kell dobnunk. Ha megfelelő csapdát állítunk (6-os csapdakészítés próba), akkor elkerülhetjük, hogy meglepien minket a szörny, 15-20 sebzést okozva. Mint kiderül, a gonosz szörny egy árnyéklény, aki krono-végtagjaival időnket lopja. Győzzük le, írjuk jóvá magunknál a +1 hősiesség pontot, és kész is a feladat!

Árnyéklény (#112) adatai:

Méret: 30	
Iq: 6	Ügyesség: 6
Mágia: 6	Gyorsaság: 12
6-os méretű, 10-es szintű jobb mancs, 12-es kronoérintés	
Bűz: 3	Jégimmunitás: 20
Méregimmunitás: 20	Rezisztencia: 25

7. feladat: Hozz nyolc molad púpot. Leölve egy púpos moladot, magunkhoz vehetjük annak púpját. Mégsem ajánlom, hogy emiatt vadul vadászgatni kezdjétek! Inkább maradjunk meg a más galetkikkel való csere-bere mellett. Biztos találtak sok olyan galetkít, aki nem tagja a tudósok klánjának, így neki nem kell annyi molad púp, és simán nektek ad párat a sajátjai közül. Azért persze biztos találunk majd egy két púpos moladot mi is, kalandokban, csarnokban...

Púpos molad (#26) adatai:

Méret: 24	
Egészség: 1	Erő: 6
Gyorsaság: 5	Iq: 4
Ügyesség: 3	
2-es méretű, 5-ös szintű bal karom, 3-as vámpirizáció	
2-es méretű, 5-ös szintű jobb karom, 3-as vámpirizáció	
Bűz: 3	Elektromos immunitás: 2
Kontaktméreg immunitás: 2	Vastag bőr: 9

8. feladat: Olvass el egy ősi falfeliratot. Ilyen feliratot régészkedés közben tudunk találni, úgyhogy nincs más hátra, sok X 10-re fell! Azért egy fordulón belül ne régészkedjünk túl sokat, mert ha az első pár parancs során megtaláljuk a feliratot, a többi régészkedést csaknem feleslegesen csináltuk. Viszont mivel hamarosan kell majd egy küldetésben sok ősi relikvia, mégsem olyan felesleges ez. Csak nehogy eladjuk őket!

9. feladat: Látogass meg barátságosan beszélgetve 6 galetkít. Egy fordulóban egynél többször portyázní menni értelmetlen TVP kidobás, ezért ne is tegyünk ilyet. Állítsuk be a barátságos beszélgetést (PV 5 8), és minden fordulóban így menjünk portyázní, egy alkalommal, nulla TVP-ért. Hat forduló múlva meg is lesz a küldetés, és egy árva tevékenységpontunkba sem kerül!

10. feladat: Hozz 12 ősi relikviát. Ha nem kótyavetyéljük el őket, akkor mostanra van sok relikviánk, amit odaajándékozhatunk a klánnak. Ha mégsem, akkor pedig X 10-re fell!

11. feladat: Főzz két gázlehető italt. A gázlehető karakterek most nyilván örülnek, hiszen nekik még hasznos is ez az ital néha. Azért a többiek se búsuljanak, nem olyan nagy cucc lefőzni két ilyet, aztán legfeljebb majd kidobjuk az első kukába... A főzéshez egy mitulen füvet, egy mátekel gombát és egy gyilkos borókat kell összekutyulni, a két italhoz tehát a H 14 2 20 21 27 parancs kiadása, és a füvek, az üvegcsék és persze a megfelelő varázsilfőzés szakértelem megléte szükséges.

12. feladat: Ismerj legalább 60 különböző torzszülöttet. Ez a feladat is magától megoldódik idővel. Ahogy haladunk egyre feljebb a hegyben, mindig újabb és újabb szörnyeket ismerünk meg, tehát nem kell félnünk tőle, hogy ez a feladat megoldatlan marad. Aki mégis siettetni akarja a dolgokat, annak minden fordulóban egy (de csakis egy) barátságos beszélgetés ajánlott, hiszen ilyenkor mindig megismerünk egy új torzszülöttet (vagy rosszabb esetben tárgyat).

13. feladat: Hajtsd végre a 9. klánkalandot (40 tevékenységpontot igényel). Első lépésként három zombit kell legyőznünk, majd egy 11-es csapdaészlelés próba jön (amit ha elrontunk, akkor sincs semmi baj, csak sebzdünk 15-20 életpontot). Ezek után, ha továbbhaladunk,

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

belénk csak a villám, 20 életpontot sebezve rajtunk, utána pedig (az esetleges gyógyítások után) egy szőrös telmokkal kell megverekednünk. Ha győztünk, megéget valami tűz (20 életpontot sebezve), végül pedig egy 10-es régészet próbát kell dobnunk a sikerhez, és már meg is vagyunk a küldetéssel, ráadásul még egy képességpontot és három hősiességpontot is kapunk!

Zombi (#29) adatai:

Méret: 30
 Egészség: 2 Erő: 6
 Gyorsaság: 5 Iq: 2
 Mágia: 2 Űgység: 2
 3-as méretű, 6-os szintű jobb karom
 Bűzimmunitás Elektromos immunitás: 12
 Hidegimmunitás: 12 Kontaktméreg immunitás: 9
 Immunitás mérges gázra: 12

Szőrös telmok (#111) adatai:

Méret: 10
 Egészség: 2 Gyorsaság: 8
 Űgység: 8
 Bűzimmunitás Mérgező lehelet: 6
 Savlehelet: 7 Elektromos immunitás: 11
 Immunitás mérges gázra: 11 Savimmunitás: 11
 Tűzimmunitás: 11 Álcázás: 5

14. feladat: Győzz le egyet a mutánsok klánjának tagjai közül. Hát itt több dolgot tehetünk, megint csak az egyik az, ami igazán célravezető. Keressünk fel egy mutáns klánbeli galetkit, beszéljük meg vele, hogy verhessük meg (csere-megverést, tárgyakat, füveket, akármit ajánlva neki érte), várjuk meg, amíg kihív minket, beállít valami bénázós harci programot, majd elfogadva a kihívását könnyedén győzzük le. Ha ezt valamiért nem tudjuk összehozni, akkor persze maradnak az egyéb, veszedelmesebb megoldások, mint véletlenszerű harci portya, arénalátogatás stb...

15. feladat: Hozz egy őskövet. Csúnya egy feladat az ilyen, de se baj, más klánoknál is ez megy. Túl sok gondolkodnivaló ezen a feladaton nincsen, le kell adni az őskövet, és kész. Figyelem, nehogy véletlenül császári dekrétum segítségével oldjuk meg ezt a feladatot, mivel lesznek még sokkal nehezebb feladatok is, melyre a dekrétumot elhasználhatjuk (egyértelműen ilyen például a hozz két, majd három őskövet).

16. feladat: Érj el 8-as gyógynövények szakértelmet. Próbáljunk meg a másik két küldetéssel haladni, ameddig csak tudunk, hiszen ha rangot lépünk a klánban, növekszik a gyógynövények szakértelemre kapott bónuszunk, ami bizony számít a 8-as szint elérésénél. Beszerezhetünk az egyik épületes kalandban egy fűvész köpenyét is, ami további növekedést eredményez.

17. feladat: Régészkedj húsz alkalommal. Itt aztán nem lehet sokat okoskodni, régészkedni kell és kész. Viszont mindenképpen csak 10 tevékenységpontért tegyük ezt, hiszen így vagyunk meg leghamarabb a dologgal!

18. feladat: Hajtsd végre a 10-es klánkalandot (20 TVP-t igényel). A kaland mindössze négy próbából áll, melyek sorrendben: 7-es gyógynövények, 15-ös IQ, 5-ös szívósság és 9-es varázstalfőzés próba. Ha mind sikerült, győztél, +1 képességpont, +1 hősiességpont és a sikeres klánkaland a jutalmad.

19. feladat: Költözz fel a következő szintre. Ezzel a feladattal abszolút semmi teendőnk nincsen, játszunk ugyanúgy, ahogy eddig, teljesítsük az épületes kalandokat, csarnokozzunk, és amikor a következő szintre költözés ideje eljött, automatikusan megoldottuk a klánfeladatot!

20. feladat: Öljd meg öt méregférget. Ez a szörny a 4. szinten él, és egy sötét xirnox társaságában szokott mutatkozni. Ameddig nem teljesítettük a 4. szintet, ne kutasunk méregfereg után direkt vadászattal, hiszen könnyen lehet, hogy amúgy is rábukkanunk pár példányra az Ősök Csarnokában, vagy kalandokban, és hasonló helyeken. Ha már viszont sehol nem találkozzunk vele, marad a VD 79 parancs...

Sötét xirnox (#78) adatai:

Méret: 40
 Egészség: 5 Erő: 3
 Gyorsaság: 5 Iq: 2
 Mágia: 5 Űgység: 3
 4-es méretű, 10-es szintű jobb csáp
 Bűz: 7 Savlehelet: 8
 Hidegimmunitás: 4 Immunitás mérges gázra: 19
 Savimmunitás: 20 Tűskés bőr: 2
 Tűzimmunitás: 4
 Méregfelhő: 8

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Méregfőreg (#79) adatai:

Méret: 36	Erő: 2
Egészség: 4	Iq: 2
Gyorsaság: 9	Ügyesség: 7
Mágia: 2	2-es méretű, 10-es szintű fog, 7-es bénító mérge
Bűz: 8	Elektromos immunitás: 4
Méregimmunitás: 31	Immunitás mérges gázra: 17
Savimmunitás: 5	Tűzimmunitás: 6
Vastag bőr: 6	

21. feladat: Készíts három sárga gyógyítalt. A három sárga gyógyítalt winropu mohából és effu mohából készül a szokott módszerekkel, a H 14 3 22 33 parancssal.

22. feladat: Hozz tíz barna manakövet. Ez egy kicsit cikis feladat, mivel a játék ötödik szintjén több kalandban is szükség van barna manakőre, így nem valószínű, hogy másoktól túl egyszerűen be tudnánk szerezni, ráadásul nekünk is kelleni fog még a kalandokban is az a sok kő. Itt tehát valószínűleg menthetetlenül vadászásra leszünk kényszerítve, A barna manakövet a manapoidokból lehet kinyerni, akik szerencsére párban járnak, tehát egyszerre két manakövet is találunk náluk. Aki ért a lopáshoz, az a vadászás nekünk is tolvajkodhat, az igazi kalmárok viszont itt is megoldják valahogy, hogy a mások által kitermelt manakövek hozzájuk kerüljenek némi tárgycsere kapcsán...

Manapoid (#92) adatai:

Méret: 56	Erő: 2
Egészség: 8	Iq: 12
Gyorsaság: 9	Ügyesség: 7
Mágia: 10	Elektromos immunitás: 9
Bűz: 3	Savimmunitás: 9
Hidegimmunitás: 10	Vastag bőr: 10
Tűzimmunitás: 9	Megszakítás: 10
Annihiláció: 10	Tudatrombolás: 10
Szellemkalapács: 7	

23. feladat: Használd az alkímia varázslatot tíz alkalommal. Amúgy nem nagyon érdemes ezt a varázslatot használni, hiszen tudósok lévén enélkül is éppen elég pénzünk kell, hogy legyen. Most azonban kénytelenek leszünk megtanulni az alkímiát, és bevetni az értéktelenebb, eladásra szánt tárgyainkon.

24. feladat: Hajtsd végre a 11-es klánkalandot (40 TVP-t igényel). Egy nagy professzort kell megvédenünk, mely fel-

adat során először 5-ös meggyőzőkészség próba, majd 11-es gyorsaság próba áll utunkba. Ha elég gyorsak vagyunk, a professzor elé tudunk vetődni, hogy saját testünkkel fogjuk fel a gyilkos savat, de ez persze jó kis 10-20 életpontnyi sebződéssel jár. Ezek után egy sötét xirnoxot kell legyőznünk, majd egy 8-as nyomkeresés próba után egy quwarg katona támad ránk. Ha ezt a szörnyet is megöltük, jogosan jár a hősiességpont és a sikeres kaland mómora, valamint egy egyedi klántárgyat, a tudás zafirját (#150) is megkapjuk, amely ékszerként KF-elve eggyel növeli régészet szakértelmünket, valamint kettővel intelligenciánkat.

Quwarg katona (#69) adatai:

Méret: 66	Erő: 6
Egészség: 8	Iq: 2
Gyorsaság: 11	Ügyesség: 8
Mágia: 2	5-ös méretű, 10-es szintű bal karom
Bűz: 2	6-os méretű, 8-as szintű csáprágó, 7-es paralizáció
Hidegimmunitás: 3	Elektromos immunitás: 3
Savimmunitás: 5	Immunitás mérges gázra: 17
	Vastag bőr: 16

25. feladat: Bővítsd a barlangodat három alkalommal. Ennél nehezebb dolgunk se legyen soha. Kiadunk három B 1 parancsot, és már készen is vagyunk.

26. feladat: Pustítsd el öt szárazföldi uborkát. Mint azt már mondtam hasonló küldetéseknel, előbb csináljuk végig a szintet, hátha jön magától is az az uborka. Ha meg nem jött, a maradéokra lehet vadászni.

Szárazföldi uborka (#97) adatai:

Méret: 121	Gyorsaság: 2
Erő: 13	Mágia: 2
Iq: 2	Ügyesség: 9
Ügyesség: 9	9-es méretű, 8-as szintű fog, 13-as vámpirizáció
Bűz: 2	Elektromos immunitás: 7
Regeneráció: 11	Rezisztencia: 15
Tűskés bőr: 2	Vastag bőr: 11

27. feladat: Hozz két véletlenszerű varázstárgyat. Na, szintén egy ultra-egyszerű feladat. Varázstárgyunk már nyilván annyi van, mint a nyű, de ha mégsem, a boltban tonnaszámrá lehet vásárolni. Csak le kell adni őket, és meg is vagyunk. Vigyázat, itt sokan el szokták rontani a paraméterezést, a BE parancs második paraméterének 0-át kell írni, tehát BE 11 0 tárgy1 tárgy2 a helyes parancs.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

28. feladat: Mutass be 50 ősi relikviát. Hát itt sem lehet sok minden mást tenni, mint nekiállni régészkedni. Persze így, hogy már előre tudjuk ezt a küldetést, már jó előre meg tudtuk kezdeni a relikviák gyűjtögetését, és mire ideérünk, mutathatjuk az ötvenet. Még szerencse, hogy nem kell leadni, így a bemutatás után jól el lehet őket adni!

29. feladat: Hajtsd végre a 12-es klánkalandot (40 TVP-t igényel). A mutánsokhoz kell beépülnünk, ami persze nem olyan egyszerű. Először is megfelelően álcázni kell magunkat (8-as álcázás próba). Ha ez megvolt, jöhet az információsajtolás, meg ilyenek. 6-os kereskedelem, majd 15-ös ügyesség próbák után egy harci mutánst kell legyőznünk. Ha sikerült, ne örüljünk, azonnal jön még egy! Őt legyőzve azonban már végre tényleg készen vagyunk, 200 aranyat, 2 képességpontot és 2 hősiességpontot is kapunk a sikeres klánfeladat mellé.

Harci mutáns (#115) adatai:

Méret: 60	
Erő: 2	Gyorsaság: 8
Iq: 9	Mágia: 11
Ügyesség: 10	
3-as méretű, 12-es szintű bal csáp, 8-as kontaktméreg	
3-as méretű, 12-es szintű jobb csáp, 8-as kontaktméreg	
Bűz: 5	Hidegimmunitás: 6
Méregimmunitás: 15	Immunitás mérges gázra: 6
Rezisztencia: 8	Savimmunitás: 6
Tűzimmunitás: 6	
Villámsújtás: 6	

30. feladat: Érd el 20-as intelligenciát. Túl sokban nem különbözik a 2. klánfeladatunktól, úgyhogy nem is írok le mindent, amit ott már megtettem. A teendő tehát ugyanaz, csak kicsit több varázstárggyal, vagy hatalom itallal.

31. feladat: Tanuld meg a dimenziókapu varázslatot legalább 8-as szinten. Azon kívül, hogy némi képességpontra is szükségünk lesz, szerencsére van egy hasznos kis varázslat, az ősmágus szájvize, ami 3-al növeli minden varázslatunk szintjét. Érdemes tehát ilyet inni, amikor leadjuk ezt a küldetést. Vannak persze egyéb varázstárgyak is, amik varázslatszintet növelhetnek, ha van ilyenünk, ne feledkezzünk meg róluk! Az ősmágus szájvizét hónakkupókból, elfu mohából és szemani gombából keverhetjük ki.

32. feladat: Hozz egy varázskövet. Ha nem vagyunk varázslók, akkor semmi gond, leadjuk az egyik eddig megol-

dott épület kalandban talált varázskövet és kész. Hogy még nem oldottunk meg ilyen kalandot? Óreg hiba, talán előbb el kellett volna olvasni ezt a cikket, mielőtt idáig jutunk. Sebaj, később is lehet még varázskövet szerezni! Ha varázslók vagyunk, akkor viszont kicsit fanyaloghatunk, hiszen egy varázskő elég hasznos lenne nekünk is. Álljunk ellen a kísértésnek, és inkább adjuk le a varázskövet, a klánban haladni kell, különben nem lesz belőlünk soha nagy tudós. Persze ha varázslók vagyunk, akkor előfordulhat, hogy már minden varázskövünket befaltuk, és azért nincs belőle egy darab sem. Ez esetben szintén ejnye-bejnye, máskor előbb olvassunk, aztán együnk ilyen nehéz ételeket!

33. feladat: Készíts el három kincskeresés italát. Újra egy jó könnyű küldetés, főleg, hogy a kincskeresés itala még hasznos is. Valószínűleg már eddig is sokat ittunk belőle, régészkedések előtt sosem árt egy kis mágikus turbózás. Szóval H 14 3 29 35 parancsot kiadni, kalandot leadni!

34. feladat: Legyen legalább 60 képességpontod. Ez sem ütközik semmi nehézségbe, legalábbis így, hogy előre tudunk róla. Egészen egyszerűen időben kell elkezdeni gyűjtögetni a képességpontokat, hogy mikor ezt a kalandot megkapjuk, meglegyen a 60. Ha a küldetést leadtuk, a képességpontokat azon nyomban el is lehet költeni valami hasznos dologra!

35. feladat: Hozz tíz káoszkiógyó pikkelty. Ugyanaz a teendő, mint a többi szörnykomponens hozós feladattal, csak itt a párosával járó káoszkiógyókat kell pusztítani, ha a VG parancs nem válna be valamiért.

Káoszkiógyó (#146) adatai:

Méret: 76	
Egészség: 12	Erő: 8
Gyorsaság: 11	Iq: 18
Mágia: 16	Ügyesség: 14
5-ös méretű, 12-es szintű fog	
Bűz: 4	Elektromos immunitás: 3
Hidegimmunitás: 2	Immunitás mérges gázra: 3
Rezisztencia: 21	Savimmunitás: 2
Tűzimmunitás: 2	Vastag bőr: 5
Csendvarázs: 16	Elemi védelem: 15
Életszívás: 13	Mérges csípés: 12
Sötétség: 12	
Auraészlelés: 3	

36. feladat: Érd el 20-as régészet szakértelmet. Milyen régész az, akinek nincs 20-as régészete, nem igaz? Ha mi

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ilyen régészek vagyunk, akkor most sajnos véget értek a jó kis lebzselős idők, mászaj lesz növelni. Ne feledjük mindenestre, hogy a tudás zafírja most is segít! Továbbá érdemes csak 19-ig növelni a régészetet, és ezen feladat előtt a 37. feladatot teljesíteni, mert annak végén eggyel növekszik régészet szakértelmünk.

37. feladat: Hajtsd végre a 61-es klánkalandot (45 TVP-t igényel). 10-es vezetőkészség próba, 16-os IQ próba, 9-es meggyőzőkészség próba, majd 14-es mágia próba képezik kalandunk első részét. Ha mindezekben sikerrel túljutottunk, már csak 30-40 sebződést kell kibírunk, majd megverekedünk egy vasgólemmel. Ennek a lénynek csak olyan 1000 életpontja, és 120-akat sebző végtagjai vannak, tehát nem lesz túl nehéz dolgunk. Vagyis... várjunk csak? 1000 életpont? Több százat sebez? Ááááá, menekülés! Na azért ennyire nem egyértelmű a dolog, hiszen szerencsére csak döntetlenre kell kihozni a csatát, ami tekintve a gölem két végtagját, mindössze egy 4-es szintű gránitbőr varázslattal megoldható, csak ne felejtjük el minden harci körben elvárásolni! A kaland végén jutalmunk két hősiesség pont, valamint a tapasztalat által meghozott gyümölcs, hogy régészet szakértelmünk eggyel növekedett.

Vasgólem (#163) adatai:

Méret: 1000	Erő: 40
Egészség: 40	Ügesség: 3
Gyorsaság: 10	
50-es méretű, 50-es szintű bal mancs	
50-es méretű, 50-es szintű jobb mancs	
Búzimmunitás	Elektromos immunitás: 50
Hidegimmunitás: 50	Méregimmunitás: 100
Kontaktméreg immunitás: 100	Immunitás mérges gázra: 50
Regeneráció: 20	Rezisztencia: 100
Savimmunitás: 52	Tűzimmunitás: 50
Vastag bőr: 20	
Szívósság: 20	

38. feladat: Hozz két olyan véletlenszerű varázstárgyat, melyek értéke legalább 400 arany. Rossz hírekkel kell kezdenem, az ilyen varázstárgya a játék alacsonyabb szintjein még meglehetősen ritka. Figyelem, ne azt nézzük, hogy mennyire kerül az adott tárgy a boltban, mert nem ez a lényeg! A tárgy alapárának kell 400 aranyra lennie, melyet az AZ paranccsal tudhatunk meg. Főleg varázspáncélokra érdemes vadászni, mert azoknak az ára aránylag magas szokott lenni. Azért mióta a boltos nem tart alacsony szintű varázstárgyakat magánál, egyre inkább előfordulhat,

hogy akár a boltban is találunk ilyen, értékesebb tárgyakat!

39. feladat: Teljesíts barátaiddal együtt 3 többszemélyes kalandot. A többszemélyes kalandok különben is jó mókák, és általában jövedelmezőek, tehát ezúttal is csak azt kell csináljuk, amit eddig, megoldani ezeket is. Amit most tehetünk, hogy ha már közeledik ez a feladat, akkor addig nem csináljuk meg a szint többszemélyes kalandjait, ameddig ezt a klánfeladatot meg nem kaptuk!

40. feladat: Teljesíts öt feladatot, melyet az akadémián kaptál. Erre is ugyanazt lehet elmondani mint a fenti kalandra, meg persze, hogy ne keseredjünk el, ha nem sikerül egy szinten megcsinálni ötöt, a következő lakosztályban lesz még akadémia...

Elérkeztünk tehát a 80-as ranghoz vezető, kicsit rögzös út feléhez, a következő felét ráérünk a következő hónapban megtenni, amikor megérkezik az újabb Alanori Krónika adagunk!

Szeitz Gábor



ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

A XENÓ INVÁZIÓ

Több galetki csapat is sikeresen végrehajtotta már a xenók elleni többszemélyes kalandot! Ezek után már csak egy legendás csata volt hátra, a xenók királynője ellen. A gigászi csatára természetesen csak szövetségek indulhattak a tagok együttes erejével. Amikor a xenó királynőt legyőzték, megdöbbenve kellett észrevenniük, hogy az döbbenetes regeneráló képességekről tett tanúbizonyságot. További szövetségeknek kell hát legyőzniük őt újra és újra, hogy véglegesen elpusztuljon!

Ezzel egy időben új kalandok kerültek be az 5. szinttől kezdődően, melyek a xenó invázióhoz kapcsolódnak. A kalandok szövevényes története nem nélkülözi az intrikát és az izgalmakat, a helytartói palotába való látogatással lehet rájuk bukkanni. A kalandokhoz csak egy aprócska feltétel szükséges, ami biztosan fennáll, ha vadászataid során xenó származékokhoz jutottál. Az 5-10. szinten 1-1, a 11-12. szinten 2-2 új kaland van. A kalandok, bár összefüggnek a xenó eseménnyel, utána is bennmaradnak a játékban és teljesíthetők lesznek.

A FORRÁS ÉRINTÉSÉRŐL

Egy ideje már úgy működik a forrás érintése, hogy a területre ható varázslatoknál csakis az ellenfelek rezisztenciáját csökkentse. Amikor azonban a mágus, aki ezt varázsolta meghal, többé erre nem tudott odafigyelni a program, és szépen elpusztította a varázsló társait is a varázslat. Ennek megoldására az a változás született, hogy ilyen esetben, tehát ha a forrás érintést

varázsló mágus meghal, akkor a forrás érintése varázslata sem működik már tovább, hiszen nem tud koncentrálni a varázslásra, lévén halott. Ne felejtsetek el odafigyelni ennek mellékhatására, azaz ha egy forrás érintés – jégvihar után a varázsló meghal, akkor az 51-es rezisztenciájú ellenfelek utána már könnyedén elkerülik majd a jégvihar hatását.

EGYEBEK

- ❖ Bármelyik szinten visszagyógyítják a papok a **csonkolt végtagokat**, nem csak a 11. szinttől kezdve.
- ❖ A **párbajozás szakértelem** által adott +vas tag bőrt most már lehet roncsolni.
- ❖ Ha találkoztál egy másik galetkivel, akkor úgy láttad, mintha rajta is olyan **aréna érdemrem** lett volna, mint rajtad. Mostantól már tényleg az ő érdémét látjátok majd.
- ❖ A **tisztogatók klánjának 80-as klánkalandját** meg lehet oldani, nem fog a KK 80 parancs helyett a xenó inváziós K 80 végrehajtódni.
- ❖ A **katonák klánjának 80-as rang felett járó képessége** a karakterlapon is jól íródik ki.
- ❖ Ha valaki olyan lényvel találkozott, amire **BA parancsa** volt kiadva, egy hiba miatt kétszer íródott ki, hogy BA parancs van rá. Mostantól csak egyszer lesz kiírva ez.
- ❖ A 11. szinttől kezdve a KF parancs is TVP-be kerül, és eddig akár sokezer negatív TVP-be is le lehetett menni a KF parancs kiadásával. Mostantól, **ha már kevesebb mint -50 TVP-d van, nem tudsz többet KF-elni.**

Szeitz Gábor

ŐV JÁTÉK

A decemberi számban feltett kérdésünk a következő volt: Melyik szövetség tagjai győzték le a hegyben először Noxoth-ot, az óriásnyálkát? A helyes válasz a Protolisk Hercegek volt. A helyes megoldást beküldők között 1-1 darab Noxoth karkötőjét sorsoltunk ki. A szerencsés nyertesek pedig: **Amorthis, Kernosz Arakisz** és **Álmaid nője** voltak.

ŐSÖK VÁROSA

ŐSÖK VÁROSA JANUÁR LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Végre legyőzték a xenók királynőjét! A kis csapat tagjai Standard Graun, Fírg, Lord Khalel, Varázslatos Mirella és Kulimász voltak. A xenó invázióért felelős szörnyeteg királynő legyőzéséért persze igen csak borsos jutalmat kaszíroztak, de sajnos rá kellett döbenniük, az királynő irdatlan regeneráló képességekről tett tanúbizonyságot, így még sok szövetségnek kell majd őt újra legyőznie, mire végleg az enyészete lesz a teste!

D'rogbaar, a hó síkjának fagyteremtőjei megremegtek. Messze a végtelen hó fódte síkságok fölött dübörgött el Syjrssyr és testvére Syjrssykr halálsikolya. A portyázni indult Nagyobb Jégavatárok legyőzőre letek. A Teron hegyben pedig a hatalmas szövetség, a **Protolisk Hercegek** nagyjai vették számba, milyen relikviákat rejtgetett a hatalmas lények szétolvadt és elgőzölgött teste.

Ismét Alystair D'Brisonról beszélnek az őrk szintje lakói. Azonban most nem az intellektuális és békés oldaláról szólnak a pletykák, hanem a vérengző fenevadról. Egy kíváncsi megfigyelő egész nap követte a bárdot és beszámolt róla, hogy Alystair közel 5 tucat torzszülött csoporttal küzdött meg, így nap végére kereken száz leölt szörny vére tapadt méregtől csöpögő farkához!

Nyugodt, csendes éjszakák köszöntöttek a Városlakók szintjére... Futótűzként terjedt a hír: **Pyramid, az árny** újabb rovást karcol legendás ijára! Valahogy senki nem akaródzik a jubileumi 1000. csata részese lenni... Talán mert igen-igen kevesen vannak, akik elmesélhetnék milyen is az, mikor lecsap az Árny...

A szolgazint papjai ma igazán megoldoztak pénzükért! Több órás kitartó munkával, isteni segítséggel sikerült visszánöveszteniük egy pórul járt galetki mindkét mancsát, melyeket valami veszedelmes torzszülött tövestül leharapott. A sikeren felbuzdulva már ezen a szinten is mindenkinek elérhetővé tették a papok a végtag-visszanövesztést!

Többen látni vélték a **katonák szintjén**, amint a remete többől leszakította egy vérgőlem karját!

Az elemek mithrillpáncélját akár te magad is elkészítheted, ha rendelkezel a szükséges alapanyagokkal.

Hegyszerte egyre többen pletykálnak arról, hogy mind Malkáv Kázmér, mind a Xenó királynő halálának pillanatában is jelen volt egy **Ange** nevű rejtélyes galetki. Azt beszélük, nem véletlenül tűnik fel minden legendás entitás halálakor, állítólag ugyanis lélek-kristályokba zárja eszenciájukat, és szolgaként használja a még ebben a testetlen állapotban is félelmetes hatalmú lényeket.

Az aréna egyik félelmetes szörnyszülötte, a **nagyobb jégörvény** állítólag már több hős galetkit is jéggé fagyasztott!

Senkinek nem érdemes a tűzleheletét túl magasra növelnie. **A tűz elemi létsíkján** úgyis minden szörnyeteg immunis a tűzre.

134

Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. február



AZ ARANYTERMŐ LÁDIKÓ PROBLÉMÁJA

Az aranytermő ládikó egyike a legbecsesebb varázstárgyaknak, amihez különleges és embert próbáló feladatok végrehajtása után lehet hozzáfutni. Működése szerint egész egyszerűen csak elteleportálja a belé helyezett tárgyakat egy kereskedőhöz, aki a megfelelő úton-módon visszaküldi a tárgy ellenértékét, amely a dobozban jelenik meg.

Legalábbis sokáig azt hitték, így működik, de valójában a boltosok hiába fizették ki a tárgy vételárát, soha nem látták viszont a boltjukban a terméket. Ez eddig talán nem is volt olyan nagy gond, de mostanában annyira elterjedt tárgy lett az aranytermő ládikó, amibe a HU parancssal kijelölt tárgyakat rögtön beledobálják a karakterek (ahelyett, hogy személyesen eladnák azt), hogy a boltok készleteiben erős csökkenés mutatkozott meg.

A tarthatatlan állapot megszüntetése végett Alanorban mostanában új, kereskedelemfelügyeleti szabályokat hoztak. Akinél aranytermő ládikó van, táborozása végeztével, kalandozása megkezdésekor automatikusan kapcsolatba lép a legközelebbi boltossal. Ez a kapocs a karakter fordulójának végéig marad majd fent. Az aranytermő ládikóba dobált tárgyak ebbe a boltba továbbítódnak, így a kalandozó mindig tudni fogja, kinek is adta el a szemének titulólt tárgyait.

Remélhetőleg ennek a változásnak köszönhetően, újra megtelnek a boltok polcai olyan tárgyakkal, melyek most még annak ellenére hiánycikkek, hogy nap mint nap tucat-számba bányásszák ki őket a karakterek, így ezek ezért a jövőben könnyebben beszerezhetőbbé válnak.

BEFOGOTT ÁLLATOK TAKARMÁNYOZÁSA

A minap kelt szárnyra, és rendkívül gyorsan elterjedt a hír, hogy gnóm tudósok befejezték egy amniosznál sokkal nagyobb tápanyagértékű takarmány kifejlesztését. Már a Túlélők Földje összes boltosa benyújtotta az igényét a takarmány árulása iránt, úgyhogy várhatóan hamarosan tele lesznek (vagy már tele is vannak) a boltok polcai e tárggyal.

A takarmánynak köszönhetően a vele etetett állatok csak úgy kicsattannak az egészségtől, és szervezetük termelni kezdi az olyan tárgyakat, melyeket gazdjuk is hasznosítani tud. Pl. a sörönyes ubuk elhullajt pár remekül felhasználható ubuk tuskét, a tintacsigából lefejehető néhány csepp tinta, vagy a gitonga megszabadítható néhány meglazult madártöltőtől stb.

Szóval szörnytartók figyelem, kedveskedjétek állataitoknak ezzel az energiadús táplálékkal, hátha ti sem bánjátok meg!

(A takarmány ötletéért köszönet Erdős Árpádnak.)

JÁTÉK

Tippeld meg, hogy jelenleg hány olyan ismert szörny van a Túlélők Földjén, amelyből ezzel az újfajta takarmánnyal szörnykomponens nyerhető ki!

Megfejtésedet a jatek@beholder.hu címre küldheted „takarmany” subjecttel. Írd meg számlaszámod is. Minden számlaszámról csak egyetlen tippet fogadunk el.

A három leggyorsabb, helyesen tippelő beküldő 1-1 ingyenfordulót kap.

TÚLÉLŐK FÖLDJE JANUÁR LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Meg nem erősített forrásból származó információk szerint nehéz dolga lesz a ryuku császárság ellen vonuló Inváziós Hadseregnek. Ha hinni lehet a híreknek, az alanori király által meghirdetett invázió híre már a ryuku császár fülébe is eljutott. Elképzelhető, a ryuku seregek további erősítéseket kapnak. Az Erdauinra tartó sereg egyúttal olyan vízben lebegő robbanó tárgyakat dobál szisztematikusan a tengerbe, melyek érintésre felrobbannak. A ryuku hadsereg vezetése szerint ez a robbanó vízi labirintus minden bizonnyal megállítja a barbár hordák támadását. Alanorban nem erősítették meg a hírek megbízhatóságát, de máris nagy erőkkel keresik a lehetséges ryuku kémeket birodalom szerte.

Valéra, Sheran magasszintű papja új tárgyat fedezett fel nem is olyan régen, melyet Sheran cserepének nevezett el. A cserépbe ültetett növény rekordsebességgel nőni kezd, és hamarosan két-három hajtása is leszűrhető. Ehhez a mágia misztikumának csupán közvetett jelenlétére van szükség, hiszen a megfelelő hatás elérésének érdekében isteni könnyecseppel kell locsolni a cserép tartalmát.

A gyilkos mérég, melyet legelőször Morgan, Leah első számú avatárja kotyvasztott össze, most Weasel, Leah leghihetőbb papjának öröksége. A recept ma már közismert. Weasel híresztelése szerint a nedű pár cseppjét felkortyintva a mérég alapú varázslatok mesterévé válhat bármelyik kalandozó. Még nem akadt senki, aki cáfolta volna ezt a kijelentést.

Egy Huertolhoz közeli csatamezőn egy Nagy Mágneses Bigyót látott valaki a minap. A bigyó egy tizenhat méter átmérőjű fémgömb, melynek keletkezésére nem sikerült rájönni. Állítólag egy besült mágia okozta annak a pontnak a keletkezését a térben, amely aztán az összes fémtárgyat a csatamezőről magába szippantotta. A bigyó továbbra is dagad, és már egy vasvértékbe öltözött kalandozó is áldozatul esett. Ebből a példából is látszik, mennyire érdemes elkerülni a helyet.

Falafel Vilmos, az Olimpiai Játékok főzőversenyének hivatalos pontozóbírája, nagy bajban van! Ugyanis a lakoma, melyet a közelmúlt egyik ünnepnapján a királyi udvar szakácsgárdája az ő felügyeletével ebédnek készített, romlott volt. Szerencsére ez még az előkóstolóknál kiderült, akiket azóta is mórigyümölcs-diétán tartanak. Közben folyik a nyomozás annak kiderítésére, hogy ki is a felelős a történetért: az alapanyagokat termelő paraszt, vagy Falafel Vilmos vesztí-e el fejét büntetésül.

Ramirez Crashed újdonsült találmánya olyan egyszerű, hogy akár bármelyik troll képes lett volna a feltalálására. Mégis Dornodon árnymanó papjának kellett a feszítővas létrehozásán órákat töprengeni. A találmány lényege, hogy a kinyitandó ajtóra gyakorolt dupla adag nyomással, hatékonyabbá válik bármelyik ajtó betörése Ghalla föld alatt eldugott labirintuskomplexumaiban.

TF JÁTÉK

A decemberi nyereményjátékban feltett kérdés a következő volt: „Hány éve történt, hogy lezajlott a Nagy Hóvihar a Túlélők Földjén?” A helyes válasz 2 volt (2003. januárjában kezdődött). A nyeremény 1-1 db hóviharos tárgy volt. A szerencsés nyerteseink pedig Calen Randir (párducbőr pénztárca), Czucbanma-That (jégisten amulett) és Nysferatu (hósárkánybőr csizma) voltak.

A TUDÁS SZENTÉLYE

Ha valaki elérte a tökéletes jószág vagy gonoszság állapotát, miért nem billentheti ki semmi ebből az állapotból, még az se, ha direkt gonoszodik vagy jót tesz valakivel?

Nos, ha egy karakter odáig jutott, hogy sikerült összeszednie 777 jószág vagy 666 gonoszságpontot, már olyan mértékű tanúbizonyságot tett valódi jelleméről, és a dolgokhoz történő hozzáállásáról, hogy ezt az imázst semmilyen módon nem lehet lerombolni. Pl. ha egy abszolút jó jellemű karakter megöl egy trikornist, biztosak lehetünk benne, hogy erre nyomós oka volt, valószínűleg meg is tudja magyarázni miért tette. Épp ezért (előreláthatólag) nem tervezünk olyan effektet, ami ezeknek a karaktereknek a jellemét befolyásolná.

Ha karakterem még nem érte el az 50. tapasztalati szintet, és így lép az ősi birodalmak területére (220+ra), milyen képlet szerint gyengülnek a szörnyek?

A gyengítésnél a valós, szintszívás nélküli szintet vesszük alapul. Amennyivel kevesebb ez a szinted 50-nél, annyiszor 3%-kal csökken a szörny ÉP-je, valamint egyéb tulajdonságai (de max. $8 \cdot 3\%$ -kal, tehát ha még nem érted el a 42. szintet, a szörnygyengítés szempontjából olyan, mintha 42. szintű lennél). A neves szörnyek kivételnek számítanak, ezeket nem gyengítjük az alacsonyabb szintű karakter kedvéért.

Az utóbbi időben úgy tűnik, mintha az aukción csökkennének a tárgyak árai. Azért lehet ez, mert csökken a karaktereknél lévő arany mennyiség?

Még ha így is van, nem ezért, az biztos. A kalandozóknál található arany eléggé egyenletesen nőtt az utóbbi hónapokban, havonta kb. 600-700 ezer arannyal. Jelenleg 34 millió arany kering a játékban, ebből 10 millió készpénzben, a többi bankbetét formájában.

A fejsze dobófegyver. Az ellenfél melyik védettsége számít ellene, ha illet használlok?

A fejsze ellen a vágó elleni védettség számít, hasonlóan a bumerángthoz. Egyébként a nehezék, a csontzúzó diszkosz és a malomkő ütőfegyvernek bizonyul, a többi, eddig ismert dobófegyver pedig szűrőfegyvernek.

Miért nem lehet szörnyet idézni azokból a komponensekből, amelyek csak %-os eséllyel esnek ki a szörnyekből (pl. párducszeből hópárducot)?

A szörnyeknél %-os eséllyel található tárgyak általában nem szörnykomponensek, hanem valamilyen egyéb, a szörnynél lévő tárgyak, kincsek. Mivel ezek nem a szörny testének komponensei, a Szörnyidézés varázslat képtelen belőlük megidézni az eredeti lényt. A hópárducszeből valóban a szörnyből kimetszhető dolog, de ugyanakkor a játék nyelvén egy kincs, melyhez csak minden harmadik hópárduc legyőzése esetén jutsz hozzá épségben. Emiatt a párducszeből nem lehet hópárducot idézni. Egyébként ez a szörny egy speciális szörny volt, amely csak a hóvihár időszaka alatt élt kontinensünkön, s azóta a párducbőrből (a belőle ténylegesen mindig, vágófegyverrel kieső komponensből) való megidézés is rendre kudarcot vall.

Azt mondta a csodák kútja: A következő varázslat, amit megtanulsz a halálvarázslat legyen! De hát Raia felszentelt papja vagyok, miért mond ilyeneket?

A csodák kútja időnként butaságokat beszél. A program valójában keres egy olyan varázslatot, melyet még nem ismersz, és közli veled, milyen típusú, melyik szférába tartozó varázslat az. Különösebb jelentőséget nem kell neki tulajdonítani, max. hallasz olyan varázslatokról, amelyekről előtte még nem.

Milyen eséllyel jön a vándorcirkusz?

A vándorcirkusz tenger mezőn, a 60-as koordinátától nyugatra, valamint a Sötét Földön nem jár. Ha a karakter adott fordulójában még nem találkozott cirkusszal, minden egyes lépésnél 7% esélye van rá, hogy fog. Amennyiben egy karakter az elmúlt két fordulójában nem találkozott cirkusszal, a következőben biztos, hogy fog, még hozzá már első lépésre (ez akkor is igaz, ha azért nem találkozott vele korábban, mert a Sötét Földön járt). A cirkuszi találkozás esélye nem is olyan régóta már másképp is befolyásolható. A cirkuszi pergamen egy tárgy, melyet a cirkuszi főszátorban lehet szerezni néhány küldetés teljesítéséért cserébe. Ezzel kicsit kiszámíthatóbbá lehet tenni a találkozást, ugyanis a segítségével bármelyik fordulóban megidézhető a cirkusz (de fordulónként csak egyszer).

Milyen eséllyel esnek ki talizmánok a céllövődés szörnyekből? Hogyan befolyásolják ezek a talizmánok a további próbák kimenetelét? A többi szakértelem milyen szinten számít bele az esélyekbe?

A cirkuszi talizmánok kiesésére az esély alapon 10%. Ezt a versengés szakértelem nagysága szintenként 2%-kal növeli, de max. 66%-ig.

Az ötprobánál minden egyes próba sikerére alapon 40% esélyed van. Ehhez hozzájön a próbához tartozó tulajdonság tizede, valamint a versengés szakértelem szint. Ha a próbához tartozó cirkuszi talizmánból is van nálad, az +10% esélyt jelent. Ezenkívül minden egyes korábbi ötprobás sikertelenség fél százalékkal növeli az esélyeidet.

Az árnymanóval való kártyázás során a szerencsejáték szakértelem, a versengés szakértelem, a korábbi kaszinós nyereményeid mértéke, a szerencsetalizmán megléte növelheti az esélyeidet, valamint az, hogy már hányadszorra próbálsz nyerni az árnymanó ellen, befolyásolhatják az eredményeidet. A képlet bonyolultsága miatt ennél jobban ebbe nem mennénk bele.

A labirintusban az első próba (eltévedsz, vagy nem) sikerére alapon 10% esély van. Ehhez jön a versengés szakértelem másfélszerese és az eddig teljesített küldetések száma. A továbbiakban 20% alapesély és a másfélszeres versengés mellett a szükséges szakértelem (vadászat, zene, gyógyítás) nagysága befolyásolhatja az esélyeket. Az utolsó próbánál nem szakértelem számít,

hanem eddig oltárépítésre szánt TVP-id harmincada (ez max. 20%-ot jelenthet).

A szellemkastély bátorságpróbáján 60%+2* versengés az esély a sikerre. Ez 6%-kal csökken minden egyes teljesített szellemkastély után. Az ezután következő sikoly 100+D200-at sebez, de max. a max. életerőd felét, illetve meg sosem halhatsz tőle. A sebzés mellett minden esetben éhezni és szomjazni kezdesz. A szakértelempróbáknál az alapesély 48%-ról indul. A szükséges szakértelem még max. 40%-ot jelenthet. Ezenkívül a versengés nagysága és hogy hányszor teljesítetted korábban a szellemkastélyt (annyiszor - 6%) befolyásolhatja a sikerességet. A végső vízió legyűrésére (az utolsó próbára) az első próbálkozásakor 10% esélyed van, másodsorra 20%, majd 30% stb.

Milyen, a harci körök számát befolyásoló körülmények és képességek vannak, és ha ezekből több is fennáll, akkor hogyan hatnak egymásra?

A Haláltánc nevű képesség segítségével a magas szintű (legalább 39. szintű szakértelemmel rendelkező) harcművészek bizonyos eséllyel öt harci körösre nyújthatják a csataikat. A magnetikus pragonc elleni csata öt körig, a csapatban támadó szörnyek (királyi palotaőr, Chara-din fattya, quwarg rohamosztagos, őrzáratozó katona, mópat fatty) ellen pedig négy körig tarthat. A Belső idő nevű pszi képesség négy, a Spirituális extenzió pedig három harci kört jelenthet. Egyébként a csaták max. kétkörösek.

Ezek a hatások nem adódnak össze, tehát ha a Haláltánc is bejön, és a Belső idő is, még nem tart a harc hét körig. Először a Haláltánc kerül kiértékelésre, ha ennek esélye nem jön be, a Belső idő, majd a Spirituális extenzió.

Mostantól minden évben nyerhetek (valamelyik) karakteremnek egy Martian tekercsét, vagy egyéb varázstárgyakat az Alanori Krónika kuponokkal? Jövőre is folytatódik a kuponozás?

Jövőre előreláthatólag (2006-ban, hű de messze van még) más jellegű nyereményjátékot tervezünk, a jelenlegi tárgyak csak a Krónika 2005-ös számaihoz járnak. Ennél többet egyelőre nem szándékozunk elárulni, hadd legyen majd meglepetés, ha eljön az ideje.



„Ha a tanácsát követem e kopár
És baljós tájon, hol – mint híre van –
A Setét torony áll, S mégis: magam
S békületen indultam meg erre, már
Nem dics s remény, csak örömsugár
Vont, hogy – így vagy úgy – végezzem utam.”
Robert Browning: Roland vitéz a setét toronyhoz ért

A MÁSODKOR 953. ÉVE. A VILÁGÉGÉS ELŐTT 40 ÉVVEL LEAH HAVA, HALÁL NAPJA

A horda pusztított, ölt.

A vártorony félelmetesen magasodott a Halott-sivatag kietlen pusztasága fölé. Körülötte életnek nyoma sem volt. Bár a sivatag korántsem volt olyan halott, mint a neve mutatta, de minden jobb érzésű állapot messze elkerülte a torony néhány mérföldes körzetét. Az élet jeleit a távolban éles felvilanások jelezték, ahogy a goldugarok páncélján meg-megcsillant a kegyetlenül tűző napfény.

A vándor fáradtan botladozott a kietlen dűnék között. Vize már félnapja elfogyott, a poros, egykor fekete, most szürke köpenye is ernyedten, lustán követte irdatlan méretű gazdájának mozdulatait. Minden felszerelési tárgya egyetlen, természetéhez képest vékony, de hosszú bot volt, a végén egy meghatározhatatlan állat (?) koponyájával, ami leginkább egy kisméretű majomra hasonlított. Az arcán húzódo több kisebb és néhány nagyobb heg, amelyek véres csatákról regéltek, izzadó, fekete, tar koponyájában mélyen ülő apró, gonosz szürke szemek és fél füle egészen groteszkké tette bármilyen vele találkozóval a róla alkotott véleményét. Persze ezt kevesen tették szóvá, és az eset után még kevesebben mondhatták el magukról, hogy látták a Félfülűt. Amikor meglátta a komor vár falait, és a nagy fekete tornyot, örömmel kommentálta magában, hogy megérkezett a céljához. A várkapu lenyitva állt. Belépve átvágott a várudvaron, és a sötét toronyhoz lépett. A hatalmas fémkapuk kitarultak, mielőtt a koponyalakú rézkopogatóhoz ért volna. A szeme gyorsan hozzászokott a bent uralkodó félhomályhoz. Megborzongott. A kint tomboló hőséghez képest valószínűtlenül hűvös volt a toronyban, és mindig meghatódott, amikor megérezte az „otthon” halállal telített légkörét. Más halandók többsége valószínűleg pusztán a belépéstől szörnyet halt volna, de ő azonnal energiával töltődött fel. Fittebbnek, és ki-

pihentebbnek érezte magát, mint amikor elindult vissza. Mintha nem is két hetet töltött volna el a sivatag perzselő nappali hőségében, és éjszakai fagyában.

Furcsa billegő járással közeledett felé Smaragd, egy első látásra hatalmas hájtömeg. A szemei helyén egy-egy óriási smaragd villant, egy kivülálló is azonnal megállapíthatta, hogy egy troll. Volt valamikor. Smaragd mély, rekedtes hangján rövid, szótagolt mondatokkal üdvözölte a jövevényt.

– Köszöntelek Zakhar. Hogy telt az utad? – kérdezte álszent udvariassággal. A Félfülű kimérten válaszolt.
– Fárasztóan. Történt valami, amíg távol voltam?
– Csak a szokásos. A hadúr már vár. Ne várasd meg. Kövess.

Elindult a kacsázó járásával, a másik követte. Egy csigalépcsőn mentek felfelé, jobbra ajtók sokasága mellett haladtak el. A lépcsősor végén egy nagy ajtó előtt megálltak.

– Itt várj! – mondta Smaragd, és eltűnt az ajtó mögött. Alig egy perc múlva visszatért.
– Mordar hadúr látni kíván.

A horda pusztított, ölt. A levegőt véres kiáltások töltötték be.

Smaragd bevezette a torony tetejében kialakított egyetlen hatalmas, félhomályos terembe. A terem falait körben ismert, és ismeretlen gyilkolóeszközök díszítették, a boltíves mennyezetet tartó oszlopokat koponyák, és démonfejek tarkították. Körben több ablak nyílt, ahonnan a vár egész területét, és a sivatagot több mérföldes körzetben be lehetett látni. A terem végében hatalmas, fekete, obszidián trón állt, hozzá képest szinte eltörpült a benne ülő troll, aki ráadásul fajtársainál is lényegesen kisebb volt, de ezt még kevesebben tették szóvá, mint a Félfülű fogyatékoságát... Egy csupa nyálka, gyanúsán csavarodó izom-szörny tekergette körbe a trónt, néha-néha a hadúrhoz dörgölődve, aki ezt egy cseppet sem vette rossz néven, sőt néha meg is simogatta a házi állatkáját. Felnézve megpillantotta a közeledő trollt, aki megállt a trón előtt, és meghajolt.

– Tiszteletem nagyuram! – köszöntötte. Tiszán érezhető volt, hogy mindkét szót komolyan is gondolja. Szólni többet nem szőtt lehajtott fejjel állt, míg Mordar abbahagyta a játsszadózást és felé fordult.

– Nos, Zakhir, milyen sikerrel járt az utad?

A visszafelé vezető úton végig ezen a kérdésem gondolkodott, de még most sem tudta pontosan, hogyan is adja elő a rossz híreket.

– Újabb két falu, Taarphon, és Trondar állt a szent ügyünk mellé, ezzel a 18 törzsből 16 velünk van...

– És az utolsó kettő? – vágott közbe Mordar.

– Harr'dul mindig is az emberek, és a fattyak oldalán állt, Branithar pedig – mint mindig – a dicső krónikák írásának megtisztelő feladatát vállalta magára.

– Nem baj. Branitharra nem tudok haragudni, de az árulóknak bűnhődniük kell! Nélkülük is eltiporjuk az ellenséget, ugye? UGYE?

Zakhir kicsit habozott. Most jön az igazi rossz hír.

– A forrásaim szerint Ők segítséget kértek...

– Ééés? Senki sem állhatja az utunkat!

– ...az Ezüstmágusoktól.

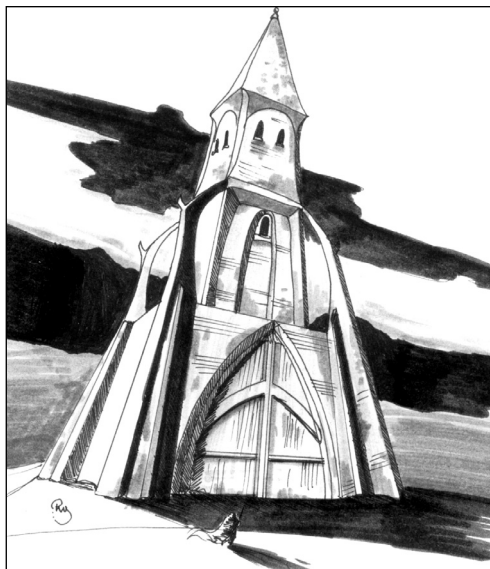
A hadúr artikulátlanul nevetni kezdett, de amikor látta, hogy a másik nem viccel elkomolyodott.

– Biztosak a „forrásaid”?

– Egy árnymanó sosem hazudik a halála előtt – válaszolta és alig láthatóan megnyalta a szája szélét.

A horda pusztított, őt. A levegőt véres kiáltások töltötték be. Fejek hullottak.

A lény közeledett a cél felé. A nagy épületen a „Rowal Hivatala” felirat diszelgett. Sötét árnyak mozogtak körülötte, de



nem félt, hisz a sötétség a lételeme volt. Olyan otthonosan mozgott az éjszakai utcán, mint a gorombillák az erdőben. Kihasznált minden sötét árnyat, hogy észrevétlen maradjon. Az épület előtt egy pillanatra megtorpant, lépéseket hallott maga mögött a szíve hevesen vert. Hirtelen egy nehéz kéz érintette a vállát.

– Most megvagy tolvaj! Már hetek óta keresünk, a báró jó pénzt fizet majd érted.

– De... de... kérem alássan a nagyméltóságú fő-fő örgrófúr már vár engemet. Én Enyves... – hebegte riadtan a sokszor rutinból használt választ. Kivételesen EZ most tényleg igaz volt.

– Azt tudom te enyveskező. Na lódulj!

A hivatal előterében két tagbaszakadt társára bízta a foglyot, és a helytartó szobája felé tartott. Szerencsére fény szűrődött ki, így talán még ma megkaphatja a jutalmát – dörzsölte a kezét. Kopogott az ajtón.

– Igen?

– Uram elfogtam egy egyént aki gyanúsán sompolygott a palota körül. Feltehetően a régóta körözött személy, a helyi tolvajbanda vezetője.

– A neve nem Enyves Félix véletlenül?

– Azt nem tudom. Lehetséges... Mondott valami ilyesmit – felelte elbizonytalanodva.

– Mire vár még? Engedje be. De a biztonság kedvéért maradjon a közelben.

– Értettem.

Azzal távozott, és rövidesen a „rajtakapott” árnymanó lépett be.

– Te vagy az a Félix nevű manó?

– Igen kérem.

– Úgy hallottam híreid vannak a számomra.

– Igen – felelte, és meghatódva körbenézett. Még sohasem járt ebben az épületben, legalábbis legálisan nem. Rutinszerűen felmérte a terepet, de aztán eszébe jutott, hogy miért is van itt. Nem veszélyeztetheti az ügyét, piti lopással. MOST nem!

– Azt bizonyára hallotta, hogy a trollok egyesültek.

Amaz bólintott, és intett, hogy folytassa.

– De ez most komoly. Őt falut máris a földdel tettek egyenlővé.

– Ez az árnymanók és a trollok belső ügye, mi közünk nekünk ehhez?

– Ez eddig így is volt, de most olyan bizonyítékok kerültek elő, amelyek bizonyítják, hogy nem érik be ennyivel.

– Miféle bizonyítékok?

A manó elővett a batyujából egy gondosan összehajtott lapot, és átnyújtotta. Rövid tanulmányozás után elkomorult az arca.

– Ó!

Sietve robbant be a katona, azt gondolván, hogy megtámadták a gróft.

– Azonnal hívja ide Aaldort.

– Éjszaka, uram?

– Valamelyik szó nem volt világos?

– De! Azonnal hívom.
– Kérem foglaljon helyet! – fordult Félix felé, hivatalos hangnemben miután az ór távozott.

Jó negyed óra is eltelt, mire belépett egy ősz hajú, hosszú szakállt, és fehér köpenyt viselő ember. Haja kissé rendezetlen volt, ami arra utalt, hogy most kelt fel, és nincs túl jó hangulatban. Így is volt.

– Aaldor bocsáss meg, hogy idefárasztottalak éjnek évadján, de ha ezt megtekinted, biztosan meg fogod érteni – azzal átnyújtotta a papirost. A varázsló megdörgölte a szemét, és kellenlenül felvette az üvegszemét. Hümmögött néhányat, és összevonta a szemöldökét.

– Ha, és amennyiben ez igaz, nincs egy pillanatnyi veszegetni való időnk sem. Azonnal hívom a tanácsot, és még ma este megvitatjuk a dolgot. – Hangjában fáradtságnak már nyoma sem volt.

A horda pusztított, ölt. A levegőt véres kiáltások töltötték be. Fejek hullottak. Kicsi árnymanó fejek.

Mordar elgondolkodott.

– Ha, és amennyiben ez igaz, nincs egy pillanatnyi veszegetni való időnk sem – ismételte a száz mérföldre lévő Ezüstmágus szavait tudat alatt.

– Smaragd! Pontosan milyen erők állnak a rendelkezésünkre?

– Ahogy Zakhar nagyúr is említette 16 törzs, valamint rajtam kívül még 19 Smaragd, és 5 Rubin harcos. Valamint természetesen Gyémánt nagyúr, aki a dicsőséges felszabadító csapatunkat vezeti jelen pillanatban – közölte kötelességtudóan.

– Jó. A börtönben, és a táborokban lévő foglyok száma?

– Összesen 138. Ebből 29 a kiszolgáló személyzet és 14 troll...

– Lényegtelen! – Majd nevetve tette hozzá: – Mindből gyönyörűsége zombi lesz! A legyőzhetetlen, és félelmet nem ismerő Légióként vonul be a történelembe. Apropos történelem! Szükségem lesz Branitharra, azonnal idehívni. Most pedig ideje munkához látni, de előbb parancs Gyémánt nagyúrnak: az áruló Haar'Dul törzsét eltörölni Ghalla felszínéről, írmagja se maradjon a korcsok szolgájának!

A horda pusztított, ölt. A levegőt véres kiáltások töltötték be. Fejek hullottak. Troll fejek.

Rowal varázslótornyában Aaldor türelmetlenül járkált fel-alá. Hirtelen felizzott a szoba közepén lévő pentagramma.



Éles villanással, kesernyős füst kíséretében megjelent az első mágus, majd közvetlenül utána a többiek.

Az elsőként érkezett fiatal varázsló kellenlenül szólalt meg.

– Miért nem lehet a Moák közlekedési eszközeit feltámasztani, a rázós és felkavaró utazás helyett? – A kérdése költői maradt. Rövidesen az apró szobácskában hat szerzet nézett kérdően Aaldorra. Az utoljára érkezett szólalt meg, láthatóan tekintélye volt a többiek előtt.

– Az üzeneted igen szűkszavú volt. Mi is volt ennyire sürgős?

– A trollok támadásra készülnek, de most nemcsak a szokásos faji ellentétéről van szó. Minden értelmes faj veszélyben van, így Ghalla jövője is. Íme ez a haditerv, amely bizonyítja a mondataimat. Érezhető belőle a gonosz, ez most nem csak rossz tréfa. Bár az lenne!

A tanács megvizsgálta a papírt. Az öreg mágus vette át a szót ismét.

– Túlzás lenne, ha azt állitanám, hogy kicsi a veszély, de miért kellünk MI ehhez? Néhány renegát trollt még a városi őrség is megtud állítani. Nem igaz?

– Ez így lenne Naloren, de a vezetőjük Mordar.

– Mordar halott – mondta Naloren, úgy, mint aki egy tényről közöl.

– Elnézést, hogy megkérdem, de ki az a Mordar? – tudakolta a fiatal varázsló.

A mágusok szótlannul álltak, a szobát visszhangozva töltötte be a név. Végül Aaldor törte meg a csendet.

– Mordar minden idők legnagyobb sötét nekromántája. Több legenda él róla, mint bárki másról. Biztosat csak ő maga és néhány beavatott tudhat. Azt mondják, nem anya szülte, legalábbis nem troll. Az rendben van, hogy más fajokat gyűlöl, de nem lehet troll az, aki a saját fajtáját is ennyire megveti.

– A hírek szerint – vette át a szót egy másik mágus – szentségtelen szövetséget kötött a Halál Angyalával, és az Idő Hercegeivel. Az időutazás nekünk is csak álom, de ő – ha igaz – már mindkét irányban megjárta az idő folyamát.

– Az ingadozást éreznünk kellett volna a mágiában, ha tényleg megtörtént, amitől félünk – okoskodott a fiatal varázsló, Lithor.

– Ez is csak azt támasztja alá, hogy nem igaz minden, amit róla mondanak, és felesleges rögtön pánikot kelteni. – Naloren nyugtatónak szánt szavai épp az ellenkező hatást érték el.

– Nyugalom, egy kis méltóságot! – csillapította a társait. – Mint már említettem, Mordar meghalt az utolsó utazási kísérleténél.

– Legalábbis úgy tudjuk... – mondta az egyik, eddig hallgatag mágus.

Aaldor állt békítőleg a társai közé.

– Bocsáss meg Naloren, de ellent kell mondjak. Biztosan él. Picit utána kérdezősködtem, és többen látták a Félfűlűt Rawal környékén. Mivel ő is ott volt AKKOR, neki is halottnak kellene lennie. Biztos vagyok benne, hogy ekkora aljaság mögött nem állhat más, csak Mordar.

Naloren tekintélyén komoly csorba esett, és tudta, hiba lenne tovább vitatkozni, így lassan visszahátrált.

– Elfogadom, amit mondasz, de mit kellene tennünk? Nem állhatunk ki nyíltan valami mellett, ha ilyen bizonytalanok az információink.

– Így van, az tönkretenne mindent, de a trollok alig hat-hét napnyira vannak, tenni kell valamit. – Úgy érezte ideje előhúznia az adu ását. – Gondolom azzal egyetértünk, hogy ha a több ezres horda ideér, minden elpusztul. – Körbenézett, látta a társain, az egyetértést a szemekben. – Előzzük meg! Az informátor szerint a Halott-sivatag szívében van egy vár, és bárki legyen is a dolgok mögött, onnan irányítja a hadműveletet. Ha meglepjük egy ellentámadással, talán van némi esélyünk, hogy megállítsuk azt az örültet.

– Az ímént állapotunk meg, hogy nem állunk ki nyíltan semmi mellett – szóló közbe Lithor.

– Így van, úgy gondolom elég, ha egyikünk veszi kezébe a dolgokat.

– És pontosan kire gondolsz Aaldor? – kérdezte hangjában csepp gúnnyal Naloren.

Aaldor pontosan tudta mire céloz a másik, vissza kellett állítania Naloren tekintélyét a többiek előtt, és nem javasolhatta magát.

– Arra, aki már harcolt ellene – nézett Nalorenre. – Amennyiben vállalja. – Minden szempár egy irányba fordult. Naloren elmosolyodva bólintott

– Vállalja.

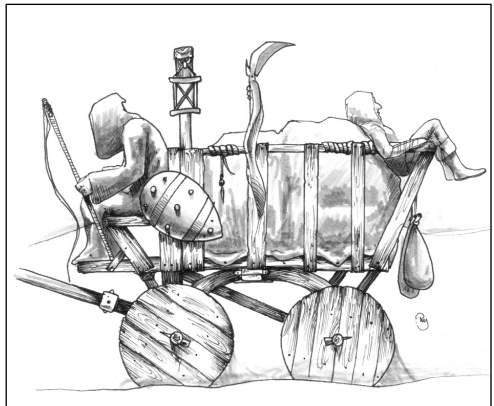
A horda elcsendesedett. A levegőt csak a halál szaga töltötte be.

A sereg nyolc napja volt úton, ennek nagy részét a kietlen sivatagban tették meg. A karaván élén Naloren haladt, mögötte 100-120 katona a Városi testőrség tagjai, utánuk az összes faj képviselő által kiállított egy-egy század, mindegyik – fajtól függően – 30-50 fős létszámban. A faji sereg végén trollok voltak. A bosszúra szomjas Haar'Dul és a törzséből megmaradt 15 társa. Ők épp vadászni voltak, amikor Gyémánt serege feldúlta az otthonukat, megölték, gyermekeiket, asszonyaikat, még az öregeket sem kimélték. Pedig a trollok között ritka volt a hosszú kort, egyáltalán idős kort megéelő egyed, és ezek különös tiszteletnek örvendtek. Általában. A fajok mögött a Királyi Elit Palotaőrök, büszke fekete hátasaikon. A konvoj legvégén a harci, és ellátó szekerek haladtak. Legtöbbjük gondosan letakarva, némi védelmet adva a nap égető ereje, és a homok mindenhova beforakodó támadói ellen. Azonban némelyik alól kikandikált egy-egy kapult, vagy egyéb harci eszköz. A legnagyobb szekereket két-két, a kisebbeket egy törpemammut húzta. Bár speciálisan sivatagi módra kifejlesztett, széles kerekű szekerek voltak, így is mélyen a puha homokba süllyedtek, néha meg is feneklettek, ekkor a karavánnak meg kellett állnia, és a kivontatás mindig hosszú időt vett igénybe.

Naloren, amikor elindultak, még valóban kételkedett benne, hogy Mordar lenne az ellenfél, de ahogy egyre közelebb értek mind jobban érezte azt a megmagyarázhatatlan erőt, amit eleddig csak egyszer érzett, sok-sok évvel ezelőtt, amikor az egyik – mind ez ideig legtehetségesebb – tanítványa ellene fordult, és a rossz útra tért. Bár azt a csatát mindketten túléltek, azóta nem hallott róla. Eddig. Most Mordar erősebb, mint valaha. Amíg ő tanította, nem nagyon kellett attól félnie, hogy mágikus erejével fölül kerekedhet, de most, ha igazak a hírek, mindennél erősebb, pusztító erőknek parancsol. Persze akkor még ő is csak egy „tudatlan” udvari mágus volt.

A gondolatmenetéből éles kiáltások zökkentették ki.

– Ott a torony! Ott a torony!



Naloren a kezéből napellenzőt formálva a távot kémlelte, rövidesen észrevette a messzi, még délibábnak tűnő tornyot, ami a kopár táj fölé magasodott. Hát megérkeztek. A tornyig még fél óra volt az út, de a katonák is lelkesebben meneteletek, mert látták miért is tették meg ezt a nagyon nehéz utat. Csak a legrutinosabbak nem lelkesedtek, ők tudták, az út a könnyebbik része volt a feladatnak, és sokan – talán senki – nem tér vissza a sivatagból. Tisztes, majd száz méteres távolságban ütöttek táborot. Estére Naloren összehívta a haditanácsot.

Minden faj, az Elit Palotaőrök képviselői, valamint Naloren volt jelen. Ő nyitotta meg a gyűlést.

– Köszöntök mindenkit! Megéreztünk hát a célunkhoz, az ellenséget nem ismerjük. Sem azt, hogy pontosan mivel is állunk szemben, sem a pontos létszámát. Mégis, a végsőki ki kell tartanunk, az összes értelmes faj jövője a kezünkben van. Ha most nem tudjuk megállítani az ellenséget, valószínűleg minden EMBER lakta településnek csak a romjai maradnak, és a civilizációknak vége.

Az EMBER szót is az egyetemes megállapodás szerint kihangsúlyozta, jelezve, hogy minden jelenlévő faj képviselőjére vonatkozik.

– Hallgassuk meg azt, aki jelenleg valószínűleg a legtöbbet tudja, mivel is állunk szemben. Haar'Dul?

A megszólított troll elszánt tekintetétől minden jobb érzésű EMBER elrettent volna.

– Mordar egy örült! Veszélyes, kegyetlen, nem ismer sem istent, sem embert, sem irgalmat, a célja érdekében felhasznál

nál minden eszközt, amit csak lehet. Bizonyos értelemben zseni, és emiatt kell még óvatosabbnak lennünk. Olyan házai lehetnek, amire épeszű EMBER biztos nem számít.

– Milyen mágiát használ? – kérdezte egy apró gnóm félve.

Normális esetben félelme indokolt lehetett volna, mert a trollok a második kedvence a gnóm-pörkölt volt. De ez most nem volt normális eset.

– Én magam nemigen ismerem a mágiát. Előszeretettel veszi magát körbe élőhalottakkal. Főleg a tudatnélküli zombikat, és félelmet nem is merő félig troll, félig halott gólemekkel, amiket ő Smaragdoknak, és Rubinoknak nevez. A Smaragdok egyszerű harcosok, de erejük sokszor nevetséges kinézetük ellenére elképesztő. A Rubinok erős mágikus képességekkel rendelkeznek, de mind közül a legveszélyesebb a Gyémánt.

A tanács halkán suttogni kezdett.

– Smaragdok... Rubinok... Gyémántok... trollokból... Még a sajátjait sem kíméli...

– Mint már mondtam – folytatta ha lehet még elszántabban –, a céljai érdekében semmilyen ár nem számít.

– Milyen létszámú ellenségre számíthatunk? – kérdezte egy félig ébrenléti, félig meditatív állapotban lévő kobudera a többek fejében lappangó kimondatlan gondolatot megfogalmazva.

– Mint a mágus említette, pontos számot nem lehet mondani. Sem alá, sem túlbecsülni nem akarom, de körülbelül 150-200 zombira és csontvázra, 25 Smaragdra, 5-6 Rubinra, a tudomásom szerint Gyémánt, és a hordája két napi járóföldre van.

– A tanácsnak ezek alapján van valamilyen ötlete? – kérdezte Naloren

Az alakváltó szólalt meg.

– Véleményünk szerint egy alibi támadással fel kellene mérni az ellenség erejét.

– És ki vezesse ezt a nyilvánvalóan öngyilkos vállalkozást? – kérdezte a szakállát simogatva a törpek képviselője.

– Az alakváltó testvéreimmel megbeszéltem és vállaljuk, ha kapunk némi segítséget.

– Nem gond – felelte a törpe a harci fejszéjére támaszkodva.

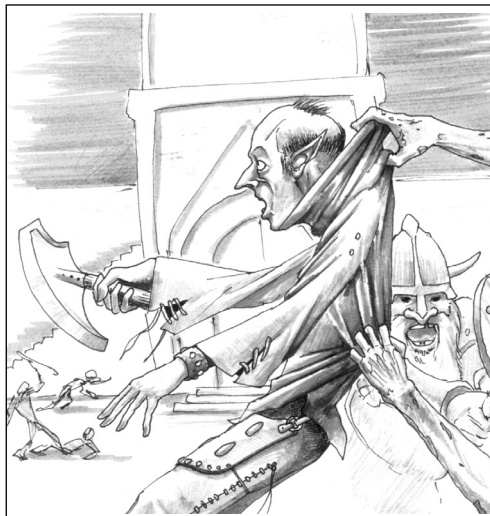
– Állj, állj! – szólt közbe a harcművész. – Nem lenne jó, ha még a csata előtt végzetesen meggyengülnénk.

– Nem is – folytatta az alakváltó –, mi sem vagyunk örültek. Átváltozunk valamilyen kisebb madárrá, vagy emlőssé, és behatolunk az erődbe. Csak fedezetre van szükségünk, hogy nehogy lelövöldözzenek minket, mielőtt a célunkat elérnénk – és a szép elf nő felé fordult. Az bólintott jelezve érte a feladatát.

– Rendben, ez így azt hiszem mindenkinek, megfelel – vette át a szót Naloren. – A véleményem szerint minél hamarabb, lehetőleg még ma este meg kellene ejteni az akciót.

Mindenki egyetértett. A tanács feloszlott, vérmérsékletének megfelelően ki-ki magában, vagy valamelyik társával beszélte meg a teendőket.





A horda irgalmatlan tempóban közeledett.

A toronyban nyugalom uralkodott, a nagy teremben csak katonák tartózkodtak Zakhar, és Mordar.

– Minden előkészület megtörtént, de meglepő, hogy az ellenség ilyen hamar ideért, és a létszámukat aggasztónak tartom egy kicsit – mondta Zakhar.

– Nem az – felelte sejtelmesen Mordar. – Főleg akkor nem, ha Gyémánt ideér, addig böven feltartjuk ezt a szedett-vedett csúrhét.

– Nem szabad lebecsülnünk őket. Véleményem szerint tisztában vannak vele, ha most elbuknak, vége mindennek.

– Nem becsülöm le őket, csak a tényeket állapítottam meg. Nem fogunk veszíteni. Hogy állunk?

– A Smaragdok és Rubinok a parancsaidra várnak egész éjjel minden élő, élettelen készenlétben fog állni.

– Jó. Egy pillanatnyi időre sem lankadhat a figyelem. Vagy ma, vagy holnap támadniuk kell, ez az előnyünk. Tudjuk, és ők is tudják valószínűleg, hogy már nincs két napjuk sem, nyomorult életük így vagy úgy véget ér.

Ekkor kintről kiabálás zaja szűrődött be.

– Támadnak! Mindenki a falakra! – adta ki a parancsot Mordar, és maga is elindult. Mire leérték, a „csata” véget ért.

– Mi a történt? – kérdezte a legközelebb álló katonától.

– Nem tudom. Madarakkal támadtak. Ennek semmi értelme.

– Sikerült lelőni őket?

– Csak egyet.

– Látni akarom.

Odavezették a színes dözmöng testéhez. Még élt. Az alakváltó nem tudta az álcát fenntartani, visszaváltozott. Mordar elnevelte magát.

– Gondolom a nemes, és büszke fajok mindegyike felvult. Micsoda megtiszteltetés, és mennyire szánalmas!

A sebesült minden erejét összeszedve megpróbált felülni, de Mordar a mellére lépett. – Ezt a férget fellógatni a vár főkéra, és meggyújtani lássa mind, milyen sors vár rájuk!

A táborban hiába várták vissza az alakváltót. Mikor meglátták a lángoló testét, csak némán, lehajtott fejjel álltak. Sokáig.

Reggel újra összegyűlt a tanács.

– Pontos veszteségeink, és sebesültjeink? – és sorban a támadásban részt vett fajok képviselőire nézett.

– Három könnyebb sérültünk van – mondta a Törpe

– Egy halott, négy súlyos sebesült – közölte rezignáltan az alakváltó.

Az elf csak a fejét rázta jelezve nincsenek sérültjeik.

– Milyen eredménnyel zárult a felderítés?

Az alakváltó összeszedte magát.

– Úgy tűnik, hogy lényegesen kevesebben vannak, mint számítottuk. Valószínűleg megleptük őket. Ez a jó hír. A rossz az, hogy úton van az erősítés.

A többiek egyetértően hallgattak. A kobudera egy térképet vett elő, a vár vázlatos rajza volt rajta, és magyarázni kezdett.

– Ezen bejelöltük a főbb védelmi állásokat. A kapu felőli oldal bevehetetlennek tűnik, de a keleti szárny sebezhető pontnak látszik. Ha a várfalon belül vagyunk, a torony szinte védetlen.

– Ne felejtjük el, hogy a toronyba egyetlen út vezet, és biztos jól védik – szölt az eddig szótlán Félix, akit szinte észre sem vettek.

– Az árnymanó igazat szól – mondta Naloren –, de a torony és Mordar az Elit Palotaőrök és az én feladatom.

– Vágunk egy utat, és mögöttünk hajrá be – jelentette ki magabiztosan a törpe. – Valahogy így?

– Nagyjából. Az elf felderítők jelezték a felmentő sereget?

– Még nincsenek fél napi járőrföldnyire. Azonnal szölok, ha közelednek.

– Rendben – szífogott a gnóm, aki nem volt felkészülve az éjszakai hidegre – Egyetlen kérdés maradt: mikor és hogyan támadunk?

– Az éjszaka inkább minket zavar – szölt a kobudera. – Ha addig nem jön a felmentés, a taktikusaink szerint a hajnali időpont lenne a legjobb.

Naloren körbenézett a többiekben, nem volt ellenvetés.

– Reggel öt órára tűzöm ki a támadást, minden erővel a keleti oldalon támadunk, végzetes lenne megosztani az erőnket. Azonban ha a felderítők a horda közeledését jelzik, akkor azonnal támadunk. Mindenki maradjon készenlétben, és nem szeretnék részeg és fáradt katonákat látni holnap

reggel. Van még valami? Akkor holnap reggel találkozunk. Köszönöm.

A csata elkezdődött. Hangos csatakiáltásokkal minden faj képviselői együtt támadtak. Mindenki a tudása legjavát adta, a gnómok pontos célzásokkal gyengítették katapultjaikkal a várfalat, az effek fedezték az előrenyomuló ember, kobudera, törpe, alakváltó, troll, egységet. Az árnymanók kissé lemaradva követték a közelharcú csapatot. Minden taktika ellenére mire megközelítették a falat, már több sérült, és halott is volt, mert a védők sem tétlenkedtek. A legelől haladó emberek hirtelen fájdalmas kiáltásokkal rogytak a földre. Naloren azonnal felismerte a bajt.

– Vissza! Fújj visszavonulást, különben mind ottvesznek! – kiabálta a Kürtösnek.

A sereg meghátrált, és rendezetten visszavonultak. A tanács rögtön Nalorent rohamozta meg.

– Mi volt ez?

– Olyan volt, mint egy fal...

– Aki belépett azonnal meghalt.

Ilyen és ehhez hasonló kérdésekkel bombázták.

– Sajnálom, az én hibám, tudnom kellett volna. Úgy tűnik egy kaput nyitott a negatív síkra, a kapu közepe a vár... Más magyarázat nem lehet.

– Meg tudjuk törni? – Kérdezte a kobudera

– Szükségem lesz annyi mágiahasználóra, amennyi csak van. Mindenki, aki életében akár csak egy energiatüskét is elmondott gyülekezzen a sátraknál most azonnal!

A tábor megbolydult méhkasra hasonlított. Rövidesen mintegy harminc-harmincöt EMBER várta Naloren utasításait.

– A következőt kell tenni – kezdte – mindenki amilyen varázslatot ismer, elmondja rám, minél erősebb annál jobb. Nem kell félni, a varázslatok nem fognak megsebezni, csak a manát fogom összegyűjteni... Ha velem mégis történne valami, a vezetés, és a döntés minden fajé közös lesz. Akkor lássuk.

Egy ideig senki sem mozdult.

– Gyerünk, nincs vesztegetni való időnk!

Az első tétova energiatüske után csak úgy záporoztak a villámcsapások, méregfelhők és még kitudja mik. A mágus körül egyre erősebb energianyalábok cikáztak, arca a fájdalomtól eltorzult, de a testén nyoma sem volt sérülésnek. Néhány perc múlva elfogytak a varázslatok. Amikor a mágus küzdve az energiával intett, hogy mindenki lépjen hátrébb, habozás nélkül teljesítették a kérését. Naloren érezte, hogy ennyi erőnek még életében nem parancsolt, és minden erejét összeszedve koncentrált, hogy kordában tartsa addig, amíg szükséges. Kékes, villódzó, energiaörvény indult el a torony felé, félelmetes sebességgel. Naloren kissé kimerült, de összességében rosszabbra számított.

– Csak sikerüljön – mondta ki reménytelen hangon.

Az örvény elérte a halott testek által világosan jelzett kör szélét. Lelassult, de továbbment, egészen a vár faláig, ott fülrepesztő robajjal felrobbant, kiszakítva egy kis darabot a falból. Minden szempár Naloren reakciójából próbálta kiolvasni, hogy lehet-e örülni. A mágus nem mozdult. A fal körül felizzott vörös fényben egy hasonló energiaörvény mint az előző, majd éles, vakító szikrázás közepette eltűnt. Naloren fáradtan elmosolyodott.

– Sikerült – suttogta halkán, mert maga sem hitte.

A tömeg válasza nem maradt el. Hangos éljenzessel ünnepeltek. A morál egy perc alatt az egekig szökött, nem volt egyetlen katona sem, aki most el tudta volna képzelni a vereséget. Kicsit nehéz is volt a rendet helyreállítani, de végül is sikerült.

– Még nem nyertünk – szolt az erejét lassan visszanyerő mágus. Tudta, hogy most kell a katonák lelkesedésére építeni.

– Katonák! Ez csak az első csata volt. Nincs idő elmélkedni, meg kell állítani az ellenséget. Aki fél, az most még visszafordulhat. Ki tart velünk?

Újabb, ha lehet még hangosabb, és hosszabb üdvözlő volt a reakció.

Az egyik elf a tömegben átverekedve Naloren fülébe súgott, helyesebben üvöltött valamit. A mágus arca elkomorodott egy kissé, de a hangulat nem változott, csak a tanács tagjai sejtették milyen híreket kaphatott.

– Hadrendet helyreállítani! Mindenki készüljön a végső rohamra! Az istenek vezessék a fegyvereinket!

Megkezdődött a második roham.

A katonák tartva egy picit a védőfalról óvatosabbak voltak, de könnyen átjutottak. A várfalon lévő lyukat a gnómok jókorára tágtították, mire az elsők odaértek. A védők viszont jelentős időt nyertek, így a soraikat rendezni tudták. A kevésbé szerencsések, akik a robbanáskor a közelben tartózkodtak szanaszét hevertek a törmelék között. Bentebb a várudvarban is tetemek feküdtek, velük a hitelen megszűnő negatív energiák végeztek. A támadók közül is többen feküd-



tek sebesülten, vagy halottan a kövön, de a zombi és csontváz sereg lényegesen gyorsabban fogyott. A jobbszárnyon harcoló törpék mélyen a támadó vonal mögé benyomultak, a balon a kobuderák kisebb köröket alkotva védtek egymást egy-egy, mindig pontos csapással támadva, az erejüket besorozva. Az elfek a falakon lévő ijászokat támadták, a legnagyobb pusztítást, mégis a maroknyi fanatikus, már-már teljesen önkívületi állapotban harcoló troll okozta. Naloren, az Elit Palotaőrök gyűrűjében közeledett a torony felé, a csata eldőlni látszott. Hirtelen a semmiből lecsapott a halál. Az elit katonák hörgöve borultak a földre. Nalorent a védőgyűrűje megvédte a támadástól, de a segítők közül többen már halottak is voltak. Arcukat, ruházatukat sav marta, előttük egy szellemalak lebegett, amely lassan láthatóvá vált. Egy áttetsző testű, szellemsárkány volt! A mágus azonnal varázsolni kezdett, hogy a megmaradt katonákat védje, a sárkány második támadása így hatástalan lett, de féltő volt, hogy a védelem nem tart ki sokáig. Az elf ijászok végeztek a falakon a védőkkel, és már csak szórványos lövéseket adtak le. Észrevették a bajt, és fenevadat vették célba, de a pontos lövések nagyrésze értelmetlenül suhant át szellemtesten a túldali falban megállapodva. Egy pillanatra azonban sikerült a dög figyelmét megosztani, így a mágus már a támadó varázslat utolsó igéit mormolta. Ekkor a toronyból kirohantak a Smaragdok és meglepték a rájuk nem figyelő, az élőholtak utolsó erőit pusztító egységeket. Elsőként a kobuderák rendezték a soraikat, és vették fel a harcot a gélemmel, a többiek is az új ellenség felé fordultak, kivéve az árnyanókat, akik az utolsó zombikat is a végsőkig támadták.

Naloren kezéből kicsapódott egy kavitóan tiszta energiafolyam, és éles sistersgéssel érte el a célpontot. Gőz csapott fel, és a sárkány felüvöltött, megremegtetve az ősi falakat. A teste anyagiasult, így könnyű célpontot jelentve az ijászoknak, és a palotaőröknek, de nem adta fel, halála előtt még jó néhány katonát elpusztított. Naloren egy tisztítótüzet varázsolott és a Szellemsárkány nem létezett többé, visszatért a saját síkjára.

A kis csapat gélem nagyobb pusztítást végzett, mint a több száz zombi, és a nagyrészüket még mindig harc képes volt.

A mágus a megmaradt négy harcossal belépett a toronyba, és óvatosságra intette őket, hisz a Rubinokat még nem látták. Szinte ellenállás nélkül jutottak fel a torony tetejéig, a néhány zombit és csontvázat, amik az útjukat állták könnyedén elpusztították. Mordar a trónján ült, négy Rubin szemű gélem gyűrűjében. A katonák azonnal támadóállást vettek fel.

– Nocsak ki látogatott meg – kezdte cinikusan –, egy igazi Ezüstmágus! Élvezet lesz pont téged megölnöm MESTEREM.

Nevetett. Naloren nem.

– Miért Mordar? Nagy mágus lehettél volna.

– Ha a te utadat követem? Nézz magadra! Szánalmas vagy. A mágusok is ideküldtek, kellett egy feláldozható ember, akiért nem kár.

– Magam jöttem. Látni akartam mi lett belőled, hátha tehetek a lelkedért valmit.

– Ez lettem! – kiáltotta, és a kezeiből egy sötét felhő indult el a mágus felé, akit nem lepett meg a támadás, de a katonáit igen, halottan rogytak a földre. Egyedül maradt. A Rubinok fenyegetően indultak el felé, de Mordar visszaintette őket.

– Ő az enyém! – A gélemek visszaléptek, Mordar felkelt a trónjából.

– Naloren, nézd, mit tud a tanítványod! – A nekomanta teste elmosódott, és a mágus előtt termett. Naloren torkára jeges ujjak fonódtak, nem tudott védekezni sem. Torkából varázsige helyett artikulátlán hörgés hallatszott. Érezte, hogy az ereje lassan elhagyja, és fokozatosan térdre rogy Mordar előtt.

– Mi az utolsó kívánságod, MÁGUS? – kérdezte földöntúli mély hangon.

– Légy... légy átkozott... Mordar... lelked örökké... bolyongjon az árnyékvilágban... soha ne találjon nyugalom...

Naloren elájult. Mordar elengedte a testet, ami ernyedten hullott le a padlóra. Az egyik ablakhoz lépett, és a várudvarra nézett. Jól álltak a dolgok. Miközben ezen gondolkodott, nem látta a Rubinok szemében megcsillanó fényt. Kettő elindult a nekromanta felé, kettő varázsolni kezdett. Mire Mordar megfordult, már több csapás, és varázslat is a testébe csapódott. Óvatlanul megszüntette a győzelmekor a védő mágiákat, így akadálytalanul érték el a támadások. Több sebből vérezve, kimerülten védekezett, de nem volt esélye, varázsolni már nem tudott, ütései hatástalanok maradtak. Utolsó gondolatai Naloren átka körül jártak.

Mordar halálával, az összes még mozgó élőhalott a földre rogyott, és nem mozdultak többé. Kint kitorrt az üdvrivalgás, a felmentő seregek soha nem érkeztek meg. A nagyterembe belépőket Mordar, és a négy Rubin halott teste fogadta. Nalorennek nyoma sem volt.

– Nagypapa mesélj még! – kérelték az unokák az öreg trollt. A Félfülű megvonta a vállát.

– Nem lehet unokáim, a nagypapa túl fáradt, talán majd holnap. De soha ne felejtsetek el ezt a történetet.

– Nem fogjuk – válaszolták, és kérdésekkel bombázták tovább. – Hová lett a mágus? Mi lett a felmentőkkel?

De válasz nem jött, a félfülű öreg hangosan horkolva aludt.

Aznap éjszaka kitorrt a tűzvihar, a Túlélők csak az életben maradással foglalkoztak. A történetet örökre befedte a homály, mint a Sötét Toronyt a sivatag homokja...

VÉGE

Ymmor-Thal (#5738)



Most folytatjuk az előző számból kimaradt szörnyekkel. A titánkolosszus és Sir Rasolphius értékeit is újra közöljük, mivel egy kis elcsúszás volt bennük. A neves szörnyekkel a tereptípus helyén az található, hogy melyik szörny neves változata, a tereptípusuk azzal a szörnyével egyezik meg. A részleteket és jelmagyarzatot lásd az előző számban.

Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP	Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP		
289. titánkolosszus	-	37	100-100-100	1000	11448	425. Dl'orkhaugruk	-	60	108-108-108	5666	38000
334. Sir Rasolphius	-	40	100-100-100	1100	14690	426. drótszörű mópat	SF: K	38	65-65-65	1690+D200	16000
364. fekete amöbä	M	10	0-0-0	130+D10	490	427. rothadó lián	SF: FK FS	38	80-30-80	1630+D150	15500
365. troll ritualista	AH MH	12	16-16-22	98+D11	765	428. natharion gölem	Esth: B	36	170-70-70	1900+D150	10701
366. dombi yeti	D	11	6-6-6	52+D6	670	429. gothag dögöldérc	Esth: K FK FS	35	75-75-75	1700+D100	10530
367. dombi óriásyeti	D	27	35-35-35	350+D30	4000	430. verg elmeszagóttá	Esth: RE SE	35	65-65-170	1600+D50	10557
368. keredőz ertä	FS	11	12-12-12	108+D5	700	431. csthari vészpozó	Esth: B	35	80-80-80	1900+D150	10323
369. rótmán berzerker	D	10	15-15-15	78+D10	630	432. krathan csontváz	Esth: FS L	36	70-140-70	1690+D60	10940
370. Hrumagurk	-	21	40-40-40	228+D10	1998	433. trakhon	Esth: M	35	62-170-62	1520+D120	10566
371. éloholt hadúr	-	22	28-28-28	238+D8	2380	434. homogén artikula	Esth: D	35	78-78-78	1350+D100	9945
372. átokosztó	-	21	36-36-36	180+D20	1866	435. táncoló ogre	Esth: AH	35	65-65-170	1950+D200	10188
373. mutáns patkány	-	21	33-44-77	220+D20	1890	436. shokara bogár	Esth: S	35	90-170-90	1530+D200	10143
374. oglyth	-	22	10-10-10	320+D40	2210	437. sziklaelementál	Esth: AH MH	34	65-65-65	1600+D80	9423
375. bérnygilkos	-	21	40-40-40	200+D20	1950	438. testzabló	Esth: RE SE	35	170-66-66	1500+D80	10035
376. gorath lárvä	-	21	77-44-33	190+D90	2100	439. Baalgarmon szolgálja	Esth: L SE M	36	65-65-65	1760+D18	11097
377. Thargdon berzerker	-	36	120-30-120	1000+D100	10935	440. elemi pulzátor	Esth: FS	35	70-70-70	1400+D100	8216
378. Eruol	-	40	60-60-60	1200	14600	441. tarajos mandrag	Esth: D	34	75-75-75	1650+D110	9801
379. Zintuhurg börtönör	-	35	45-45-45	820+D60	8200	442. vastagbőrű mutak	Esth: K FK FS	36	60-60-170	1820+D80	10764
380. Leah avatárja	-	37	70-70-70	1500	11034	443. green örvény	Esth: S	31	200-200-200	700+D80	7100
381. Dornodon avatárja	-	37	80-80-80	1500	10854	444. mennydörgő titán	Esth: AH MH	42	20-20-20	2800+D200	15750
382. Raia avatárja	-	37	80-80-80	1500	10926	445. animált korall	Esth: T B	37	170-72-72	1730+D173	11412
383. Elenias avatárja	-	37	80-80-80	1500	11016	446. veszett gorilla	Esth: RE	35	80-80-80	1810+D150	9963
384. Sheran avatárja	-	37	80-80-80	1550	11682	447. őshonos sziklozug	Esth: D	33	90-90-90	1450+D150	8008
385. Tharr avatárja	-	37	80-80-80	1550	11799	448. homokpáca	Esth: T S	34	92-92-170	1440+D144	9441
386. Fairlight avatárja	-	37	80-80-80	1550	11682	449. ködmédúza	Esth: T M	34	170-40-40	1550+D30	9864
387. Chara-din avatárja	-	37	80-80-80	1500	11016	450. pengekarú nitmak	Esth: FS	35	84-170-74	1510+D240	10332
388. bolyongó lidérc	SF: B	24	65-15-65	340+D20	2961	451. púpos zsozakag	Esth: B	34	55-55-55	1500+D120	6432
389. zombi mágus	-	24	25-25-25	310+D10	3101	452. bosszantó apróság	Esth: K FK FS	40	80-80-80	1950+D150	14720
390. lélekörzö	-	24	22-50-50	325+D16	3171	453. zseléféreg	Esth: SE AH	36	170-20-20	2050+D205	11169
391. halottidöz	-	24	40-40-40	290+D60	3164	454. hegyi yeti	Esth: SE MH	32	30-30-30	1360+D99	7576
392. csontgölem	-	26	65-65-28	400+D40	3843	455. dűghúzós lilom	Esth: RE M	34	69-69-170	1710+D171	9927
393. purifikátor császár	T RE	25	50-50-300	650+D80	3451	456. szárnyaló halál	Esth: D	36	66-66-66	1666+D66	10746
394. ryuki gölem	FS	26	50-500-50	600	4200	457. lidéretű	Esth: B	31	200-200-200	680+D56	7112
395. csásop otági	B	25	300-50-50	550+D90	3241	458. sötét szisszenő	-	34	66-66-66	1500	9380
396. bunthar	S	16	34-34-34	155+D10	1368	459. chaktra vadász	Esth: FS L D	34	80-80-80	1550+D150	9702
397. hegyi óriás	AH MH	29	50-50-300	1400+D200	7776	460. titokzatos kroa	Esth: D	35	95-95-95	1750+D150	10224
398. mutáns bunthar	S SF: B	29	300-60-60	1320+D150	5648	461. vadkos	Esth: B	31	50-50-170	1100+D150	6896
399. erdei rém	RE SE	29	55-30-55	1300+D200	5336	462. hájas okerörn	Bo'ad: K FK FS	34	30-30-150	1800+D150	9900
400. Techtulan	-	48	80-80-80	2200	24000	463. ro'galhal kísértet	Bo'ad: FK RE B35	80-80-80	1600+D150	10458	
401. lidércóriás	SF: AH	36	65-65-65	950+D100	10593	464. hótarantula	Bo'ad: MH	34	75-75-75	1580+D150	9882
402. varkaudar óslich	Arny: FS	49	90-90-90	3400+D400	23496	465. varkaudar remete	Bo'ad: RE SE	34	65-65-170	1650+D150	9783
403. fertözött ent	Arny: RE SE	45	250-35-35	3400+D200	18470	466. tündökölő griff	Bo'ad: AH MH	34	100-90-90	1650+D170	9828
404. Nateilena ürnök	-	54	75-75-75	1980+D100	24400	467. bo'adhuñ lidérc	Bo'ad: L RE B	37	55-55-55	1750+D170	11691
405. villámraja	-	19	0-0-0	100+D50	1602	468. bo'adhuñ éjhozó	Bo'ad: SE B	38	50-170-50	1600+D150	11970
406. triton	-	24	30-30-30	230+D50	3401	469. türkiöz sárhajlító	Bo'ad: M	35	170-50-50	1900+D190	10341
407. vérkeszeg	-	27	1-1-1	340+D50	4847	470. pikkelyes ptog	Bo'ad: T FS S	34	65-65-65	1600+D160	9351
408. vízdémon	-	23	25-25-25	150+D50	2340	471. kettéropantó	Bo'ad: RE	35	50-50-50	1950+D50	10296
409. vízbeült ryuki	-	21	20-20-20	140+D50	1854	472. kőösszellem	Bo'ad: D AH	37	170-60-60	1550+D155	11745
410. óriás vízi süñ	-	25	0-0-0	440+D50	3381	473. rubin göliát	Bo'ad: AH MH	40	38-38-170	1950+D195	14670
411. hullámelementál	-	27	20-20-20	300	4383	474. algaleoida	Bo'ad: T	35	88-88-88	1600+D100	10197
412. gh'raiton ölésc	-	50	93-93-93	4770	21230	475. hamuelementál	Bo'ad: K FK S	36	70-70-70	1500+D80	11106
413. rd'al lélekpiró	-	50	95-95-95	4860	21945	476. levithán lárvä	Bo'ad: S B	37	50-50-170	1620+D100	11439
414. kr'uaqon pusztító	-	50	85-85-85	4750	21230	477. kutyaféj medve	Bo'ad: D	35	70-170-70	1800+D50	10188
415. ml'othag sürcsölő	-	50	90-90-90	4560	20911	478. quwang lázhozó	Bo'ad: M	33	70-170-70	1500+D100	7784
416. yg'axtol torzó	-	50	93-93-93	4580	20427	479. diübürgő bahrot	Bo'ad: FS	34	50-50-50	1550+D100	9828
417. smaragdöglem	-	?	?	?	?	480. trakatidó	Bo'ad: M	35	170-60-60	1850+D50	10314
418. vortexmágus	-	?	?	?	?	481. szellemdarázs	Bo'ad: SE M	33	80-80-80	1450+D100	8272
419. halálhozó	-	?	?	?	?	482. tüskés totembarg	Bo'ad: FS	34	70-70-70	1500+D100	9387
420. korinthati amöbä	-	?	?	?	?	483. rikácselő kolibri	Bo'ad: SE	32	170-60-60	1300+D130	7448
421. két rothasztó	-	?	?	?	?	484. katamán ordas	Bo'ad: D	34	50-50-50	1850+D100	9936
422. ősi szellem	-	?	?	?	?	485. harcos hárpia	Bo'ad: FS L B	35	80-75-80	1850+D90	10440
423. csontváz hadúr	-	?	?	?	?	486. tarajos áspis	Bo'ad: D	33	45-45-45	1650+D140	8024
424. kísértetvarázsló	-	?	?	?	?	487. elmeszonda	Bo'ad: B	34	170-65-65	1200+D120	9900

Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP	
488. eben tigris	Bo'ad: FS L	35	60-170-60	1600+D140	10386
489. fekélyes hernyó	Bo'ad: K FK FS	35	30-30-30	2020+D100	10071
490. csapaszburú maclogh	Bo'ad: D	36	80-80-80	2000+D180	11079
491. harci mugrath	Bo'ad: T	36	40-40-40	2200+D220	10656
492. bumshir óriásmacska	Kyorg: D	42	80-80-80	2450+D190	15960
493. kyorg szolgaskártya	Kyorg: L B	46	70-70-170	2650+D220	20702
494. kronga hadúr	432	41	70-145-70	1901	15320
495. koponyazúró Emma	435	38	75-75-180	2250+D200	12231
496. Sshreakza	438	39	180-75-75	1800+D80	12663
497. Ébenszonyú Tekla	448	36	80-80-150	1999	11286
498. nitmák lord	450	37	90-170-80	1810+D240	11340
499. Iszonyat	449	36	180-45-45	1850+D30	10971
500. Fehér Özvegy	464	40	75-75-170	2120+D190	14660
501. Tissian sámánúr	468	40	60-170-60	1900+D150	14670
502. Éjvadász	488	37	70-170-70	2000+D190	11322
503. Toodorok Din	465	38	68-68-170	1950+D195	12258
504. Mindaballa	469	38	170-65-65	2250+D220	11952
505. Útban Teriadan	472	39	180-70-70	1900+D190	12645
506. kreiton bővíelő	-	37	75-75-75	1750+D165	11367
507. itekai házőrző	-	37	85-85-85	2220+D100	11205
508. sötét ülőnk	-	37	50-50-50	1750+D175	11800
509. itekai hadúr	-	38	60-80-60	1700+D50	12078
510. kreiton idező	-	38	40-40-40	1900+D100	12285
511. itekai behemót	-	38	70-70-70	2200+D200	11800
512. itekai főbira	-	41	80-80-80	1900+D190	20100
513. testabáló rasáth	-	36	78-78-78	1700	11052
514. pirogólem	-	33	85-85-85	1600+D100	7920
515. achát gölem	-	35	85-85-85	1650+D100	9500
516. torz gölem	-	36	82-82-82	2000+D100	10638
517. bíbor tenyészet	-	34	48-48-48	1700+D100	9765
518. smaragd tenyészet	-	35	52-52-52	1750+D100	10233
519. őstenyészet	-	36	55-55-55	2000+D100	11160
520. drag kör feregző	-	34	75-75-75	1700+D100	9810
521. drag kör sámánúr	-	35	55-55-55	1800+D100	10539
522. drag'kör kolosszus	-	36	85-85-85	2000+D100	10305
523. Dreighatran	-	39	80-80-80	2200+D100	13266
524. ro'galthal gyóntató	-	34	60-60-60	1600+D150	9486
525. Harmahag	-	36	60-60-60	1950+D100	11151
526. zttrish harcoss	-	34	75-75-75	1800+D100	9792
527. zttrish veterán	-	36	75-75-75	1950+D100	10386
528. Strissha	-	39	70-70-70	2200+D100	12639
529. albinó fereg	-	35	40-40-40	2139+D100	8088
530. kőoszópók	SF: MH	35	60-60-60	1900+D100	10566
531. tűzárja	-	35	75-75-75	1800+D100	9585
532. Tokan	-	37	55-55-55	2300+D100	11691
533. itekai hajadan	-	39	85-85-85	2222+D100	12300
534. itekai amazon	-	39	95-95-95	2150+D100	12000
535. itekai ölfőművész	-	39	85-85-85	2150+D100	12300
536. kreiton lich	-	41	56-56-56	2180+D100	15310
537. kreiton átokmester	-	40	75-75-75	1950+D195	14560
538. kreiton jötünđer	-	41	70-70-70	2050+D195	15940
539. rashkir szellem	Kyorg: L D	44	95-95-95	2600+D200	17460
540. quwarz szellános	Kyorg: S	42	170-65-65	2400+D200	16040
541. selyemszárnya	Kyorg: D AH	45	75-75-170	2600+D200	17270
542. vadászskorpió	Kyorg: D AH	41	80-80-80	2300+D200	15310
543. Garmhuu familiáris	Kyorg: SE AH	44	80-80-80	2500+D250	17690
544. Morghatal Áton	-	45	77-77-77	2500	23000
545. kémszárnya	Kyorg: FS	45	64-64-64	2750+D250	18240
546. bársny gyilkos	Kyorg: FK FS	41	95-170-95	2150+D150	15420
547. kőszedőm	Kyorg: T K FK S	46	99-99-99	2800+D150	20955
548. monumentalizmo	Kyorg: MH	44	50-50-50	2750+D150	17440
549. eszemet trappoló	Kyorg: FS B	40	85-170-85	2350+D235	14640
550. kyorg álomherceg	Kyorg: RE	45	170-90-90	2400+D240	18470
551. troglodita idező	Kyorg: SE	45	80-80-80	2200+D220	18570
552. búzkeselyű	Kyorg: M	42	170-95-95	2500+D220	16020
553. pszionikus entitás	Kyorg: B	42	220-220-220	2150+D200	16030
554. mutánsfereg	Kyorg: FK FS	42	70-70-170	2750+D275	16170
555. verszónias karvaly	Kyorg: T FS RE	41	99-99-99	2500+D250	15630
556. troglodita harcoss	Kyorg: RE SE	42	98-170-98	2620+D262	16400
557. élőholt pófteg	Kyorg: M	44	20-20-20	2500+D500	17500
558. kóbor mortag	Kyorg: L D B	42	90-90-90	2400+D100	16280
559. karmos behemót	Kyorg: MH	41	85-85-85	2666+D100	15280
560. gromxati varázstudó	Kyorg: MH	44	170-70-70	2400+D100	17930
561. szárnyszűlőt-főika	Kyorg: M	42	60-170-60	2888+D100	16520
562. bosszúálló	Kyorg: FS B	44	102-102-102	2111+D100	17380
563. svatagi okéron	Kyorg: K S	40	60-60-170	2770+D100	14600
564. elfajzott enkala	Kyorg: RE B	45	85-85-85	2400+D100	16650

Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP	
565. tengeri parduán	Kyorg: T	41	63-63-63	2799+D100	15280
566. gromxati átokmanó	Kyorg: SE	43	88-170-88	2400+D100	16790
567. kyorg őrgölem	Kyorg: D	43	92-92-92	2400+D200	16670
568. kísértetvándor	Kyorg: K FS D	42	170-75-75	2150	15970
569. moxerati mocsárkaló	Kyorg: M	45	90-90-90	2580+D100	18130
570. P. Vlagimír	568	45	170-86-86	2480	19560
571. troglodita hadvezér	556	45	105-170-105	2920+D100	18140
572. Buqce	552	45	170-96-96	2850+D220	18050
573. Fűrge Maidena	493	48	90-90-170	2950+D100	22550
574. Kíméletlen Ardo	546	44	100-170-100	2580+D150	17410
575. Gorszóptú Kabol	541	46	85-85-170	2900+D200	20911
576. trakuun lidérc	-	46	85-85-85	2650+D100	25000
577. energiaelemtál	-	44	95-95-95	2400+D100	17690
578. Alkótó	-	43	75-75-75	2500+D100	16790
579. Teremítő	-	45	77-77-77	2700+D100	18080
580. Thargodan főmágus	-	45	65-65-65	2600+D100	18400
581. kreált kopó	-	42	99-89-89	2300	15950
582. mutáns kopó	-	43	90-90-90	2400	16770
583. Broxpax	-	48	85-85-85	2900	25000
584. tlopedmuk	Árny: RE SE	41	80-80-80	2300+D100	15440
585. hártásy dermesztő	Árny: SE	43	200-105-105	2600+D100	21770
586. árnyólem	Árny: FK FS	46	200-95-95	2750	21070
587. templomos lovag	Árny: K L B	46	100-200-100	3000	21054
588. baljos árny	Árny: D	44	220-220-220	2160	17350
589. gnomori rémszolga	Árny: FS RE	43	80-80-200	2600+D100	17200
590. vazamazund sziren	Árny: T	47	70-200-70	3200	22011
591. sötét kaszás	Árny: L RE B	45	85-85-85	2400+D200	18130
592. khrak kőőrás	Árny: MH	44	60-60-200	3000+D100	17660
593. bányszorvobag	Árny: D AH	40	87-87-87	2466+D100	14570
594. szenzoros lápi rém	Árny: M	43	108-108-108	2250+D100	16800
595. homoktörző galaga	Árny: S	44	75-75-200	2500+D100	17600
596. nekromanta kőborló	Árny: FS B	47	75-75-75	2600+D50	21681
597. ködmágus	Árny: K M B	44	100-80-80	2450+D100	17660
598. kocsonyakigó	Árny: S	41	200-100-100	2400+D100	15500
599. garmhéggi szerzetes	Árny: MH	44	40-40-40	2650+D160	17350
600. ősi matéria	Árny: D AH	44	120-120-120	2200+D100	17460
601. eldőnyöz vándor	Árny: D	45	65-200-65	2600+D100	18330
602. fényhözó	Árny: FS	45	55-55-35	3100	18660
603. dűnszelem	Árny: T S	45	80-80-80	2700	18260
604. dranađani kőőrós	Árny: D AH	44	40-40-200	3000+D100	17360
605. smaragdvámpír	Árny: B	43	75-75-200	2350+D250	17220
606. itekai áruló	Árny: SE B	45	65-200-65	2750+D250	18460
607. khrak behemót	Árny: MH	46	0-0-0	4000+D400	20823
608. ősfereg	Árny: K FK M	47	0-0-0	4000+D400	21483
609. takarító	Árny: D	45	85-85-85	2400+D120	18100
610. l'urlang vadász	Árny: FS L SE	46	60-250-60	2600+D130	21032
611. patás tanouhag	Árny: FK FS	43	73-73-73	2500+D1000	16650
612. gyygan krokodil	Árny: T M	40	80-80-80	2700+D100	15170
613. Tobiasz Ak'radal	610	50	50-250-50	3000+D300	23892
614. Szépséges Ma'ya	590	51	85-250-85	3666	24992
615. Lord Daromaula	605	47	85-85-250	2800+D290	22000
616. Dranađani Salamon	604	47	45-45-250	3500+D100	21912
617. Sszisszenő	598	45	250-110-110	2700+D270	18240
618. Khrakhor Xanathal	597	48	250-80-80	2800+D100	22231
619. garmhéggi árny	-	41	105-105-105	1800+D100	15510
620. tlopedmuk rémúr	-	42	70-70-70	2400+D200	16230
621. tlopedmuk halálbárá	-	44	75-75-75	2600+D200	17410
622. eben árnylidérc	-	42	80-80-80	2600+D100	16530
623. ősi csontvázír	-	43	90-90-90	2400+D100	17160
624. rothadó tetem	-	40	40-40-40	2300+D230	14900
625. Rettegés Úra	-	48	70-70-70	3800	27000
626. itekai rémeh	-	45	0-0-0	9999	38240
627. vtoegen dömtőbira	-	48	80-80-80	3000+D300	28000
628. Élőholt drakolder	-	80	120-120-120	4000+D400	80000
629. árnyitűndér csontváz	-	50	88-88-88	3200+D290	32669
630. fertőzött dr.lárva	-	51	100-100-100	3400+D340	24585
631. vezétes szőjér	-	50	60-60-60	3500+D370	23749
632. kriszállyálka	-	45	20-20-20	3333+D300	18140
633. rothadó borzalom	-	45	95-95-95	2700+D270	18450
634. érezéves lélek	-	45	105-105-105	2400+D240	18650
635. talskálkő	SF: FS M	30	66-66-66	1000+D100	10272
636. sarki róka	-	3	3-3-3	18+D2	62
637. jegesmedve	-	6	5-5-5	40+D10	213
638. yeti poronyt	-	7	1-1-1	45+D6	292
639. veszett rozsmár	-	2	1-1-1	12+D2	31
640. lagyfereg	-	12	15-15-15	90+D10	700
641. ulkör jegglény	-	13	20-20-20	75+D10	825

Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP
642. hópadár	-	10 17-17-17	65+D10	580
643. rozmáramber	-	10 12-12-12	70+D10	620
644. fagyelmentő	-	17 32-32-32	140+D10	1380
645. dereszaló lédérc	-	16 35-35-35	125+D10	1284
646. lárki őrástektűs	-	20 15-15-15	260+D26	1680
647. labacot	-	20 25-25-25	220+D28	1710
648. eszmet őrási	-	23 15-15-15	500+D80	2856
649. jégabáló	-	24 30-30-30	500+D50	3024
650. fagyágus	-	22 50-50-50	220+D15	2583
651. animált hókutya	-	25 45-45-45	400+D90	3360
652. jégdémon	-	31 36-36-36	900+D90	6912
653. fagyóriás	-	32 32-32-32	805+D80	5800
654. mammut zombi	-	30 4-4-4	920+D90	6200
655. rozmár sámán	-	28 41-41-41	820+D90	5700
656. jégörö	-	35 51-51-51	1350+D140	9500
657. márvány fagyúr	-	37 45-45-45	1550+D100	13430
658. kristályfogteget	-	39 13-13-13	1600+D200	15400
659. hósárkány	-	42 1-1-1	1800+D140	17000
660. fagybehémót	-	45 5-5-5	2800+D300	21000
661. md'blatherat	-	55 90-90-90	4600	35000
662. kősebh jégisten	-	52 70-70-70	2700+D200	30000
663. ősrég hósárkány	-	50 39-39-39	2800+D200	24000
664. elemi hálegörvény	-	10 30-30-30	1000+D100	5500
665. moulthan	SZF	24 40-40-40	380+D10	3689
666. agyrocseelő	-	10 30-30-30	1000+D100	3500
667. iszapfaló	-	26 30-30-30	620+D62	3858
668. csatornaféreg	-	24 20-20-20	650+D65	3448
669. börtönör	-	24 50-50-50	430+D42	3120
670. börtöniszt	-	25 55-55-55	500+D50	3680
671. félölt fogly	-	22 30-30-30	350+D35	2820
672. zangro terrier	-	27 49-49-49	800+D75	4380
673. besurranó	-	29 39-39-39	899+D99	5801
674. Forradásos	-	30 46-46-46	1001+D99	7014
675. városi sámán	-	29 40-40-40	999+D99	6160
676. quawg szellem	-	24 35-35-35	380+D76	2940
677. quawg ópárancsnok	-	26 46-46-46	500+D92	3612
678. quawg tűzközpó	-	24 25-25-25	440+D120	2891
679. troll bányász	SZF	26 30-30-30	800+D80	3878
680. törpe ősharcos	-	27 40-40-40	900+D90	4284
681. törpe kinczmester	-	29 45-45-45	1050+D100	5776
682. törpe kincsárós	-	29 30-30-30	1090+D75	5904
683. törpe hadvezér	-	31 55-55-55	1200+D90	7000
684. árnyékdémon	-	32 65-40-40	1200+D40	7416
685. farkaudar kölyök	-	7 5-5-5	65+D6	336
686. farkaudar hírnök	-	18 34-34-34	156+D23	1530
687. farkaudar íjász	-	17 30-30-30	120+D40	1470
688. farkaudar íszákos	-	23 10-10-10	400+D40	2653
689. nőstény farkaudar	-	23 40-40-40	340+D10	2625
690. farkaudar vajkud	-	28 30-30-30	800+D200	4856
691. farkaudar katon	-	30 55-55-55	1000+D164	6080
692. farkaudar bőller	-	36 45-45-45	1562+D300	12313
693. vark. kardtűcsos	-	32 60-60-60	1241+D110	7488
694. csataramék	-	32 50-50-50	1400+D140	7696
695. mópátékú grymeth	-	38 22-32-32	1200+D120	12393
696. hiperéber grymeth	-	41 45-45-45	1300+D130	15840
697. csattog kigyó	-	34 80-80-80	800+D100	9783
698. Őrlít Monrix	-	45 0-0-0	1600+D158	19660
699. haprazsági Thargodon	-	35 70-70-70	900+D90	10224
700. lázadó hapral	-	32 15-15-15	650+D60	7272
701. Thargodon raktárfőnök	-	42 75-75-75	1300+D130	16440
702. vámpírdenevér	-	27 50-50-50	762+D91	4179
703. púpos farkaudar	-	30 62-62-62	1123+D37	6048
704. farkaudar che-pap	-	35 65-65-65	1455+D100	9954
705. szikrázó manahal	-	22 40-40-40	175+D18	3100
706. búcsópólip	-	23 26-26-26	275+D20	2688
707. tűzvaddt	-	36 30-30-30	2400+D240	11061
708. tűzmadár	-	35 70-70-70	1892+D141	10170
709. animált tűzbüszta	-	37 60-60-60	1800+D180	11313
710. tűzmeszter	-	45 87-87-87	2000	18530
711. Nap bírja	-	50 95-95-95	2350+D250	28432
712. Rítüemőu szelleme	-	46 60-60-60	2300+D210	20369
713. laborkudarc	-	40 65-65-65	2800+D200	17890
714. kisérteli kudarc	-	41 100-100-100	2900+D290	16380
715. fokozott burjánzás	-	42 75-75-75	4000+D200	23160
716. gözölög fröcscenet	-	40 80-80-80	1500+D150	14320
717. ősi asszimiláció	-	46 100-100-100	3850+D350	27341
718. ősrég taalruherceg	-	56 134-134-134	4591+D169	36904

Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP
719. őscápa	-	34 25-25-25	490+D50	10000
720. mélytengeri kráken	-	31 10-10-10	430+D40	8500
721. Mialden	-	55 106-106-106	3450+D350	35000
722. Lodarn	-	55 99-99-99	3450+D333	35000
723. Bondorroth	-	55 53-53-53	5650+D500	35000
724. ősrég Zinthurg	-	42 75-75-75	2918+D31	16600
725. ősrég Notermanthi	-	48 99-99-99	3541+D349	24970
726. ősrég Orkhan Thai	-	47 112-112-112	2912+D431	22022
727. ősrég Tgarkhan	-	47 86-86-86	3194+D453	21483
728. ősrég Tharg. mágus	-	53 90-90-90	3647+D154	29088
729. kereszteléslovó	-	55 100-100-100	4046+D561	31672
730. árnyutúndér messiás	-	56 75-75-75	2896+D435	32092
731. ítélethozó	-	49 84-84-84	2914+D583	24056
732. halál csalóka	-	55 100-100-100	4046+D651	31336
733. sötétségzelleme	-	59 110-110-110	3142+D392	37946
734. negatív elementál	-	58 120-120-120	4500+D243	36490
735. n'lagod esáncsogó	-	58 135-135-135	6500	47892
736. d'hranxó vörvó	-	58 135-135-135	6500	47177
737. bn'oxrad szagató	-	58 135-135-135	6500	50414
738. zg'umrad facsaró	-	59 140-140-140	8000	57083
739. at'htlab rém	-	59 130-130-130	9000	69134
740. en'traul faló	-	59 140-140-140	9000	62855
741. ud'mroag tépó	-	59 135-135-135	9000	65897
742. og'hibon meszáros	-	59 140-140-140	9000	72527
743. Zt'tuzzarzn	-	60 140-140-140	15500	110000
744. láncravert quawg	-	20 30-30-20	175+D25	1686
745. quawg agyfűrkész	-	45 90-90-90	2600+D400	18180
746. csontlepke	T K FK FS AH S	3 14-8-8	12+D2	54
747. magger	FS	21 35-35-35	225+D15	1932
748. vezérarkas	FS	26 40-40-40	550+D100	3829
749. mammutóriás	FS	28 5-5-5	1050+D20	5232
750. adamantit gölem	FS	28 50-50-70	950+D100	5584
751. pacaszűnyeg	S M	1 4-2-2	5+D2	11
752. reinkarnált motyogó	S	3 3-3-3	10+D5	60
753. érző szőlv dromedár	S	11 12-12-12	80+D10	680
754. kék kaktusz	S	27 45-45-45	705+D100	4011
755. csodabogar	RE SE B	2 5-5-5	10+D1	24
756. atlantosz manó	RE	6 9-9-9	31+D6	248
757. lajhárló	RE SE	10 12-12-12	62+D8	580
758. handita	RE SE	12 20-20-20	90+D15	705
759. burástya király	RE	14 22-22-22	101+D13	905
760. drakolich	RE SF: MH	20 30-20-20	182+D13	1758
761. bübbőlédérc	RE B	24 40-40-40	274+D43	3171
762. kentauros	RE D	27 46-46-46	735+D60	3927
763. darúfelhő	SE	21 34-14-14	150+D40	1950
764. Bufa hírnök	SE	26 40-40-40	450+D50	3647
765. ryuku futárbérenc	T B	15 29-29-29	125+D25	1055
766. élőholt tigris	B	18 33-33-33	110+D11	1530
767. kamionoszaurusz	B	29 5-5-5	1155+D110	5720
768. ekharion bébi	D AH	16 0-0-0	170+D18	1368
769. mantikór	D	28 35-35-35	900+D90	5392
770. umbatari bromag	AH	26 45-45-45	640+D65	3640
771. proteinsúlyom	MH	15 30-30-30	113+D14	1055
772. vérévő súlyom	MH	26 44-44-44	600+D60	3864
773. köpködő bruhatag	M	11 13-13-13	86+D8	680
774. mocsári ácsorgó	M	14 3-3-3	160+D10	920
775. mocsári féreg	M	25 35-35-35	515+D55	3395
776. hatyúkirály	T	10 10-10-10	70+D10	590
777. ?	?	?	?	?
778. ryuku csapászvezető	FS	17 30-30-30	145+D20	1452
779. roguena	FS	19 41-41-41	183+D16	1662
780. hidra	T	22 36-36-36	355+D40	2863
781. ork bérnyúlász	L	12 19-19-19	94+D14	770
782. vámpírféreg	SF: M	37 56-56-56	999+D90	11808
783. térfaló	SF: S	37 75-75-75	950+D100	12132
784. mérgeféreg	SF: AH MH	34 41-41-41	905+D60	9855
785. kütteses negátor	SF: AH	31 69-69-69	650+D90	6984
786. elemi rin	SF: K B	31 10-10-10	650+D90	6648
787. nekrit parazita	SF: K FK	33 65-65-65	840+D90	9144
788. keyrasi démonlédérc	SF: SZF	48 42-42-42	1590+D126	22462
789. mősze uralkodó	SF: K RE SE	40 45-45-45	1175+D100	15120
790. skarlátdémon	SF: MH	37 60-60-60	958+D84	11952
791. fattylov	SF: K	37 75-75-75	1000+D100	11880
792. szánalmas pondró	M B	26 1-1-1	816+D99	3913
793. profi bérnyúlász	?	?	?	?
794. csáp entitás	SF: SZF	48 22-22-22	1950+D195	25796