

ALANORI KRÓNIKA

111. szám
2005.
március

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sokat gondolkodtam azon, hogy miről is írjak a szerkesztői üzenetben. Írhatnék például arról, hogy miért volt szükség pár újabb változásra a HKK-ban. Vagy arról, hogy újra van árlista az újságban. Esetleg megemlíthetném azt, hogy ezúttal egy Árnýék-magyarország kiegészítést olvashattok Szabolcsról, a Shadowrun rovatban. Leírhatnám azt is, hogy milyen jók Szeitz Gábor klánküldetés elemzései, vagy a Farkas Zsolt által írt Tudás szentélye kérdések és válaszok. Elmélkedhetnék arról is, hogy mi alapján választjuk ki a Kalandozó mesterek interjú alanyait, mivel most is olvashattok egy ilyen riportot. Vagy ecsetelgethetném a honlapunk nagyszerűségét, és újdonságait, pl. a mobilra történő képletöltést, az új fogadás játékot, a bárdversenyt, vagy a képeslap átrajzoló pályázatot. Mindezt azonban nem teszem. Egyszerűen csak annyit írok: jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal William H. Keith, JR: Zsoldoscsillag c. regényének borítóképe, Bork Vallejo festménye látható.

Dani Dol tán

ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 3. (111.) szám (2005. március) – Megjelenik havonta
Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelőszerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János
Grafikusok: Fischer Tamás, Kiss Márton Gyula
Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszai
Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt
Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134
Lapzártá: február 18. **A következő szám lapzártája:** március 18.
Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

Fel nem basznált kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza.
A Tülelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káros Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wizards bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

KELET ÁRNYAI

A felébredt Nyírség

2

HKK ÁRLISTA

A ritka lapok árai

9

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

22

ÚJ VERSENYEK

Márciusban és áprilisban

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

VERSENYBESZÁMOLÓK

Istenek háborúja

32

LEANTHIL NAPLÓJA

A fogadás

33

KLÁNOK CSARNOKA

A Tudós klán

36

FEBRUÁR HÍREI

Ősök Városa

42

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

44

GHALLA NEWS

Tülelők Földje rovat

45

AZ EXPEDÍCIÓ

45

A TUDÁS SZENTÉLYE

48

KALANDOZÓMESTEREK

50

ÁRUKÉSZLET

54

FEBRUÁR HÍREI

56

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.

KELET ÁRNYAI

„Aleister felkérésére megpróbálok összeszedni, amit Bocsikai államáról tudok. Nem volt könnyű feladat. Senki nem tudott semmit, senkit nem érdekelt, hogy mi történik itt, ezért személyesen kellett beutaznom. Meglepően udvariasak voltak velem, bár azt a lenvászon hosszúkabátos, mosolygós ork fiatalembert, aki „feltűnés nélkül” követett, csak ritkán tudtam lerázni. Összvívss háromszor két hét alatt. Sajnos a megvesztegetéses módszer nem működött, csak az „őszinte” érdeklődés és elismerés hangjaira nyíltak meg kissé. Tessék, ennyi mindent tudtam kihálászni a manuális nyilvántartásokból. Szeretném megköszönni KLM-nek a segítségét, akitől a BM lőfegyvergyártási tevékenységére nézve sikerült adatokat szereznem. Himilkó”

KELET ÁRNYAI

Bocsikai néven is ismert az egykori Magyar Köztársaság északkeleti részén kialakult önálló állam. Nevezik Metahumán-Paradicsomnak, Bocsikaiországnak, Szabad Szabolcsországnak, de az Ámitások Földjének is.

Történelme hosszan és sokáig a Magyar Köztársasággal volt közös, annak szerves részét képezte, még az Ébredés utáni időkben is. Aztán 2038-tól ez az összefonódás egyre inkább fellazult, névlegessé vált, majd 2045. június 1-től ténylegesen is függetlenné vált, amikor az Országzászló téren akkori – és jelenlegi – vezetője, Bocsikai István kikiáltotta függetlenségét.

De lássuk szép sorjában az idáig vezető okokat:

Szabolcs megye a XX. század során végig az ország egyik legelmaradottabb, legszegényebb vidéke volt, és nem volt ez másképp az új évezredben sem. A sovány, sívó homok nem nyújtott biztos megélhetést, ipar pedig sokáig egyáltalán nem létezett, ezért sokan vándoroltak el innen. Egyesek az ország más vidékeire, mások végleg elhagyták az országot, végállomásuk többnyire az USA vagy Kanada volt. Helyükre a Szabolcsnál is elmaradottabb, „keletibb” területekről, Romániából, Ukrajnából érkeztek többnyire magyar anyanyelvű bevándorlók, menekültek.

Az Európai Közösséghez való csatlakozás sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, nem indult be a várva várt fejlődés. Az illegális, féllegális szeméttelbehozatal fokozottan érintette a térséget. Az ellenőrzésmentes áruforgalom miatt a közösségen belüli szeméttelrakóhelyek jöhettek csak számításba, a kései csatlakozó csőré államok számára pedig ez egy könnyű pénzszerzési lehetőségnek számított. Eleinte – amíg a kenőpénzek utat találtak a Kijev és Moszkva börtöfeljében terpeszkedő nadrágok zsebeihez – a szabolcsi lerakatok (Napkor, Penészlek, Kocsord) csak átmeneti tárolásra szolgáltak, a mocsok végső állomása az orosz északi flotta majaki, szeveromorszki, szevmorputyi atomtemetője és nukleáris fegyvereket leszerelő részlege volt. A sokszor hónapokig fizetetlen orosz fregattkapitányok sokáig hallgattak, cserébe a nekik lökött alamizsnáért, de az a fránya sajtó! Miután kibukott a balhé, lóttek a szeméttovábbításnak, és mivel a szerződést a magyar partner nem akarta felmondani, a hulladék helyben halmozódott föl. A legelőször lezárt, toxikussá nyilvánított terület Napkor környéke volt, Nyíregyházától keletre.

A 2014-ben megindult visszamocarasodás felemásan érintette a vidéket. A folyóvízgyekben jelentősen felgyorsult a folyamat, ugyanakkor a Nyíri-homokhát erőteljes sivatagosodása is elkezdődött. A kényszeröntözések sóssá tették a földeket, amelyek művelésével fel kellett hagyni. Ugyanakkor teret nyert a vadon is. A műveletlenül hagyott földeket újra birtokba vette az erdő, akárcsak a mocsaras rézeket, csak a homokbuckák állították meg terjedését. Ezzel egyidőben a Szamos, a Tisza és a Kraszna olyan mértékben szennyezetté vált, hogy már a közeliükbe sem lehetett menni védőfelszerelés nélkül. Ebben nem csak a magyar telepnek, hanem a romániai – többnyire ausztrál érdekeltségű – bányavállalatoknak, az Auromnak, az OCM-nek és társainak is komoly szerepük volt.

A goblinizáció a megyei lakosságot erősebben érintette, mint az ország más részeit. Talán az erősebb szennyezettség, talán a kissé eltérő kabar génállomány miatt. A honfoglalás korában a fekete-magyarok titokzatos cso-



portja élt e vidéken, akik mögött sokan a kabarokat sejtik. A Zöld Uralom gazdasági csődje a gyenge helyi ipart is leamortizálta, a helybeliek nagy részét elvándorlásra készítette, de helyüket pótolták a Románia, Ukrajna és Szlovákia fajtörvényei elől menekülő metahumánok, többnyire trollok és orkok. Az infrastruktúra fenntartására azonban egyre kevesebb pénz jutott. Egyesek perекet indítottak – egész Magyarországra igaz volt ez, mint tudjuk –, hogy az Európa Bíróság kényszerítse ki a Magyar Államtól a ratifikált természetes és épített környezet védelmére vonatkozó rendeletek végrehajtását, illetve az irányelveknek megfelelő jogszabályok megalkotását, de az ítéleteket nem hajtották végre, nem volt miből. Maradt minden úgy, ahogy volt.

A helybeli lakosság a központi kormányzattal először a turulista uralom idején került összetűzésbe, annak faji megkülönböztető jellege miatt. A rendszer megdöntésében nem kis szerepet játszottak a Kiss János és Mészáros Zsolt – mindketten trollok – vezette csapatok, amelyek az ukrán és román kormány is pénzelt eleinte.

Az ezt követő uralom alatt a helyzet konszolidálódott, és néhány üzembem a gyártófolyamatok is beindultak, így újra kezdett termelni a Taurus, a MOM és az Alkaloida is. Elkezdődött a lassú gyarapodás, ám a remény néhány év múlva szertefoszlott, amikor a saját belső feszítőerő által

hajtott iszlám támadást intézett Magyarország ellen. Nem Magyarország volt a cél, mint tudjuk, de útba esett. A moszlim invázió harcosainak nagy része nem arab volt, hanem bosnyák, albán, pomák és török. Az egész modern népvándorlás az Arab-félszigetről indult. Az ottani lakosok nem hódítani akartak, hanem egyszerűen csak életben maradni. Törökország nem fogadta be őket, így a menekültek fegyverrel törtek utat maguknak. Az összecsapások kezdetén mindenki a modern és erős török hadsereg győzelmét jósolta. De nem így történt. Sokan próbáltak már választ találni erre, a kurdok lázadásától Görögország törökellenes magatartásáig sok oka lehetett a török kudarcnak, de a lényeg: az arabok megszállták Anatóliát, a törökök pedig megindultak részint a Kaukázus, részint Európa felé. Elsöpörték a törökellenes Bulgáriát, Görögország azonban brit és francia segítséggel ellenállt. Bulgária déli és keleti része ekkor mák volt (mohamedán délszláv, macedón, bolgár anyanyelvvel). Ezek a tömegek indultak meg bosnyák, török és kis számban arab hitrososaik segítségével észak-északnyugatra, Szerbia, Románia, majd később a Duna-medence ellen. A háború ekkor kezdett vallási jelleget ölteni, a környai imám csak ezt követően hirdetet dzsihádot. Rumélia igazhitűjei csak ekkor kaptak támogatást Ázsiából, ahol a forrongó moszlim világ lassan már kezdett megnyugodni.

Szabolcs megye lakosai jelentős részt vállaltak a harcokban. Mi sem bizonyítja ezt ékeesebben, mint hogy külön Szabolcs Vezér hadtestet hoztak létre a romániai fronton, így alakult meg az I. és II. Magyar; valamint a Szabolcs Vezér hadtest, ez utóbbi a megye trolljaiból, orkjaiból, kis részben egyéb lakosaiból lett toborozva. A Dés–Nyíróhegyi ütközet után a Szövetséges Vezérkar a hadtestnek, mely a hatnapos ütközetben élőereje 70%-át elveszítette, de tartotta magaslati pozícióit a nehéztüzérségi tűzben és a Palesztin Gárdahadsereg ismétlődő rohamai ellenében is úgy, hogy az utolsó két napon már municiójuk sem volt, kollektíven a Dicsőség Lobogóját adományozta, mely ma is a Nyíregyházi Elnöki Palota féltve őrzött kincse. Állítólag mágius fókuszpont, és adományozása nem kizárólag elismerés volt, hanem egy távolabbi terv része. Érdekes mindenesetre, hogy a Fű ébredése nem érintette a Tiszántúli alföld szerves részét képező Szabolcsot, ott a homok, a mocsár, a vadon és a toxikus mezők maradtak az urak.

A Társasági Tanáccsal kötött szerződés elhozta a békét, és egyben biztos bevételi forrástól fosztotta meg az egyre inkább a katonáskodást főfoglalkozásnak tekintő szabolcsiakat. Bocskai István ekkor ezredes volt a Sza-



bolcs Vezér hadtestben. Mindenesetre a Tanácsot nem érdekelte Kelet-Magyarország, ezért a hadtest túlélői zsoldosként keresték kenyerüket a kibontakozó lengyel-orosz, ukrán, majd ukrán-orosz és ukrán-nomád háborúkban. Bármily hihetetlen is, de az ezredparancsnokok jelentős összegekhez jutottak e szerződések révén. Az egyszerű katonák persze nem gazdagodtak meg, de családjaiknak sem kellett az éhhaláltól tartaniuk.

A központi kormányzatot nem érdekelte Kelet, a katonai vezetők pedig egyre inkább vérszemet kaptak és teljes önállóságot akartak, ezért az ezredesek közül a legnagyobb hatalomra szert tevő Bocskai István 2045-ben kiáltotta a Szabad Szabolcsországot, ami minden magyar otthona, és magára vállalta az Újraegyesítést, a multik megrendszabályozását, egy igazságos társadalom megteremtését.

Nem szokás komolyan venni Bocskait, de a tény, hogy állama talpon tudott maradni, sőt terjeszkedni is tudott, mindenképp elgondolkodtató.

Az új államban Bocskai és tanácsadója, Kalenyák Gábor, megszervezték a közösségi munkát, a termelést, és sikerült egységbe kovácsolniuk a lakosságot, amely bevándorlókkal pótolta a zsoldosszerződésekkel vállalt kötelezettségek teljesítése közben nem lebecsülendő vérvesztéséget.

2047-ben Szabolcs beavatkozott az Erdélyi Köztársaság és a belőle kivált Kárpáti grófság közötti polgárháborúba, amely darabjaira szakította az erdélyi területeket.

2048-ban a Ruszin Karpatszkaja kinyilvánította függetlenségét Ukrajna maradványaitól, amelynek elég gondja volt a nomádokkal, kozákokkal és a krími paraszerekkel a Donyec-medence gazdag érlelőhelyei feletti uralomért, ezért tényleges köztársasági csapatokat nem küldött, de Bocskait felbőregeztetett egy támadásra. Bocskai rá is támadt Karpatszkajára, és sikerült elfoglalnia Kárpátalja síkvidéki részének nagy hányadát 2048 augusztusának első hetében. Ezt követően azonban a ruszinok ellentámadásra indultak a huszti síkon, és csak komoly véráldozattal sikerült őket megállítani. De ekkor új veszéllyel kellett szembenézni mindkét hadbanállóknak. Az újbolgár-török törzsszövetség a délorosz sztyeppén nyugatra sodródott, és mivel a Moldvát uraló újkun törzsek túl erősek voltak, északon pedig az Ukrán állam zárta le az utat, ezért Karpatszkajára törtek. Bocskai tárgyalásokba kezdett ellenfelével, és 2048. szeptember 17-én megkötötték az Ilosvai Egyezményt, egyrésztől Bocskai, másrésztől a Gorgán testvérek, Andrej és Dimitrij, akikről sokan úgy tartják, hogy valójában felébredt lények, és ők Karpatszkaja urai. Egyéb vélemények szerint Karpatszkaja igazi urai mások, a Gorgánok csak az ő bábjaik. Tény, hogy az Uzsoki, Vereckeai és tatárhágoi csatában a szabolcsi-ruszin seregek megállították a nomádokat, aztán a visszavonulókat Turkánál körülzárták és szinte teljesen megsemmisítették.

Ettől kezdve békés, szinte baráti kapcsolatok fűzik össze Karpatszkaját Szabolccsal, és ettől kezdve tüntek fel a szabolcsi csapatok között a fizikai adeptusok is.

2050-től kezdődött meg a Kelet-Nyugat Sztráda Rt. (EWHiCo Ltd.) által kivitelezett sztrádaépítés, amely Budapesten keresztül kötötte, köti össze a donyeci ércmezők és a Transzurál nyersanyagait a nyugat termékeivel. A sztráda 2055-re készült el, a nagyobb forgalom mostanában indult meg rajta. Időközben, 2053-ban Szabolcs megszállta a Magyar Köztársaság nomádok lakta néhány négyzetkilométeres részét, amely a sztráda nyomvonalában feküdt. Bocskai csapatait néhány multi által pénzelt zsoldoscsapat is támogatta a rövid összecsapásban, amely kompromisszumos békével zárult. Bocskai megszerezte a sztráda Polgár és Nagycserkesz közötti szakaszának ellenőrzését, cserébe azonban átengedi a Magyar Köztársaság célszállítmányait területén, sőt kíséretet is biztosít számukra. Ezen túlmenően a Verecke felé és onnan Turánia felé vándorló nomád nemzetségeket egy biztonsági sávon keresztül átengedi Szabolcsra.

2054-ben Bocskai megpróbálta megszállni Polgárt és környékét, de a Társasági Tanács ezt már nem tűrte, és

az általuk bérelt, névlegesen a Magyar Köztársaság zászlói alatt harcoló csapatok megvédték Polgárt, sőt Bocskai elveszítette a Tiszától nyugatra eső területeit. A konfliktust elsimították a simabeszédű céges diplomataik.

Ezt követően Bocskai hadserege az erdélyi államok újabb konfliktusába avatkozott bele, és megszállta a 19-es Román Kiemelt Főút (kétsávós) Nagykároly környéki szakaszát, elragadva azt a fajgyűlölő szilágysomlyói államtól. A Szatmárnémeti államtól nem sikerült elragadni a 19-est, de néhány négyzetkilométer területnyereséget itt is elért. A román piacon érdekelt cégek ezt a terjeszkedést elismerték, de csak azzal a feltétellel, ha Bocskai csatlakozik az Erdélyi Államszövetséghez, a történelmi múltra hivatkozva. Ebbe Bocskai belement, és mint többször is nyilatkozta, ezzel a Román Állam bomlását igyekszik felgyorsítani. Tulajdonképpen az üzemeteltő cégek jobban járnak Bocskaival, aki szavatolni tudja a sztráda biztonságát, és mindezt igen olcsón.

Bocskai támogatja a nemzeti királyság híveit, maga is annak vallja magát. A köztársasági államformát addig kívánja fenntartani – saját állítása szerint –, míg egy jogos trónigénylő fel nem lép. Magát e címre méltatlannak tartja, az Egri Konzílium 2055. februári felkérését, hogy legyen ő a királyjelölt, és követelje vissza a jelenlegi Lát-szatmagyarországtól a koronát, szintén emiatt utasította vissza.

Ettől függetlenül a környező magyarországi vidékek, főleg Borsod metái között igen nagy respektusa van a troll hadúrnak, és jók a kapcsolatai a Lengyel Köztársasággal is.

A JELEN

Szabolcs településhálózatát rendkívül szétzilálta az Ebredés. Számtalan ősi település néptelenedett el a mérgezett folyók, a toxikus zónák, a sivatag, a vadon és a mocsár miatt. Az egyetlen városi település Nyíregyháza, valamivel több mint 150.000 lakossal, ezenkívül nagyjából 50 lakott helyiség létezik még, mindegyik egy afféle mezőgazdasági, ipari kolónia, amely a termelő munkamegosztás eltérő feladatait látja el. Földet művelnek, a gyárakban dolgoznak, és teszik, amit Bocskai a rádióon keresztül üzen nekik. Hisznek neki és bíznak benne, olyan mértékben, hogy az szinte elképzelhetetlen. Nem egykönnyen megvesztegethetőek az itteniek, mivel számukra fontos dolog a közösség, amely megvédi őket és gondoskodik utódaikról is. Ez különösen a vidéki kolóniákra érvényes, melyeknek tagjai a saványú földeken küzdenek a savány természetért, a létükért, vagy a kitelepített üzeme-



ségben dolgoznak, miközben a férfiak nagy része idegenben szolgál zsoldosként. A megtermelt javak közesek, de azt arányosan újra elosztják a dolgozók között, így nem ritka, ha egy eldugott kis falu érdeklődő lakója helyi áramfejlesztő mikrotelepet vásárol – bár ezt inkább maguk fabrikálják –, és egy régi, ütött-kopott géppel bolyong szabadidejében a MÁTRIX-ban, melyet az állampolgárok felé a Bélyeky Művek szolgáltat. Ezt komoly állami dotáció segíti, így a polgároknak minimális térítést kell csupán fizetniük, melynek inkább csak regisztrációs jelentősége van. Erről állítólag nem vezetnek nyilvántartást. Televízió és rádióadás van, de csak a helyi televízió fogható tisztán. Talán nem véletlenül. A tudás veszélyes dolog lehet, ezért tartják nyilván a MÁTRIX-előfizetőket is, hogy könnyebben ellenőrizhessék őket. Az egész MÁTRIX-ot letiltani valóban reménytelen dolog lett volna, hisz akkor illegálisan férnek hozzá az érdeklődők, így viszont legálisan és ellenőrizhetően.

A városi, nyíregyházi népesség is többnyire az üzemekben dolgozik vagy a hadseregben teljesít szolgálatot. A boltok, a tömegközlekedés és a közüzemek is állami tulajdonban vannak, ezek is sok embernek adnak munkát. A szabolcsiak jellegzetessége, hogy mindent megbútykólnak, megreparálnak, használhatóvá tesznek, ami – hála a csereszabatos rendszereknek – néha egész elképesztő eredményre vezet. Az orok különösek ügyesek ebben a „tudományban”. Munka után az italkiméréseket keresik

fel, esetleg a Szabolcsi Futball Kupa meccseire látogatnak ki. A Liga négytagú: a Spartacus, a Kertváros, a Csattogó Agyarak és a Dicsőség Lobogója csapatai mérkőznek meg körmérkőzéses rendszerben. Állítólag jövőre hattagúvá bővül a liga; a Kárpátaljai Buran Uzshorod és a Viki Vikó Pobeda is beszáll a küzdelembe.

Nyíregyháza arculatán komoly nyomot hagyott a kívándorlás. Egész háztömbök maradtak lakatlanul. Ez az időszak a bandák fénykora volt, akik az egész városban jelen voltak. A függetlenség e téren is jelentős változást hozott. Az emberek érezték, hogy számítanak, hogy fontosak. Nem létezett tovább társadalmi kivettség, és ez a bandák önfelszámolódásához vezetett. A néhány kitarító anti-szociális személy a bujtosi úti Fegyház és Börtönbe került rövid időn belül. Ettől függetlenül időről-időre kitermelődik az a deviáns réteg, amelynek céljai rendkívül kuszák. Árnyvadászoknak nevezik őket itt is. Titokban léteznek, sokuknak fedőfoglalkozása is van, és napi nyolc órában valamelyik üzemben dolgoznak.

A város összképét még ma is a XX. század első felében emelt épületek határozzák meg a Belvárosban és a Himesben. Az Érkert és az Örökösföld a XX. század második felében épült lakótelepek, melyeket csak részben újítottak fel. A Kertváros, Borbánya, Oros, Kólapos és Sóstóhegy családi házakból áll. Az ipari telepek és üzemek a Repülőtér környékén, a Malomkertben, Minókertben, Oroson és Borbányán állnak. A hatalmi elit Sóstóhegyen él, erre felé még modernebb villákat is láthat a szemlélődő.

A Tünde utcai pusztulat egykori gyártelepekből áll. Az ipar elhalásával a XXI. század elején ez a városrész is egyre üresebbé vált, a bandák, törvényenkívüliek és a telepek őrei közötti folyamatos konfliktusok színtere lett. Aztán a gépsorokat vagy leszerelték és elszállították, vagy teljesen leamortizálták. A talaj erősen szennyezett, az egykor itt telephelyet üzemeltető cégek a költségleszoritás elvétől vezérelve és kényszerétől hajtva rengeteg mocskot hagytak itt. Az üres csarnokok ma is menedékkül szolgálnak néhány Magyarországon körözött személynek, akik akcióik után ide térnek vissza. Mindezt Bocskai és hadserege egy elegáns vállrandítással „nem veszi észre”. Az egykori **Siküveggyár** telephelyén, a Mohács utcában, a portásfülkét átalakította egy veterán árnyvadász, **Feri**, és állami engedélyt szerzett, hogy vendéglátóipari egységként üzemeltethesse. Egy „izléses” műanyagtábla hirdeti is mindezt a bejárat fölött, mely szerint az egység neve: **231-es számú V.E., Pipacs Büfé**. Füstös, lepukkant, 5x5 méteres helyiség a felszínen, néhány túlhasznált asz-



tal és szék, de alapvetően talponálló jellege van. A vendégek többnyire házi főzésű pálnkát fogyasztanak, amit sörral kísérnek. Kétféle sör kapható. Az egyik a Borsodi, amit Magyarországról importálnak, a másik a Csiiki, amely Romániából kerül behozatalra, hihetetlenül olcsó, ennek ellenére fogyasztható, bár az árpaíz erősebben érezhető rajta. Zsiros deszka is kapható, valamint ha valaki nagyon akarja, a pulton lévő mikróban Feri melegszendvicset is készít neki. E fenti helyiséget a város más negyedeinek lakosai is látogatják. A Feri által VIP-nek tekintett személyek azonban tudják, hogy a bódé mögött, a szétrohadt targoncaroncokon túl – ami a feldolgozott sör szervezetből való ürítésére szolgáló hely is egyben – található egy hátsó helyiség, amely sokkal jobban felszerelt, a különbség egyenesen megdöbbentő. Kívülről egy rozsdás, lyukas fémlövegekből készült tákolmánynak tűnik, ami előtt egy-két részeg, ingerlékeny troll tartózkodik a nap 24 órájában. Akiről tudják, hogy bennfentes, azt beengedik a **Bódéba**, ahogy e hátsó helyet nevezik. Itt egy lépcső vezet lefelé, mintegy 10 méter hosszán, majd egy 40 wattos égőkkel megvilágított pár méteres folyosó, amely az egykori kazánházból kialakított helyiségbe vezet. Itt van légkondi, minőségibb piák, sült és főtt kaja, valamint Feri barátainak még szállási lehetőség is biztosított a helyiségben. Az egész olyan, mint egy labirintus. Egy- másba nyíló apró helyiségek, amelyekből kb. 20 darab lehet. Itt **MATRIX**-csatlakozó is található némelyik helyiségben, és a Mr. Johnsonok is gyakran felbukkannak itt. Állítólag a tulaj teljes neve Rákóczi Ferenc, és a nemzeti királyság híveivel tartja a kapcsolatot országszerte, sőt a határokon túl is.

A Huszártelpi Pusztlut az egykori Huszárlaktanya helyén az iszlám háborúkban berendezett laktanyát ért rakétatámadás következtében vált azzá, ami most is: romhalmazzá. 4-5 évig veszélyes volt a lokális sugárzás. Ma már nem az, de nem sok mindenkinek van kedve odamenni. 1,5-2 méteres gaz nőtte be az épületeket, amelyek nagy része összedőlt, megrongálódott, jóformán használhatatlan. Ennek ellenére kb. 1000 ember él errefelé, többnyire menthetetlen alkoholisták mind, széthullott családi háttérrel, jobbára olyanok, akiket valamilyen jogi fortélyal megszabadítottak lakásuktól, esetleg maguk adták azt el. Csavargók és hajléktalanok hivatalosan nem létezhetnek Nyíregyházán, ezért csak itt húzhatják meg magukat.

A Külső Pusztlut egy vasúti szerencsétlenségnek köszönheti létrejöttét. 2034-ben egy Miskolc felé tartó amóniaszállítmány – és ki tudja még, mi volt a vagonokban – siklott ki itt, máig tisztázatlan okokból. A lakosságot evakuálták a szétterjedő mérge miatt, ami 95%-ban sikerült is, ám még így is több százan szenvedtek mérgezészt. Ezek nagy része meg is halt. A városrészt nem is hasonlít a másik két pusztulatra, itt ugyanis egyáltalán nem nő nővényzet. Sárgásvörös porhomok borít mindent, a szél időnként még a Belvárosba is elviszi. Ennek ellenére itt is élnek emberek. A Tokaji, Tiszavasvári és a Kerék utca mentén teljesen átlagos szabolcsi állampolgárok laknak. A belsőbb utcákban azonban furcsa dolgokra bukkanhat az ember.

Szabolcs a metahumánok nemzetközi menedéke. Ennek ékes példája Nyíregyháza, amelyben külön városrészt épült a metalényeknek. A bevándorló metáknak az állam épített új, modern – ugyanakkor olcsó, és emiatt rossz minőségű – lakótelepeket a 40-es évek második felében. Ekkor épült ki a Westsik Vilmos utcai Derítőtelep és Vízmű környékén Orkváros, tőle északra, Sóstótól nyugatra pedig Ogártelep. A harmadik meta városrészt a Tünde utcai pusztulattól délre, a Debreceni út mentén kiépült Minókert. Errefelé lényeges különbségtétel, hogy valaki ork vagy ogár, troll vagy minó. Más területeken ennek nem sok jelentősége van, sokszor maga az érintett sem tudja, hogy ő valójában nem egy különösen nagydarab ork, hanem egy ogár.

A beszélt nyelv a magyar, de vannak települések, ahol az ukrán, orosz, ruszin, szlovák, román és a nyugati köz-török nyelvet is beszélik, inkább csak a frissebben érkezett menekültek, mert a régebbiek már egész jól megtanultak magyarul, és az őket befogadó közösség nyelvét beszélik.

A közbiztonság mind Nyíregyházán, mind Szabolcsban kiemelkedően jó. Köszönhető ez annak is, hogy a rendőrség a hadsereg kötelékén belül helyezkedik el, és igen erős a jelenléte. Vagyon elleni bűnözés gyakorlatilag alig létezik, tekintve a közösségi vagyon létét, a rendőrség jelenlétét és a magánvagyon minimális jellegét ez nem is csoda. Az élet és testi épség elleni bűncselekmények viszont nem ritkák errefelé, különösen az erős felindulásból elkövetettek. Törvények az országban nem léteznek, mivel azokat csak a Magyar Országgyűlés hozhatja – hangoztatja Bocskai, ám ő maga rendeleteket alkot, amik gyakorlatilag törvényként funkcionálnak. Rendelettel vezette be a Magyar Büntetőtörvénykönyv használatát Szabolcsban, és a Vagyonviszonyok szabályozásáról szóló 21/2045 (VII.18). számú Elnöki Rendeletet szabályozta a társadalom gazdasági alapkérdéseit.

Mint az már említésre került, szervezett, nagylétszámú bandák nem léteznek Szabolcsban, a pusztulatok azonban kitermeltek néhány csavargót. Hiába a társadalmi gondoskodás, az alkoholisták szülők gyermekei szívesebben vannak távol az otthonától. Ők mindenesetre nem tömörülnek komolyabb csoportokba. „Bandáik” időszakos jellegűek, kis létszámúak és rövid időn belül széthullanak. A legtöbb kiszolgáltatott fiatal kihasználja, hogy 16 évesen garantáltan lakáshoz jut, ha megnősül. Néhányan azonban maradnak, és rövid időn belül jobb esetben a Bujtosi úton végzik, rosszabb esetben a Korányi úti temetőben.



Bankok, hitelintézetek és biztosítótársaságok gyakorlatilag nem léteznek. A Társadalombiztosításról szóló 33/2046 (III.21) számú Elnöki Rendelet a biztosítási tevékenységet állami monopóliumba vonta. Amennyiben egy állampolgárnak hiteltre van szüksége egyéni célból – üzleti hitel nincs –, úgy azt az államtól igényelheti. Egyébiránt Szabolcsban papír személyi igazolvány és állampolgársági azonosító van forgalomban. Fémsszállal és speciális vegyülettel bevont fényképpel, de mindezen óvintézkedések ellenére ezek hamisításának „nehézségeit” nem kell esze-telnem. Szóval az igazolvány és az azonosító „kék” és „zöld lap” néven ismeretes. A „Kéken” a delikvens nevén, születési helyén és idején kívül az anyja neve, a lakcím, a családi állapot, a gyerekek száma, a házastárs neve, a személyi szám, az iskolai végzettség, hogy volt-e katona s ha igen, milyen rendfokozatban, ezen kívül a kítüntetéseket szerepelnek. A „Zöldön” a szokásos személyi adatokon túl a vércsoport, esetleges – külön rendeletben meghatározott körben szabályozott – kórházi beavatkozások időpontja, jellege. Különleges engedélyek – járművezetői engedély a különböző kategóriákhoz, eltiltó rendelkezések – szülői felügyeleti jogtól való eltiltás, meghatározott városrészből való kiltítás, büntetett előéletre való utalás, illetve, hogy nincs-e fegyverviseléstől történt eltiltás hatálya alatt.

Nyíregyháza Belvárosa, a Körúton belüli, és annak környékét magába foglaló zónát tartalmazza. Itt teljes a közművesítés. Hetente kétszer van melegvíz, és egész héten van elektromos áram. A külső kerületeken hetente egyszer van melegvíz, az elektromos áram pedig a hét öt napján érhető el a lakosság számára. A Huszártelpi, a Külső és a Tünde-utcai lpartelep Pusztulat még ilyen ellátottsággal sem rendelkezik. Az állami épületek ellátása folyamatos. A gázszolgáltatás azonban zökkenőmentes, hála a területen áthaladó földgázvezetéknek, melyekből Szabolcs vásárolhat, méghozzá méltányos áron, cserébe a vezetékek biztonságát szavatolják. Épp ezért szinte mindenütt gázkonvektorokkal fűtenek. A fenti közműves hiányosságok miatt sokan vásároltak, készítettek maguknak saját, házi áramfejlesztőket, illetve bojlereket. A lakosság egy részének (főleg a trolloknak és orkoknak) azonban nincsenek ilyen igényei, ők megelégszenek azzal az ellátással is, amit az állam biztosít.

Nyíregyháza nem idegenforgalmáról híres, valójában nincs is, ennek ellenére létezik két bérelhető szobákat is tartó intézmény. A **Korona**, igényesebb, bár eléggé maradi berendezésű szálloda. Az árak alacsonyak és az étel finom, összességében kellemes hely. A másik az **Arany-szarvas**, amely még olcsóbb, és a kaja is ehető – ork/troll

mércével kifejezetten finom –, de azért a csótányokra mindenki vigyázzon.

Olyan zenés szórakozóhely, amelyből nem nézik ki az idegent azonnal, mindössze kettő van. Az egyik a **Barbi-zon**, amely egy élőzenével és változatos ital- és étlappal szolgáló vendéglátó helyiség. Ennek az emeleti része az állami krém, a tisztikar törzshelye, de a földszintre bárki betérhet, nem kérdezősködnek tőle. Prominens vendégek számára képzett hölgyek által nyújtott szolgáltatás is igénybevehető. A másik hely a **Jereván**, amely csendesnek korántsem nevezhető, sőt. Élőzene nincs, de a gépek mindent bírnak. A pia borzalmas, és relatíve drága is, persze még mindig olcsóbb, mint bárhol máshol Magyarországon. Jelentősége, hogy igen sokan megfordulnak errefelé, Bocskai területenkívülisége miatt sok Árvyvadász is – főleg meták – kerestek menedéket errefelé, ehhez persze állampolgárságot kell szerezni, de ez nem lehetetlen. Nos, ez az ő helyük.



HATALOM KÁRTYÁI ÁRLISTA

Készült a Dungeon árai alapján.

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

HKK laponként vásárolható a következő címen:

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

Tel: (06-1)-321-1313

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

t – Tharr
b – Bufa
- – színtelen
Mu – Mutáns klán
To – Tolvaj klán
P – Pszionista klán

Má – Mágus klán
H – Halhatatlan klán
K – Katona klán
Tu – Tudós klán
Ti – Tisztogató klán
B – Bárd klán
-* – klán nélküli

A bajnok akarata	-	u	10000	A halhatatlanok nagymestere	-	r	200	A különlegesség megcsúfolása	ti	u	4000
A bajnok manifesztaációja	-	u	10000	A halhatatlanok pusztulása	l	r	200	A lélek elorzása	Mu	r	400
A bajnokok reggelije	r	r	50	A hallucináció börtöne	P	r	200	A lelkek folyója	r	r	200
A balek zsákja	d	r	200	A harmadik lovas	l	r	200	A mágia csodája	f	r	50
A béke fenntartása	s	r	300	A három kívánság gyűrűje	f	u	4000	A mágia létsíkja	-	r	100
A Bika ideje	-	r	50	A hatalom átka	c	r	50	A mágia tobzódása	f	r	100
A birodalom virágkora	-	r	200	A hatalom illúziója	r	r	500	A Mágus ujjai	P	r	400
A boldogság csengettyűi	P	r	200	A hatalom kék itala	Mu	r	500	A mágusok átka	Mu	r	400
A bosszú lángja	d	r	50	A hatalom koriátózása	t	r	50	A majom technikája	Mu	r	800
A bőség zavara	-	r	500	A hatalom oltára	Má	r	200	A megbocsátás apostola	r	r	50
A búbjóság rúnája	e	r	300	A hatalom örülete	f	r	100	A mélység démona	c	r	300
A büvölet perce	f	r	500	A hatalom szava	c	r	1000	A Mester	f	r	400
A Denevér hatalma	f	r	50	A Hatalom Szövetsége	b	r	400	A Mester Büntetése	f	r	50
A dimenziók háborúja	l	r	300	A hatalom tornya	f	r	50	A Mester büntetése (új)	f	r	500
A fájdalom szépsége	-	r	200	A hatalom torzulása	H	r	2500	A mester jutalma	d	r	100
A fattyak létrehozása	c	r	50	A hatodik napon	-	r	300	A moák fénykora	t	r	200
A fattyak ura	c	r	100	A hely szelleme	d	r	50	A moák mesterkedése	t	d	50
A fattyak visszatérnek	c	r	100	A helytartó csábjai	P	r	500	A moák mesterkedése (új)	t	r	400
A fele királyság	r	u	4000	A holtak bolygatása	l	r	200	A moák öröksége	t	r	300
A feledés korszaka	t	r	500	A holtak bosszúja	l	r	300	A morfok csabítása	P	r	500
A feledés szelleme	c	r	50	A holtak könyve	l	r	400	A múlt tükré	H	r	1800
A Fenevad üvöltése	Mu	r	100	A holtak segítsége	l	r	200	A nagytanács ítélete	b	r	200
A fény ragyogása	K	r	200	A holtak szelleme	l	r	400	A norektyr mágijai	t	r	100
A fény tava	r	r	200	A hősök hagyatéka	r	r	50	A nyugalom tengere	s	r	100
A férgék védelmezője	d	r	200	A jövő ura	d	r	200	A pegazusok hercege	f	r	400
A föld sárkánya	t	r	400	A kalandozók védőszentje	-	r	300	A pokol szeme	d	r	400
A furfang temploma	Má	r	700	A kalmárok itala	Má	r	1000	A proféta parancsa	H	r	200
A galeitkik védelmezője	Ti	r	500	A káosz halványlilla aurája	Mu	r	100	A pusztítás botja	d	r	50
A géniusz manifesztaációja	d	r	200	A káosz hatalma	c	r	50	A pusztulás fájdalma	c	r	50
A Gépezet	d	r	200	A káosz igazi arca	Mu	r	1200	A raguly rothadó lovasa	l	r	200
A gonosz árulása	r	r	200	A káosz örvénylő lovasa	c	r	200	A reménytelenség bajnoka	c	r	100
A gyenge gyengéje	tu	r	300	A káprázat ereje	e	r	300	A rend hírnöke	r	r	400
A gyík lesújt	Má	r	800	A kapzsiság átka	f	r	50	A repülés szabadsága	P	r	300
A gyógyítás fájdalma	s	r	400	A keresés lángja	r	r	50	A rettenet katonája	l	r	50
A győzelem ára	l	r	50	A kigyó taktikája	Má	r	500	A sárkány kincse	Má	r	200
A győzelem reménye	f	r	50	A kockázat ára	r	r	300	A sellők csabítása	e	r	50
A Hadúr szava	t	r	500	A kos csapása	l	r	50	A sereg csapása	c	r	50
A halál angyala	l	r	300	A kos ereje	r	r	50	A sürgötés rúnája	c	r	50
A halál éjfékete lovasa	l	r	200	A kör bezárul	f	r	50	A szabadság ára	-	u	6000
A halál fia	l	r	400	A kövek ereje	tu	r	200	A szelek ura	e	r	100
A halál szele	H	r	200	A kövek hatalma	t	r	50	A szerelem hatalma	e	r	100
A halál temploma	H	r	500	A középszer pusztulása	r	r	100	A szerelem tornya	e	r	400
A halandóság átlépése	d	u	6000	A különlegesség ereje	P	u	4000	A szerencse fia	c	r	50



A szikiák atya	t	r	50
A szirének éneke	e	r	50
A szirének éneke (új)	e	r	500
A szirének hatalma	e	r	50
A szkarabeuszok átka	Ma	r	600
A szó hatalma	e	r	500
A tanítvány lázadása	f	r	50
A teljesség tornya	t	r	50
A tengerek ura	e/s	r	100
A teremtés zenekara	s	r	50
A tiltott könyv	c	r	700
A tisztaság tornya	r	r	50
A tisztesség manifestációja	r	u	6000
A tizenhármak tanácsa	b	r	300
A tizenegyedik	l	r	500
A torzak hercege	-	r	200
A tömeg hívó szava	d	r	50
A tudomány ára	Tu	r	300
A túlélés ára	Tu	r	400
A türelem rózsája	r	r	200
A tűz ura	d	r	400
A vadak megfékezése	r/s	r	50
A vadak ura	s	r	100
A változások kora	P	r	100
A vámpír csókja	l	r	400
A vándor	s	r	100
A védelem parancsnoka	t	r	150
A végzet talizmánya	Má	r	500
A vér hatalma	d	r	300
A vér tava	l	r	400
A vereség híre	c	r	50
A világ újrafelosztása	f	r	50
A viszály vége	Tu	r	500
A ximoxok átka	H	r	800
Abszolút pusztítás	l	r	200
Acel Öklök	r	r	50
Aceldarázs	s	r	50
Acelkolosszus	f	r	800
Acelkolosszus (új)	f	r	1500
Achát gölem	c	u	5000
Adamantigölem	c	r	100
Aeratikus hasnyájk	l	r	50
Afgori hatalma	-	r	400
Agyaggölem	f	r	200
Agydaráló	c	r	50
Agyhalál	Mu	r	400
Agypörkölő	P	r	400
Agytaposás	t	r	50
Agytaposás (új)	t	r	500
Agyvíhar	Ma	r	100

Agyzavarás	e	r	50
Agyzavarás (új)	e	r	500
Ahriman	b	r	300
Alanor	r	u	3000
Alanor (új)	r	u	5000
Alanori Csatorna	r	r	50
Alanori futár	r	r	50
Alanori könyvtár	r	r	50
Alanori Krónika	r	r	50
Alattomos fekete csáp	l	r	200
Alattomos módszerek	c	r	50
Albínó küklopsz	t	r	200
Áldott okerón	r	r	300
Áldozási ceremónia	to	r	100
Áldozat a holnapért	r	r	50
Állás kurd	ti	r	100
Alku a sorsal	Ti	r	200
Álmodozás	e	r	50
Álmosító manó	e	r	200
Álmafaló	c	r	50
Álommágia	e	r	400
Álomörök	e/r	r	50
Álomsárkány	e	r	400
Álomtündér	e	r	50
Általános randomizáció	f	r	50
Altatódal	e	r	50
Álvás	r	r	400
Amőbaszerű gyík	Mu	r	100
Amyrro	ti	r	200
Angyali bűbáj	K	r	300
Animáció	l	r	200
Animált kolosszus	d	r	400
Animált korall	s	r	400
Animált ősföld	t	r	100
Antióskó	P	r	300
Anyagi robbanás	Mu	r	200
Anyamotyogó	l	r	600
Apokalipszis	l	u	5000
Apró kívánság	t	r	600
Aranybánya	f	r	200
Aranygriff	r	r	50
Aranyársárkány	K	r	800
Aranytigris	f	r	600
Aranytojást tojó tyúk	c	r	50
Arc	c	r	50
Arkangyal	r	r	50
Arkangyal (új)	r	r	400
Arkhon, a vezér	r	r	100
Armageddon	c	r	200
Arnilla	d	r	50
Árnykémdémon	l	r	200
Árnyékharcos	ti	r	200
Árnyékhold	c	r	50
Árnyéksárkány	l	r	400
Árnyéksárkány (új)	l	r	1200
Árnyéktűz	c	r	300
Árnyold	l	r	100
Arrthon	t	r	50
Ártatlan Ártalom	l	r	50
Áruló Yathmog	c	r	100
Árvíz	s	r	200
Asylum	f	r	50
Asylux átka	e	r	1000
Asztrális behemót	P	r	400
Asztrális hullám	Mu	r	400
Átcsoportosítás	r	r	50
Athatholhatatlan kód	s	r	50
Átkozott kincs	f	r	50
Átkozott mágia	t	r	50
Átkosztó	c	r	300
Átokpulzans	Mu	r	100
Átteleplyom	Mu	r	400
Áttelepítés	t	r	50
Augur varázskönyve	r	r	50

Autentikus vámpír	l	r	800
Avatár idézése	e	r	400
Avengír	r	r	100
Az agy kifacsarása	c	r	200
Az alkotás szentsége	t	r	100
Az alkotó öröme	K	r	300
Az álmok hatalma	e	r	50
Az alvó szörny	c	r	50
Az angyalok háborúja	d	r	50
Az ártatlanság kora	s	r	50
Az átalakulás bőre	P	u	4000
Az átalakulás kora	-	r	200
Az ébredés fájdalma	c	r	50
Az egyesült entitás döntése	P	r	800
Az egyszerűség előnye	Ti	r	500
Az elemek ura	r	u	4000
Az élet egyensúlya	s	r	50
Az élet ereje	s	r	300
Az élet és halál kupája	s	r	50
Az élet és halál kupája (új)	s	r	400
Az élet fája	tu	r	100
Az élet illúziója	K	r	400
Az élet könyve	r	r	50
Az élet körforgása	s	r	500
Az élet oltára	s	r	100
Az élet vize	s	r	50
Az életlenség megcsúfolása	Tu	r	600
Az ellenfél balszerencséje	c	u	4000
Az ellenfél kiismerése	t	u	5000
Az Ellenség támadása	To	r	500
Az enyészet hidja	c	r	50
Az enyészet porladó lovasa	l	r	200
Az erdők őre	s	r	200
Az erős ereje	K	r	1200
Az esszencia elnyelése	c	r	200
Az idő hercege	c	r	100
Az idő kereké	e	r	1200
Az iszai szent bak	r	r	50
Az iszonyat tornya	l	r	200
Az orgorók átka	s	r	50
Az orgorók hatalma	s	r	50
Az őriások dühe	t	r	200
Az őriások fájdalma	t	r	200
Az őriások őregnyája	d	r	600
Az őriület fanatistái	c	r	50
Az őriület temploma	d	r	50
Az ósmágus kívánsága	Má	r	200
Az ösök Bosszúja	Tu	r	400
Az ösök könyve	tu	r	200
Az őszinteség bajnoka	r	r	50
Az újjáéledés tornya	r	r	200
Az univerzum kifordítása	c	r	50
Az univerzum tengelye	l	r	50
Az utolsó mondások könyve	r	r	700
Az utolsó szó	l	r	50
Azt mondtam, nem	e	u	4000
Azt mondtam, nem (új)	e	u	6000
Baghar	c	r	100
Baghar fétise	c	r	800
Baghar kívánsága	c	r	200
Bahn szolgálja	f	r	50
Bájjtal	e	r	50
Bajnokok csatája	t	r	50
Bajnokság	t	r	50
Bájjolás	P	r	300
Bakugrás	t	r	50
Baljójs jelek	d	r	50
Balliszta	r	r	100
Banyapók	c	r	200
Barlangcsarnok	Ti	r	400
Bársony gyilkos	d	r	500
Bátor manó	t	r	50
Bean-sidhe	l	r	50
Becsületlen küzdelem	t	r	50

Beholder mágus	Ma	u	5000	Csipkerózsika álma	e	r	50	Egyesült erő	t	r	500
Béklyó	t	r	50	Csókímágia	e	r	50	Éhínség	l	r	50
Bérmágia	t	r	300	Csontlepké	l	r	50	Ehknagorhu	e	r	50
Bérmunka	f	r	200	Csontolvadás	H	r	600	Éjkornis	c	r	100
Bern, a szutyok	Mu	r	100	Csontváz lord	l	r	200	Éjmágus	c	r	50
Bertold, a harcias	t	r	50	Csordaszellem	c	r	200	Éjmágus köpenye	c	r	50
Bestia	Mu	r	600	Csőpógó csapolat	H	r	200	Éjpek	Mu	r	500
Besúgás	c	r	200	Csőppnyi nyugalom	B	r	500	Ejsárkány	c	r	700
Betonfal	t	r	50	Csupacsapó csillag	tu	r	100	Ekharion bébi	t	r	200
Bianka	s	r	100	Csuszpit	d	r	50	El DonGo	-	r	50
Bibircsók-óriás	t	r	200	Dagály	s	r	50	El Miacci	d	u	6000
Bíbor mősze	B	r	300	Daronel	f	r	50	Eldüeni vándor	s	r	400
Bikacsók	d	r	50	Déja vu	s	u	8000	Elektromos rája	f	r	50
Bikaviadal	-	r	50	Démoni bál	To	r	400	Elementál trió	f	r	200
Birtoklás	-*	r	400	Démoni kántálás	d	r	100	Elemi Argon	Ma	r	100
Bjölteodrok	tu	r	200	Démonoló	r	r	200	Elemi rin	r	r	50
B'n'oxrad szaggató	l	r	300	Démonparázs	To	r	500	Elemi védelem	r	r	100
Bo'adhu csapás	f	r	400	Démonporonty	To	r	400	Elenios küldetése	e	r	50
Bo'adhu varázsital	s	r	500	Denerissa	e	r	100	Elenios lovagnője	e	r	50
Borax király	r	r	50	Denevér szimbólum	d	r	50	Elenios temploma	e	r	50
Borax király (új)	r	r	600	Dermesztes	H	r	200	Életenergia	-	r	400
Borun, a bérnyilkos	to	r	100	Detonáló amulett	to	r	200	Életfolyam	r	r	200
Borzalmak szakadéka	c	r	50	Deus ex machina	e	r	50	Életszívó kard	l	r	50
Borzalmas farkaudar	d	r	200	Deviancia	c	u	5000	Eleven épület	f	r	300
Borzalmas farkaudar (új)	d	r	500	Dexkill, a pusztító	Ti	r	300	Eleven rettetén	Mu	r	200
Borzalom	d	r	400	Dezintegráció	To	r	500	Elf mesterharcos	f	r	100
Bosszúálló	t	r	50	Dezintegráló sugár	l	r	400	Eliana	r	r	200
Bosszúhadjárat	l	r	50	Dezintegrátor	f	r	400	Elit gárdista	t	r	50
Bosszúszomjas pegazus	t	r	600	Dhokakra	Mu	r	100	Elit palotaőr	f	r	400
Boszorkánylány	s	r	200	Diána	e	r	50	Ellenvarázslat (új)	f	r	800
Bölcsesség	-	r	50	Diána kívánsága	e	r	300	Elmanakh	to	r	100
Bölcsőpolip	s	r	100	Diána tánca	e	r	50	Elmefacsarás	P	r	800
Bömbölő arénarém	Ti	r	800	Direkt kontaktus	e	r	50	Elmfereg	f	r	50
Börtjauk tréfája	Ti	r	500	Direkt kontaktus (új)	e	r	600	Elmemorzsolás	P	r	200
Bri'thung, a tolvaj	d	r	500	Diuretikus kráken	e	r	100	Elmepajzs	-	r	300
Bufa hímöke	b	r	200	Diz'ox nyilpuskás	d	r	100	Elmeszaggató karmok	Mu	r	200
Bufa lovagnője	b	r	200	Dizruptor	d	r	50	Elmeszonda	e	r	400
Bufa nevetése	b	u	4000	Dj'arekh tárcsa	c	r	800	Elmeszükités	-*	r	400
Bundás csirmáz	t	r	50	Dl'orkhaugruk	c	r	700	Élő búbiáj	e	r	500
Bundás csirmáz (új)	t	r	400	Dombi yeti	t	r	200	Élő útvesztő	s	r	50
Bunthar	e	r	300	Don Caloni	t	r	200	Élőáldozat	l	r	50
Burástyá királynő	r	r	50	Doorwalk	l	r	400	Élőholt gárdista	l	r	200
Burjánzó brothag	-*	r	400	Doppleganger	e	r	50	Élőholt mágus	l	r	300
Burjánzó toragfatty	c	r	200	Dor	ti	r	200	Élőholt mágus (új)	l	r	800
Búbájlópas	e	r	600	Dornodon küldetése	d	r	50	Élőholt pegazus	l	r	500
Búbájmásolás	e	r	600	Dornodon lovagnője	d	r	50	Élőholt pöföfeteg	l	r	500
Búbájós féreg	e	r	400	Dornodon szentélye	d	r	100	Élőholt rituálé	l	r	200
Büdös zokni	t	r	50	Dornodon temploma	d	r	50	Élőholt tigris	l	r	300
Büntető	K	r	200	Dornodon visszavág (új)	d	r	800	Előnyös üzlet	r	r	100
Büntető iszonyat	l	r	50	Dort Amessix	t	r	200	Élőváros	f	r	200
Büntető praglonc	t	r	50	Dögvész	c	r	100	Erettenés	t	r	100
Bűvös erdő	-	r	400	Drakolder mágus	f	r	300	Elsius, a gyógyító	tu	r	100
Bűvös lant	e	r	50	Drakolder poronty	f	r	300	Élterelés	s	r	50
Bűvös Ököl	Ka	r	300	Drakolder rémúr	f	r	400	Elveszett kincs	s	r	500
Bűvös tigris	e	r	500	Drakolder testőr	f	r	400	Enciklopédia Fantasia	-	u	5000
B'Waetan	c	r	400	Drakolich	l	r	600	Energiaszóva	Ka	r	400
Célpontválasztás	Má	r	400	Dr'thjanox vérivó	c	r	300	Energiaital	e	r	100
Chara-din döbbenete	c	u	3000	Drud	d	r	100	Energia koncentráció	c	r	50
Chara-din kőoszlovagja	c	r	100	Druida adeptus	s	r	200	Energiaspirál	r	r	300
Chara-din küldetése	c	r	200	Druida csapda	s	r	200	Energizáció	Ma	r	1000
Chara-din óhaja	c	r	700	Druida mester	s	r	200	Erőgyensúly	s	r	50
Chara-din talizmánya	c	r	50	Druida tudós	s	r	200	Erőgyűjtés	r	r	100
Chara-din temploma	c	r	50	Duplikátum	d	r	600	Erőpróba	ti	r	100
Cheotox	Mu	r	300	Dúvad	c	r	800	Ersényes elkarog	e	r	100
Chloe	Mu	r	100	Ében hadúr	c	r	50	Ervód	c	r	50
Chosuga	P	r	800	Ében halálhajsár	c	r	50	Esszenciakapocs	P	r	700
Clod Onar	d	r	400	Ében thargodan	c	r	200	Esszenciakristály	e	r	200
Connor Wartause	t	r	50	Ében tigris	c	r	400	Esszenciavámpír	l	r	300
Csábitás	e	r	400	Ébenfekete sárkány	l	r	400	Estariol	c	r	50
Császárí dekrétum	Ti	r	500	Egérút	-	u	6000	Északi tűzsárkány	d	r	700
Cseppfolyós idő	To	r	500	Egészségpróba	tu	r	100	Étkézési homár	s	r	50
Cserébogár	P	r	100	Égető tekintet	r	r	50	Externinálás	t	r	400
Csillagbajnok	e	r	50	Egoizmus	c	r	50	Ezeréletű	e	r	50
Csillezsálya	c	r	50	Egyesített lelki energia	e	r	100	Ezeréves lélek	Mu	r	500

Ezoterikus mardel	e	r	50	Fylo	b	r	200	Haarkon dühe	l	r	50
Ezüstmágusok tornya	f	r	50	Gaddar	ti	r	100	Haarkon kegyence	H	r	100
Fair play	r	r	50	Gakk, az észak ura	l	r	300	Haarkon öregkora	l	r	50
Fairlight állovagja	f	r	50	Galetki bárd	b	r	200	Haarkon öregkora (új)	l	r	1200
Fairlight játéka	f	r	50	Galetki hadvezér	Mu	r	100	Haarkon szolgája	c	r	100
Fairlight küldetése	f	r	50	Gáncsoló farkok	Má	r	400	Hadiadó	t	r	50
Fairlight pusztító masinája	f	r	50	Gandor	d	r	50	Hadicsel	t	r	100
Fairlight sárkánya	f	r	800	Gargol	P	r	100	Hadroszaurusz	s	r	100
Fairlight temploma	f	r	50	Gázelementál	r	r	100	Hájas okerón	r	r	200
Fairlight trükkje (új)	f	r	1200	Gebarian, az utazó	e	r	50	Hajítógép	ti	r	600
Fájdalmas búcsú	b	r	1000	Gemina	s	r	400	Hajnali Harmat	r	r	50
Falkavezér	s	r	50	Gemina porcelánkutyája	s	r	200	Halálaura	H	r	200
Falkavezér (új)	s	r	600	Gh'raiton ólész	c	r	700	Halálelementál	l	r	600
Falu	s	r	100	Gigantikus manipulátor	l	u	5000	Halállista	Ma	r	200
Fantomsárkányok	c	r	400	Gladiátor	K	r	100	Halálmester	H	r	400
Fantomsárkányok (új)	c	r	1200	Glir'vtugar vércsapoló	l	r	1200	Halalórás	l	r	200
Fátyoltehén	P	r	300	Glu'Glivar, a megsemmisítő	c	r	800	Halalós farkotüske	K	r	300
Fatty lord	c	r	50	Gnóm katarpáltállomás	f	r	50	Halalós káprázat	Ma	r	300
Fealefel Throm	f	r	200	Gnóm kutatóállomás	f	r	50	Halalós kör	c	r	50
Fegyverkovács (új)	t	r	400	Gnóm szolgáló	s	r	50	Halalós litánia	Ha	r	500
Fegyvermester	t	r	300	Gnómlak	f	r	200	Halalós sugárzás	P	r	50
Fehér Tigris	K	r	600	Gnorrathi vérfarkas	l	r	150	Halalós szerelem	l	r	100
Fehérbérc temploma	e	r	200	Goblin ezermester	Ti	r	500	Halalosztó Káin	d'c	u	5000
Fejvadász	t	r	200	Goblin harci kiállítás	Ti	r	1000	Halalosztó Klam	l	r	300
Fekete fónix	Mu	r	400	Goblin harcok	Ti	r	800	Halalosztó pocok	c	r	50
Fekete griff	c	r	100	Goblin kulacs	Ti	r	100	Halhatatlan klánvezér	H	r	100
Fekete kakas	l	r	400	Goblin mészáros	Ti	r	500	Halhatatlanság	d	r	100
Fekete kehely	d	r	50	Goblin szurkáló	Ti	r	700	Haragos teknős	s	r	800
Fekete özvegy	s	r	50	Goblin ügyeskedő	ti	r	800	Haragvó istenek	c	r	50
Fekete Péter	l	u	5000	Goblin vedőmágus	Ti	r	800	Harci mágus	f	r	50
Fekete sereg	t	r	50	Goblin vezér	ti	r	800	Harci mutans	Mu	r	100
Féktelen imádat	P	r	1000	Gölemgyurmázás	t	r	300	Harcos amazon	e	r	50
Felcser	r	r	200	Gontasho	To	r	600	Harcos háripa	l	r	400
Felderítés	-	r	200	Goombar	l	r	50	Hármas idézés	s	u	5000
Felejtő féreg	c	r	200	Gormaffi gormaff	e	r	100	Három a galetki igazság	-	u	3000
Félnék Yathmog	Mu	r	500	Goslak	e	r	400	Harq al-Ada	d	r	50
Felkészülés	-	r	400	Gothag döglidérc	l	r	200	Hasonlót a hasonlóval	d	r	200
Felnövekvő nemzedék	t	r	500	Gothmog	f	r	50	Hatalomcsáp	Ti	r	300
Felső szférák anygala	r	r	300	Göcsörtös bunkó	s	r	50	Hatásvadászát	-*	r	400
Fémbontó szójer	f	r	50	Gömbóc	c	r	100	Házikedvenc	f	r	50
Fenix	K	r	100	Gömbvillám	r	r	400	Hebrecs csapat	r	r	50
Fényelementál	r	r	200	Gran'Darr	Má	r	300	Hegygi göliát	t	r	200
Fényfónix	K	r	400	Gránit őrszobor	t	r	50	Hegymélyi hoorauk	P	r	200
Fénysárkány	r	r	200	Gránitbőr	tu	r	200	Helvir	d	r	50
Fényúr	r	r	200	Grath Morphus	l	r	50	Hendiala	e	r	400
Férge, a hős	r	r	100	Griffónix	r	r	100	Hendiala intrikája	e	r	300
Fertőzés	c	r	50	Griffónix (új)	r	r	600	Hét csapás	d	u	3000
Ferwagor kincse	t	r	200	Gruangdag	t	r	400	Hiábavaló áldozat	f	r	50
Ferwagor, elementál lord	t	r	100	Gruangdag tigrise	t	r	500	Hid	r	r	50
Feudális örökség	t	r	50	Guldor	Má	r	600	Hidegvér	l	r	50
Fezmin gépezete	P	r	400	Guolg császár	f	r	400	Hidra	l	r	50
Fintor	t	r	300	Gümöfőjei Öttö	P	r	500	Hihető illúzió	Ma	r	400
Fizetett tehetség	f	r	500	Gwendolen	e	r	50	Hívó kürt	-	r	400
Flavius	r	r	50	Gyáva féreg	d	r	50	Hólavina	l	r	200
Fluxustaló vyarg	P	r	800	Gyémántsárkány	r	r	600	Holtak serege	Ha	r	1500
Fluskakamra	c	r	200	Gyémántorsényű pegazus	e	r	300	Homokféreg	f	r	50
Fogadó	f	r	200	Gyengeség	-	r	200	Homokóra	e	r	50
Fokozott burjánzás	Mu	r	100	Gyevi bíró	b	r	200	Hordaparancsnok	t	r	50
Fókuszált mágia	-	r	1000	Gyilkos erőd	l	r	400	Hosszú ij	e	r	50
Fólrang	d	r	1000	Gyilkos ij	e	r	50	Hótarantula	r	r	100
Forróstás	to	r	200	Gyilkos karmok	ti	r	200	Hős	r	r	50
Fosszilis csontok	K	r	200	Gyilkos mérég	s	r	300	Hrumaguk	d	r	200
Földanya	s	r	400	Gyilkos mérég (új)	s	r	800	Huddens mester	r	r	50
Földanya amulettje	s	r	100	Gyilkos porölý	t	r	200	Hydron	to	r	300
Földanya bölcsessége	s	r	200	Gyilkostüzi gyémánt	d	r	200	Ichinedar	ti	r	200
Földanya erdejé	s	r	50	Gyógyító hadtest	s	r	200	Időcsere	f	u	3000
Földanya gyümölcssei	s	r	300	Gyógyító motyogó	l	r	300	Időcsere (új)	f	u	5000
Földanya kegyeltje	s	r	100	Gyónás Ralának	e	r	200	Időgyorsító	e	r	50
Földhányás	t	r	50	Gyors reflex	d	r	400	Időhurok	e	r	100
Földmozgás	t	r	100	Gyorsaságpróba	H	r	300	Időkapu	P	r	300
Fr'ngekar demonstrátor	l	r	700	Gyótró féreg	d	r	400	Időkiesés	e	r	50
Füllánk	d	r	50	Győzelem vagy bukás	Ti	u	5000	Időrabló	P	r	200
Fürge Rhemedyl	Mu	r	400	Gyülés	H	r	400	Időtörzulás	e	r	200
Fürkésző	Mu	r	300	Haarkon	l	r	300	Időugrás (új)	f	r	600

Időutazás	e	r	200
Időzített gomba	c	r	50
Iffabb Lord Kovács	t	r	50
Igászságtévő	r	r	50
Ijászmester	f	r	50
Ikerfivérek	t	r	50
Illúzió	e	r	400
Illúziócsáp	P	r	500
Illúziócsapda	P	r	800
Illúziópalota	e	r	600
Illúziósárkány	e	r	600
Illúzómester	e	r	200
Illúzóróna	f	r	200
Immúnis krakoch	Ti	u	5000
Influenza	f	r	50
Influenza (új)	f	r	400
Ingatag hegyorom	t	r	500
Ínséges idők	*	r	400
Instabil szingularitás	f	r	50
Invázió	d	r	50
Inváziós éjszaka	c	r	50
Irányított manakisülés	f	r	300
Isteni érzés	K	r	500
Isteni harag	K	r	100
Isteni igazságtétel	b	u	5000
Isteni közbeavatkozás	r	u	7000
Isteni parancs	r	r	200
Isteni segítség	r	r	50
Isteni szövetség	-	r	50
Isteni visszahívás	-	r	50
Iszapgölem	s	r	200
Isonyat	l	r	50
Isonyatos goblin	ti	r	800
Ítélethozó	H	r	100
Ithril	l	r	50
Izzó lemezpáncél	d	r	100
Jáde szkarabeusz	Ti	r	600
Jádesárkány	e	r	400
Jaj a legyőzötteknek	t	r	200
Járvány	s	r	50
Jégelementál	l	r	50
Jégoszlop	H	r	400
Jégsárkány	l	r	400
Jelleműkőr	f	r	50
Jerikó	-	r	50
Jerikó (új)	-	r	400
Ka-Boom	H	r	100
Kalandozó álmok	r	r	50
Kamionoszaurusz	s	r	100
Káoszбайnok	c	r	50

Káoszcsapás	c	r	100
Káoszgoblin	ti	r	800
Káoszherda	d	r	50
Káoszkigyó	c	r	200
Káoszplazma	l	u	6000
Káoszszugár	c	r	300
Káoszteknőc	c	r	50
Káosztorrió	c	r	50
Kaotikus csata	c	r	50
Kaotikus tombolás	c	r	50
Kaporszakáll	r	r	50
Kaptár	s	r	50
Kapu	t	r	50
Kapzsíság	c	r	50
Karacs	b*	r	200
Kardfogú fülemüle	e	r	50
Kardszárnnyú pocok	e	r	50
Kárhózat	l	r	50
Karmazsin huhogó	s	r	50
Karmazsin huhogó (új)	s	r	400
Karmazsin tigris	d	r	600
Kaszinó	f	r	50
Kasztroplanáris stigma	f	r	50
Kasztroplanáris uralom	f	r	50
Katakizma	l	r	50
Katakizma (új)	l	r	800
Katapult	l	r	200
Katasztrófa	d	r	100
Katona klánvezér	K	r	100
Kátránygödör	H	r	100
Kedvenc	tu	r	400
Kék rakolits	e	r	50
Kentauros	t	r	50
Képeletharcos	e	u	3000
Kerge darázs	s	r	400
Kérődző moagrín	Ti	r	500
Két kard szimbólum	t	r	50
Kétféjű troll	d	r	50
Kettős ügynök	r	r	200
Kettős erőbedobás	-	r	200
Kettőslátás	e	r	50
Keyrasi démonlidérc	e	r	400
Khalea Wa Humped	Ma	r	100
Khôr	d	r	300
Kholdenikus csapás	f	r	50
Kicsi a rakás	ti	r	200
Kicsinyító lencse	f	r	50
Kiegett föld	d	r	50
Kiegyenlítés	l	r	50
Kincskereső madár	t	r	400
Királyi főszakács	r	r	50
Királyi korona	r	r	50
Királyi nagytanács	r	r	50
Királyi palást	r	r	300
Kirurgus	d	r	800
Kís Vagabund	e	r	50
Kisebb gyógyító szentély	s	r	100
Kisebb quwarg istenség	d	r	800
Kisebb Zan	d	r	700
Kiütéses negátor	-*	r	400
Kleptománia	P	r	200
Klónozás	f	r	50
Klónozás (új)	f	r	400
Klónteknőc	f	r	100
Kocsonyaki győ	c	r	100
Kolostor	t	r	50
Koncentrált támadás	c	r	300
Kontinuum-tágító	d	r	50
Koponya szimbólum	l	r	50
Korgó Szikra	-	r	300
Korlátlan mágiikus faktor	d	u	6000
Korlátózás	-	r	100
Korr Varror	Tu	r	300
Kovácsműhely	d	r	50

Kozmikus csodabogár	To	r	400
Köd	l	r	300
Ködlovas	l	r	200
Kökorszaki szak	s	r	50
Kóomlás	ti	r	100
Köszönyog	s	r	100
Közös Tudat	-	r	50
Közös Tudat (új)	-	r	600
Kragoró familiárisa	-	r	200
Krákogó Sütötök	d	r	50
Krakolich	H	r	100
Kreiton átokmester	c	r	200
Krétakör	l	r	50
Kri Wu She	r	r	50
Krikus tömeg	Mu	r	200
Kripta	r	r	600
Kristályerdő	r	r	50
Kristályhegy	f	r	200
Kristálynyálka	s	r	300
Kristálypalota	b	r	800
Kristálypraglonc	tc	r	50
Krónikaőr	r	r	50
Krono-csáp	P	r	400
Kronoelementál	e	r	50
Kronokukac	e	r	50
Kronomágikus homokóra	P	r	200
Kronopók	e	r	400
Kronotapír	e	r	50
Kronoteus	P	r	400
Kr uagon pusztító	c	r	800
Kru-bla	d	r	300
Kumulatív szimmetria	f	r	50
Küldemény	f	r	200
Különleges élvezet	e	r	200
Különleges képzés	Ti	r	50
Kvazár kard	r	r	50
Kvazár páncél	r	r	50
Kvazárbehémót	c	r	500
Kvazárgölem	Má	r	300
Kvazársárkány	c	r	400
Kyorg oszmánus	-	r	500
Kyorg szlogasárkány	l	r	600
Kyorg tudás	f	r	200
Kyra	d	r	50
Lábadózás	s	r	50
Lady Olivia	e	r	50
Lady Olivia (új)	e	r	500
Lady Olivia éneke	e	r	300
Lady Olivia macskája	e	r	50
Lady Olivia macskája (új)	e	r	400
Lady Terilien	s	r	300
Lajhár lord	s	r	50
Láncvillám	Ma	r	800
Lángtenger	to	r	200
Lant	e	r	50
Lápi rém	l	r	400
Lassan járj!	-*	r	200
Láthatatlan sereg	e	r	50
Lávaköpet	to	r	100
Lávaóriás	To	r	300
Lázadás	t	r	50
Leah főpapja	l	r	400
Leah halállövogya	l	r	100
Leah hatalma	l	r	1000
Leah kegye	l	r	50
Leah küldetése	l	r	50
Leah temploma	l	r	50
Leanthil trükkje	Ha	r	500
Lebegő kastély	t	r	200
Lefizetés	-	r	200
Korlátlan mágiikus faktor	e	r	800
Légihajó	f	r	200
Légiharc	-	r	50
Légy méltó magadhoz	r	r	600

Nagyobb káoszjuttás



altalános Chara-din

Sikeres kijátszása után áldozd fel két legalább 2 ideánsi költségű lapodat: ellentétednek el kell dobni a kezéből illetve az asztalról összesen legalább 9 lapját a győztes, különben veszít 99 max. EP-t.

„Ez az irítkésű fiáty magja csak legyőzhető smert. Ha létezik egyházas, az attól azt nében meg-sólti nem éle tá.”

2004 © Beholder KH.

Lélecsapda	P	r	300	Mandhal di Mehr	s	r	50	Monukonstrumatik Abarrun	r	r	50
Lélekeleméntál	H	r	100	Mandulanektár	s	r	100	Morbid	r	u	3000
Lélekenergia kinyerése	d	r	100	Manifesztátor	e	r	50	Mordar védőkőre	Má	r	200
Lélekfacsarás	Mu	r	800	Manókirálynő	b	r	300	Mordar, a nekromanta	l	r	200
Lélekgyűjtő	l	r	400	Mantikör	d	r	50	Morgan	l	r	500
Lélekharang	c	r	100	Mantrion	d	r	400	Morgan átka	l	r	500
Lélekszellem	H	r	100	Martian	c	r	50	Morgan átkozott ajándéka	l	r	300
Lélekszívő csáp	P	r	300	Márvány drakón	K	r	400	Morgan aurája	H	r	300
Lélektáncos	l	r	50	Márvány lady	P	r	100	Morgan gyásza	l	r	800
Lelkek bőrtöne	P	r	200	Márványtorony	e	r	50	Morgan gyermeke	l	r	300
Lelki kötődés	e	r	50	Második esély	To	r	500	Morgan ítélete	l	r	500
Levatan	tu	r	100	Massza	c	r	50	Morgan kereké	l	r	500
Lidérckirály	l	r	200	Mateus	Má	r	400	Morgan könyve	l	r	300
Lidércvipera	H	r	200	Matiel	to	r	100	Morgan kristálya	l	r	100
Lidércszellem	H	r	800	Ma'ya dala	e	r	400	Morgan laboratóriuma	l	r	300
Linkor Csumovszkij	d/c	r	50	Meddőség	d	r	50	Morgan mocsara	l	r	50
Lipkin	K	r	100	Meditáció	e	r	200	Morgan születése	l	r	300
Loachlan	l	r	400	Megrontás	l	r	50	Morq Fan Gor	P	r	800
Lohd Haven hikoltása	tu	r	500	Megsemmisítő lehelet	Tu	r	400	Morran McMorrán	t	r	50
Lohd Haven sáhkánya	to	r	600	Megszakítás	Má	r	1000	Mortyogó hírnök	l	r	300
Loidin Hapitus	c	r	50	Megtért vámpír	s	r	300	Morzdomigron	Ma	r	200
Lord Fezmin	l	r	50	Megtestesülés	-	r	700	Most már elég	f	r	100
Lord Fezmin (új)	e	r	600	Megújulás	d	r	50	Most vagy soha	H	r	300
Lord Korell	t	r	50	Megvadult kecskebak	s	r	50	Mosthar	r	r	200
Lord Kovács (új)	t	r	500	Megvesztegetés	f	r	50	Motyogó harcos	l	r	300
Lord Kovács József	t	r	50	Melkon	s	r	400	Motyogó ritus	l	u	6000
Lőfegyver szakértelem	-	r	50	Melkon titka	s	r	300	Motyogó sámán	l	r	300
Lőtávolság	r	r	50	Méltó szintlépés	-	r	50	Motyogó verem	l	r	300
Luthium	d	r	200	Mély gyász	H	r	200	Mősze tornádó	t	r	50
Lymona	b	r	200	Mélység fáttya	s	r	400	Műió szintlépés	-	r	50
Lyx-daik-i boszorkánykódex	To	r	400	Mélységi glathorg	Mu	r	200	Munkagép	c	r	400
Lyx-daik-i teória	To	r	400	Mélységi zombi	l	r	100	Mutans pök	s	r	100
Magger	c	r	50	Mélytengeri kalauz	s	r	50	Mutáns regeneráció	c	r	50
Magh-goth párdúc	c	r	800	Mennybéli ítélszék	r	r	200	Nagy Limbó	Má	r	600
Mágia-apály	t	r	50	Mentális hullám	e	r	200	Nagy mágneses bigyó	t	r	50
Mágiadagály	f	r	50	Mentális robbanás	f	r	200	Nagy pulzans mágia	To	u	6000
Mágiamunitás	f	r	50	Mentális robbanás (új)	f	r	400	Nagyobb életszívás	H	r	1800
Mágiavihar	f	r	50	Mentesség	l	r	50	Nagyobb halálvárás	l	u	5000
Mágikus erőd	r	r	50	Mentőangyal	r	r	50	Nagyobb kóaszűtés	c	u	5000
Mágikus koponya	l	r	50	Méonech ősmester	Má	r	600	Nagyobb kívánság	r	u	8000
Mágikus pulzans	t	r	50	Méonech számzótt	Má	r	400	Nagyobb vercápa	c	r	50
Mágikus tükör	e	r	50	Méregementál	tu	r	300	Napkirály	r	r	400
Magmaelementál	d	r	200	Méregfélelem	tu	r	500	Napkirály ajándéka	r	r	50
Magnetikus pragonc	t	r	50	Méreghányag	s	r	50	Napkirály dala	K	r	100
Magnetó	Mu	r	300	Méregimmunitás	s	r	50	Napkitörés	r	r	100
Mágus kíanvezér	Má	r	100	Méregkutatás	s	r	200	Natali kő	-	r	50
Mágusiskola. 3. szint	f	r	50	Mérges galóca	s	r	50	Negáció	f	r	50
Mahomi gölem	f	u	5000	Mérgezett karmok	H	r	50	Negatív elementál	l	r	200
Majd legközelebb	b	r	3000	Mérgező szél	s	r	300	Negatív energia	d	r	300
Mákrózsa	e	r	50	Mérleg	f	r	50	Negatív robbanás	l	r	400
Mákrózsa főzet	e	r	50	Mestermágus	r	r	400	Nehéz szülés	Má	r	100
Malfunkcionálás	Ti	r	400	Mestertolvaj	d	r	50	Nekrit parazita	l	r	300
Malkori ijázmester	r	r	50	Mestervarázsló	f	r	50	Nekromanta ítélet	l	r	1200
Malvína Lobara	r	r	50	Metakőosz	Mu	r	200	Nekromanta lord	l	r	300
Mamutóriás	t	r	600	Meteorhullás	ti	r	200	Nekromanta pálcá	l	r	200
Manaadó csáp	P	r	200	Miksziszi hűsgölem	l	r	200	Nekromanta trükk	l	r	400
Manaapadás	*	r	400	Mindent nekem!	P	r	800	Nemes nűmak	K	r	600
Manaáramlás	-	r	200	Minőségi csere	f	r	400	Niagren	t	r	50
Manabolydulás	f	r	200	Mirtuszkoszorú	e	r	50	Niagren pálcája	t	r	50
Manabörtön	f	r	400	Misztikus kislülés	c	r	50	Niagren pálcája (új)	t	r	500
Manaégés (új)	f	r	400	Misztikus sötétségkő	H	r	100	Niotherg, a védelmező	d	r	300
Manaelementál	f	r	50	Mí'othag szürcsőló	l	r	700	Nixorathi védőamulett	t	r	200
Manafókuszálás	Ma	r	200	Moa daraboló	t	r	500	Nómenklatúra	l	r	50
Manafonál	f	r	200	Moa ékszer	t	r	50	Nomis Leinád	bá	u	5000
Manaforrás	-	r	400	Moa nagyúr	t	r	400	Nord	d	r	50
Manapoid	Ma	r	200	Mo-csáp mocsár	l	r	300	Norpadolótika	c	r	50
Manapuffancs	f	r	100	Mokku	K	r	600	Notermanthi	c	r	50
Manarobbanás	e	r	50	Molekuláatredezés	f	r	50	Notermanthi (új)	c	r	500
Manasajtolás	K	r	1000	Molekulabitorló	Ti	r	600	Notermanthi bébi	c	r	50
Manaszaporodás	Má	r	400	Molgan	l	r	200	Nugman gyümölcs	s	r	400
Manaszívás	to	r	200	Molzol Nártán	ti	r	100	Nuk szolgája	f	r	100
Manaszonda	f	r	300	Momfordi csapás	l	r	200	Nuk uzsorája	d	r	300
Manatúz	To	r	500	Mondjám, vagy mutassam?	c	u	5000	Nukleáns csataticskány	t	r	50
Manavakuum	t	r	50	Monozoid	ti	r	500	Nűmak királynő	K	r	600

Numenati laboratóriuma	d	r	50	Ördögűző pálcá	K	r	400	Pszí őselemntál	e	r	200
Nyálkacsiga	Ti	r	400	Öreg varázsló	r	r	50	Pszí-acéltorony	l	u	5000
Nyílcsapda	t	r	200	Örök dilemma	d	r	600	Pszichikai csapás	Mu	r	300
Nyírtott tényér	r	r	50	Örök harag	-	u	5000	Pszí-elemntál	e	r	100
Nyugodt pentadron	t	r	200	Örök pihenés	K	r	200	Pszí-elemntál lord	e	r	300
Oglyth	e	r	100	Öröktűz	d	r	200	Pszionicista klánvezér	P	r	100
Oktopusz	s	r	100	Örült Enkla, az animátor	-	r	300	Pszionikus bilincs	P	r	800
Okulúpaj	c	r	400	Örült Montrix	c	r	200	Pszionikus entitás	e	r	500
Okulúpaj átka	c	r	50	Örült Szajonn	c	r	500	Pszí-regeneráció	e	r	50
Okulúpaj kacagása	c	r	500	Örült Trax	d\j	r	50	Pterodaktilyusz	s	r	400
Okulúpaj robbanó gömbje	c	r	100	Örző lord	-	r	200	Pulzáló manazár	l	r	400
Olimpiai játékok	r	r	50	Ösbolhedor	r	r	200	Pulzáló vérvortex	d	u	5000
Olimpiai stadion	r	r	50	Ösdentor	c	r	50	Purifikátor	r	r	50
Ongóliant	t	r	900	Ösgölem	ti	r	400	Purifikátor császár	r	r	300
Ongóliant bébi	t	r	300	Őshangya császár	s	r	700	Pusztító motyogó	l	r	300
Ongóliant diszkoszvetés	t	r	600	Őshangya királynő	s	r	600	Püspöki talár	-	r	50
Ongóliant hadúr	t	u	3000	Őshangya sármán	s	r	600	Pyrk vipera	P	r	100
Ongóliant hadúr (új)	t	u	6000	Őshonos óriás	t	r	200	Qriklix	d	r	500
Ongóliant lady	t	r	200	Ősi béklyó	Má	r	1200	Q'rephtos halálfaló	l	r	700
Ongóliant roham	t	r	200	Ősi bölcsesség	-*	r	400	Quwarg anyakirálynő	d	r	500
Őnix szobor	c	r	100	Ősi búvólet	f	r	600	Quwarg behemót	d	r	500
Őnixpiramis	d	r	100	Ősi ellentét	f	r	50	Quwarg ellenállás	d	r	300
Őnixtojás	l	r	50	Ősi gyógyítás	c	r	100	Quwarg hangyász	d	r	300
Opál kalmár	l	r	400	Ősi kolostor	r	r	100	Quwarg harcmágus	d	r	500
Orbitális macskósajt	e	r	100	Ősi láthatatlanság	e	r	50	Quwarg hekytartó	d	r	300
Ordítás	-	r	50	Ősi létezés	Má	r	500	Quwarg kincstáros	d	r	300
Orgling birkózó	Mu	r	200	Ősi manifesztáció	s	u	6000	Quwarg királynő	d	r	200
Orgling sármán	Mu	r	400	Ősi praktika	c	r	200	Quwarg királynő (új)	d	r	500
Orgling szatócs	Mu	r	200	Ősi ritus	c	r	200	Quwarg mérég	s	r	400
Orgling tanácsadó	Mu	r	200	Ősi rúna	-	r	600	Quwarg örparancsnok	d	r	300
Orgling törzsfőnök	Mu	r	400	Ősi szertartás	Mu	r	200	Quwarg ősmágus	l	r	300
Orgyilkos	d	r	50	Ősi tekercsek	Má	r	400	Quwarg ősröbbanás	d	r	300
Óriás griff	r	r	300	Őskőasz	f\j	u	5000	Quwarg szellem	d	r	400
Óriás manipulátor	l	r	400	Ősmotyogó császár	l	r	1000	Quwarg széltáncos	d	r	500
Óriás pöfeteg	c	r	100	Ősöreg goliát	Má	r	300	Quwarg tojásgondozó	d	r	500
Óriás skorpió	s	r	50	Ősöreg mamut	t	r	500	Quwarg tűzköpő	to	r	300
Óriás tohonya	To	r	300	Őspök	Tu	r	500	Quwarg vágóhíd	d	r	400
Óriásféreg	d	r	500	Ősquwarg	d	r	400	Rabszolgaság	ti	r	200
Óriáskolibri	e	r	50	Őssárkány	K	r	1200	Ragadozó	t	r	50
Óriásmassza	Mu	r	200	Őstestvér	l	r	600	Ragadozó (új)	t	r	600
Óriásoló	s	r	100	Ősvillám	f	r	700	Ragyás burástyá	e	r	50
Óriáspók	s	r	50	Ősvortex	Má	r	100	Ragyás burástyá (új)	e	r	400
Óriásárkány	to	u	8000	Őszférhetetlenség	e	r	50	Ragyogó Ron	r	r	50
Óriásólyom	e	r	300	Ősztön	s	r	500	Raia keresztleslovagja	r	r	50
Ork akrobata	d	r	300	Pajzsfal	K	r	200	Raia küldetése	r	r	50
Ork csontkovács	d	r	300	Páncélos torgal	t	r	400	Raia szent lovagja	r	r	50
Ork katapult	d	r	300	Párbajhős	r	r	500	Raia szent lovagja (új)	r	r	600
Ork korbács	d	r	300	Parhalakka	b	r	200	Raia temploma	r	r	50
Ork megszállott	d	r	300	Páros gyógyulás	P	r	300	Rakonk	f	r	100
Ork sármán	d	r	400	Patakvér	d	r	50	Ra'Ronn	P	r	200
Ork szerencsejátékos	d	r	300	Pattanóbóde	t	r	50	Raska	Mu	r	100
Orkhan Thai	c	r	400	Pelegrin	e\j	r	50	Rd'álv lélekítő	t	r	300
Oroszlánüvöltés	r	r	50	Phoebius	f	r	200	Reanimátor	l	r	100
Orrfricskázás	tu	r	400	Pihenő	b	r	800	Recirkulációs prizma	r	r	50
Ortevor	l	r	50	Pillanatnyi elmezavar	c	r	50	Redyque	s	r	50
Ortevor bányái	l	r	50	Pirgamit	d	r	100	Regeneráció	s	r	50
Orzag	f	r	50	Pirit gölem	Má	r	400	Rémálom	c	r	50
Orzag bilincse	f	r	1000	Piromenyét	f	r	50	Ren	Ma	r	200
Orzag bilincse (új)	f	r	1500	Planetáris manifesztáció	-	r	50	Repülő erőd	e/s	r	200
Orzag managömbje	f	r	50	Planned Flamedix	t	r	200	Részeg mámor	d	r	300
Orzag managömbje (új)	f	r	600	Pneumatikus amóba	f	r	50	Revitalizáció	s	r	50
Ősi tekercsek	Má	r	400	Pökkirálynő	s	r	200	Révület	P	r	400
Östrom	d	r	50	Pokoli erő	to	r	100	Riomarollondi	f	r	50
Öttő csápjá	P	r	400	Pokoli fájdalom	d	r	200	Rius	f	r	50
Öutmlen	c	r	400	Pokolkő	d	r	50	Robbanó rúna	to	r	100
Owooti alligátor	s	r	400	Polong	l	r	400	Romlás	l	r	200
Owooti trükk	s	r	1200	Pondi, az ősmágus	f	r	50	Rothadó borzalom	H	r	600
Ózoali	b	r	200	Por és homok	ti	r	300	Rothadó mocsarak	l	r	50
Óklelő kos	t	r	50	Porbel	t	r	100	Rovarirtás	t	r	50
Ónfeláldozás	c	r	50	Pótolhatatlan veszteség	r	r	500	Rovarsármán	tu	r	500
Óngyilkos düh	t	r	50	Pozitív robbanás	r	r	800	Roxati üvegszem	f	r	200
Óngyilkos féreg	d	r	200	Pöfögő Kregon	l	r	50	Rughar	f	r	400
Óngyilkos kommandó	t	r	300	Pszí fűző	P	r	500	Rughar ajándéka	f	r	50
Órdógi mentor	l	r	1000	Pszí kő	e	r	50	Rughar varázskönyve	f	r	100

Ruh Nestah, az átok	c	r	200
Rundhal, a gyűjtőgető	f	r	300
Rüvel hegyi örgőlem	ti	r	400
Rynthus	P	r	300
Ryuku átokvarázs	d	r	300
Ryuku gölem	f	r	500
Ryuku ostromteknos	r	r	300
Sáfránypor	f	r	50
Sahran rák	P	r	100
Sanual	f	r	50
Sardullah Sharpa	d	r	50
Sárgaláz	to	r	100
Savas eső	Mu	r	100
Savgölem	l	r	200
Savhurrikán	d	r	100
Setét Patkány	l	r	50
Sheran áldása	s	r	400
Sheran békélovagja	s	r	50
Sheran küldetése	s	r	100
Sheran lázadása	s	r	50
Sheran temploma	s	r	50
Sheran védősárkánya	s	r	500
Shivanasti szarkofágja	Ka	r	300
Shomorikinnégia	d	r	400
Shuan Darr	tu	r	300
Sikok Vándora	r	r	50
Siol von Uman báró	l	r	50
Siormhad bilincse	ti	r	300
Sir Lonil Zomar	-	r	600
Sir Rasolphius	r	r	500
Sistergő Pumpa	l	r	50
Sistergő Pumpa (új)	l	r	400
Skorpió csipész	e	r	50
Skorpió klán	l	r	50
Smack rabszolgái	l	r	50
Smaragd dzsinn	s	r	400
Smaragd gölem	s	u	4000
Smaragd griff	s	r	100
Smaragd tigris	r	r	400
Smaragdgyűrű	f	r	50
Smaragdvámpír	l	r	400
Sokoldalú építőmester	t	r	100
Solisar aurája	r	r	1200
Sörtehajú Ninsai	s	r	50
Sötét árny	l	r	500
Sötét elmpépítés	l	u	5000
Sötét főgnóm	d	r	50
Sötét gnóm	d	r	50
Sötét kántor	H	r	100
Sötét manifesztaáció	-	r	200
Sötét motyogó	l	r	100
Sötét motyogó (új)	l	r	500
Sutor Kragoru	-	r	50
Syndel	f	r	50
Szabad áramlás	-	r	200
Szabad madár	e	r	50
Száguldó idő	e	r	200
Szajonn mágiája	c	r	50
Szakértő Szyl	tu	r	100
Szárnyaló halál	Mu	r	300
Szárnyas bolhedor	r	r	200
Szárnyas Szuszi	d	r	400
Szárnyaspók	s	r	200
Szarvasgancs	s	r	200
Szellemlalapács	Ma	r	300
Szellemlövág	l	r	50
Szellőléptű Elvatar	e/s	r	50
Szélszolgák	s	r	50
Szem szimbólum	e	r	50
Szemet szemért	e	r	50
Szende Ughal	d	r	400
Szent jogar	r	r	50
Szent kehely	r	r	50
Szent kulacs	s	r	50

Szent sólyom	r	r	600
Szent taréj	K	r	200
Szeppent ráktatyi	c	r	50
Szeppuku	t	r	50
Szerelmsárkány	e	r	400
Szerelmes óriás	e	r	200
Szerencsés sújtás	e	r	100
Szerencsés szám	e	r	100
Szerepcsere	e	r	400
Szikkadt motyogó	l	r	400
Szikkázó manahal	f	r	200
Szmulákrum	e	r	500
Szinaptikus matador	r	r	200
Színati szerzetes	d	r	50
Szipolyozó	ti	r	100
Sziren fattyú	P	r	200
Szívárványkristály	f	r	100
Szívárványserényű pegazus	e	r	300
Szivesség	f	r	50
Szkritter esélyeselő	K	r	700
Szójer entitás	Mu	r	300
Szójer királynő	s	r	50
Szójerváladék	t	r	300
Szonikus áspis	K	r	200
Szopógödör	l	r	50
Szorrátor bogár	c	r	50
Szörnybűvölés	e	r	200
Szörnyök évadja	slf	r	50
Szörös pók	s	r	100
Szörösöpök ördémön	c	r	200
Szövetségi istálló	Má	r	400
Szvatikus orkán	d	r	50
Szubreális vámpír	l	r	400
Szundító galetki	K	r	100
Szusza	b	r	100
Szürke rinocérosz	d	r	100
Szürkeállomány aktivizálása	f	r	3000
Szűzhöz	l	r	50
T. Vlagyimir	-	r	1000
T. Vlagyimir (új)	-	r	1800
Taaluru herceg	Mu	r	300
Taga	to	r	300
Takarító	-*	r	200
Talbot kinja	Mu	r	200
Talbot szava	Mu	r	500
Talriai behemót	ti	r	300
Támadó taktika	-	r	400
Tanaka, a merész	e	r	50
Táncoló ogre	t	r	300
Taposás	t	r	300
Téfea magoflux	f	r	50
Téknős vezér	s	r	800
Téknőspáncél	r	r	50
Tektonikus kvatáns	f	r	200
Telepatikus rém	e	r	100
Teljes front	-	r	50
Teljes gyógyulás	s	r	400
Teljes kaosz	c	r	300
Teljes kvatáció	f	r	50
Teljes napfogatkozás	c	r	200
Teljes negáció	f	u	5000
Temetetlen múlt	l	r	300
Temető	l	r	500
Temető (új)	l	r	1500
Temetőlérdéc	l	r	500
Templomai orgona	r	r	50
Tengeri manó	c	r	50
Tényészmanifesztaáció	P	r	100
Teremtő erő	f	r	300
Teremtőmágus	r	r	200
Térfaló	r	r	50
Tétlenség	t	r	100
Tévút	s	r	100
Tguarkhan	-	r	200

Mondjam, vagy mutassam?



azonnali Chara-din

Sikeres kijátszásakor választható: vagy kiválasztasz az asztalod egy fix idejű költségű lapot, ekkor célpont játékos és minden lény felé irányított EP-t sehozhatsz, mint a lap idejű költsége (lefele kerekítve), vagy a kezeltől a Semmitte dobhat egy fix idejű költségű lapot, és célpont játékosnak felé irányított lapot kell a kezeltől a győztől dobni, mint ennek a lapnak az idejű költsége (lefele kerekítve), de maximum 4 lapot.

2014 © Banquet Kft.

Tguarkhan kölyök	c	r	200
Thargodan csatamező	c	r	50
Thargodan csatatanak	c	r	50
Thargodan fenevad	c	r	300
Thargodan harcok	c	r	300
Thargodan maszk	c	r	100
Tharr harcok lovagja	t	r	50
Tharr keresztje	t	r	50
Tharr küldetése	t	r	50
Tharr temploma	t	r	50
Thauglorendon	r	r	400
Thorazin	t	r	200
Tigroszlán	e	r	50
Tilretas fala	t	r	700
Timera haragja	e	r	200
Timera kacagása	e	r	200
Timera sújtása	e	r	500
Timera szolgálólánya	e	r	500
Timera trükkje	e	r	200
Tirranda	To	r	300
Tirranda üstje	To	r	400
Tiszta játék	-	r	200
Tisztogató klánvezér	ti	r	100
Titánkolosszus	f	r	400
Titkos rituálé	d	r	100
Tleikan behemót	r	r	400
Tleikan búvóló	e	r	400
Tleikan főbira	r	r	400
Tleikan véreb	c	r	100
Tohonya Til	ti	r	100
Tojásrakó pőfeteg	Mu	r	200
Tollaskigyó	s	r	200
Tolvaj klánvezér	to	r	100
Tolvajcéh	d	r	50
Tolvajlás	d	r	200
Tolvajok tolvaja	to	r	300
Tolvajszem	d	r	50
Tomboló óriás	t	r	200
Tomboló Ovgar	d	r	50
Tomboló vihar	s	r	50
Tomboló yeti	t	r	50
Tompítás	ti	r	200
Torq, az inkvizitor	P	r	100
Torz Talbot	c	r	200
Totális agymosás	c	r	50
Totális háború	t	r	50
Tou Szang	c	r	400
Tou szang kihívása	c	r	50
Toxikus csatater	s	r	400
Toxikus Spóra	tu	r	300

Tömegátok	Mu	r	2500	Vadmágikus zóna	Mu	r	400	Visszacatolás	r	r	200
Tömegbájlás	e	r	200	Vakmerő pattancs	t	r	50	Visszacatolás (új)	r	r	600
Törpe ellentámadás	t	r	200	Vámpír nagyr	l	r	400	Visszafeljődés	f	r	50
Törpe kovács	t	r	50	Vámpirizáció	l	r	50	Visszalépés	d	r	50
Törpe-gnóm glion	-	r	200	Vámpírlord	l	r	500	Visszataró erő	f	r	100
Traard	ti	r	100	Vámpírszobor	H	r	100	Visszavágás	tu	r	400
Transzformáció	f	r	3000	Vangorf gróf	l	r	50	Vitalitás	tu	r	100
Transzformációs mező	tu	r	300	Vangorf vára	l	r	50	Vitshúhé lencsái	e	u	3000
Treem feljegyzései	r	u	3000	Varázskudarc	Ti	r	400	Vizburok	s	r	50
Treem, a bölcs	r	r	50	Varázslatolás	e	r	50	Vizdémon	e	r	50
Tricornis	r	r	50	Varázslatos Mirella	Má	r	500	Vizesés	e	r	50
Tricornis herceg	r	r	100	Varázslatos pillanat	e	r	500	Viziócsapás	f	r	400
Tripla szintlépés	-	r	50	Varázslótorony	f	r	50	Vizióhalál	c	r	200
Triton	e	r	50	Varázsmező	Má	r	500	Vizionár	e	r	50
Troglodita főzet	Mu	r	100	Varázsszél	Má	r	200	Vizionár (új)	e	r	800
Troglodita herceg	Mu	r	400	Varázsszőnyeg	f	r	100	Viziósárkány	d	r	600
Troglodita istenség	c	r	600	Varkaudar behemót	d	r	500	Viziósólyom	d	r	200
Trollfa	s	r	50	Varkaudar gladiátor	d	r	200	Vohuana	b	r	800
Trükkmester	f	r	50	Varkaudar hadúr	d	r	300	Vortex	l	r	50
Tudatcsapás	e	r	400	Varkaudar harcművész	d	r	300	Vörös rakolts	d	r	50
Tudatcsere	P	u	5000	Varkaudar kinzömaster	d	r	200	Vulkánkitörés	t	r	50
Tudatfagyasztás	Mu	r	2500	Varkaudar kinzömaster (új)	d	r	800	Wejñón parancsnok	K	r	100
Tudatfaló (új)	e	r	500	Varkaudar önzölés	d	r	200	Woorgard	s	r	100
Tudati klónozás	e	r	100	Varkaudar remete	-	r	300	Wulf Gretta	t	r	50
Tudati kohézió	P	r	800	Vasalt bunkó	t	r	50	Wyszczi szírnén	e	r	100
Tudatkutatás	r	r	200	Vasalt Bunkók	t	r	50	Xenópete	ti	r	200
Tudatronsoló mancs	Ma	r	200	Vasgölem	f	r	400	Xilithin bélyege	K	r	300
Tudós klánvezér	tu	r	100	Vashegyek Nemzete	t	r	50	Xirnox	l	r	50
Tudós teknős	s	r	800	Vasszűz	d	r	50	Ydven	P	r	100
Tulajdonságlolás	Mu	r	200	Vasvért	d	r	50	Ygoroth	c	r	400
Tükördémon	P	r	600	Védekező taktika	-	r	400	Ysmon	f	r	50
Tükörólyom	s	r	600	Védett fajok	s	r	100	Zafir drakón	e	r	500
Tündérszúnyog	s	r	100	Védőangyal	K	r	400	Zafir entitás	P	r	200
Tűnékeny csábítás	e	r	400	Védőmágia	t	r	200	Zafirsörényű pegazus	s	r	200
Tűrelem	f	r	50	Végképp eltörlni	t	r	200	Zak Hazadar	Ma	r	100
Tűskés bikaborz	d	r	50	Végső halál	l	r	200	Zálog	r	r	200
Tűskés gigaféreg	f	r	100	Végső pusztítás	d	r	200	Zan	d	r	800
Tűzbogararak	d	r	300	Végső visszszámolás	d	r	50	Zan detonáció	d	u	5000
Tűzcsapás	d	r	50	Vegyesholt	f	r	50	Zan diszrupció	d	r	500
Tűzfal	to	r	200	Véletlenszerű kiválasztódás	c	r	50	Zan-csemete	d	r	50
Tűzforgeteg	d	r	300	Velociraptor	s	r	100	Zangroz harcospai	f	r	50
Tűzkard	e	r	50	Vérelementál	d	r	100	Zangrozi bika	r	r	50
Tűzmadár	e	r	50	Vérgengész	t	r	50	Záporosó	s	r	50
Tűzmágia	d	r	50	Véreső	to	r	200	Zarknod	f	r	500
Tűzmester	d	r	50	Vérfolyam	d	r	50	Zarknod (új)	f	r	1500
Tűzpöfőgő	To	r	100	Vérgölem	d	r	300	Zarknod börtönében	-	r	400
Tűzszeker	r	r	50	Vérhold	d	r	50	Zarknod familiárisa	f	r	50
Tyrannosaurus Rex	s	r	200	Vérhórgő Mamulut	c	r	50	Zarknod kovácsa	-	r	200
Udvari mágus	r	r	50	Vérhórgő Mamulut (új)	c	r	500	Zarknod oszlopa	f	r	300
Új élet sarjad	s	r	300	Vérivók	l	r	400	Zén	f	r	50
Új remény	s	r	50	Vérkeszeg	f	r	50	Zén bosszúja	f	r	50
Üldenerath	t	r	50	Vérkör	d	r	50	Zén szolgája	f	r	100
Uman szelleme	l	r	50	Vérmágia	to	r	200	Zephyndar	to	r	200
Uman szelleme (új)	l	r	400	Vérmes thargodan	c	r	300	Zinthurg	d	r	100
Unalmas béke	t	r	50	Vérmező	t	r	50	Zinthurg (új)	d	r	500
Univerzális megoldás	b	u	5000	Vérsólyom	to	r	200	Zinthurg börtönúr	d	r	200
Urgod	d	r	400	Vérszívó	H	r	600	Zirri átokmacska	f	r	300
Urgod ajándéka	d	r	50	Vérszomjas karvaly	s	r	300	Zombi mester	l	r	400
Urgod fétise	d	r	200	Vértestvér	t	r	100	Zoola	e	r	50
Urgod haragja	d	r	300	Vérvörös skorpió	c	r	50	Zoregblum professzor	Tu	r	100
Urgod kőszpajzsa	c	r	200	Vérzékenység	to	r	100	Zotharax kísérlete	s	r	50
Uthan Teriadan	c	r	400	Veszélyes faj	-	r	400	Zöldellő fa	s	r	50
Uthanax	P	r	300	Vészkiárát	d	r	300	Zöldfüli kalandozók	-	r	50
Utolsó csata	f	u	5000	Vg'axtol torzító	l	r	700	Zsarnoklőr	r	r	50
Utolsó esély	s	r	50	Viharburok	s	r	50	Zseléféreg	c	r	200
Utolsó lehetőség	e	r	500	Viharkupola	tu	r	200	Zsoldoskapitány	c	r	50
Uwalla	c	r	50	Viharóriás	f	r	400	Zu'lit	f	r	50
Üzlet egy mindentudóval	B	r	600	Világégés	d	r	50	Zu'lit erőtere	f	r	50
Vadász burástya	e	r	50	Villámcsapás	f	r	100	Zu'lit mérlege	f	r	300
Vadász quwarg	d	r	300	Villámgyors tanulás	Tu	r	400	Zu'lit parazitája	l	r	50
Vadászat szakértelem	-	r	50	Villámhárító	f	r	800	Zu'lit energiafűgőnyve	f	r	200
Vadászfecske	e	r	50	Villámkorbács	Ma	r	400	Zu'lit kísérlete	f	r	1800
Vadászсарok	t	r	300	Virág szimbólum	s	r	50				
Vadítás	t	r	50	Virágoskert	e	r	50				

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2005. ÁPRILIS 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 áránál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy 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

Boltí
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

Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	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 KERÉKE 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 újjaszületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít 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 szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Vérnév	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	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 ármány	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 Pardoe: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
M. A. Stackpole: Kényszerzövetség	14	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A puszítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Solyom 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
Ezüstövös (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				
Nagyrabcsüitt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsolyom Karma	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	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: Reméltem 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 – EGÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihár	10	100	840	600
BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odom: A múlt csapdjában	12	90	1140	900
Mel Odom: 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: Elsötétedés	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 válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárpótálás	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 KÖNYVE				
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 jósnoje	15	150	1430	1280
A jósno 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
Küzdelmes hűség	23	180	2190	1730
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszelleml átka I.	16	100	1520	1200
A ködszelleml átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütökzet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütökzet II.	18	180	1710	1530
A számuzótt herceg I.	20	200	1900	1700
A számuzótt herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	20	220	2090	1870

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 zafír rózsza	20	200	1900	1700
A profécia 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: Halásziget	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: Mestervízsga	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 kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A 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: Vadászkan vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvészny	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

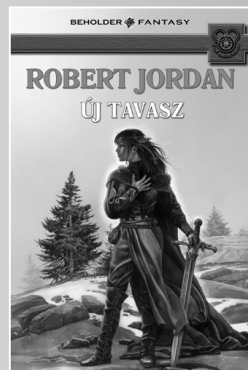
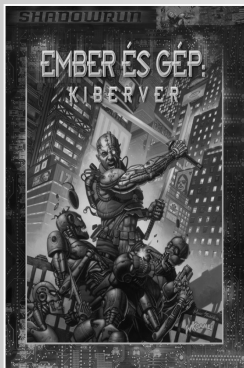
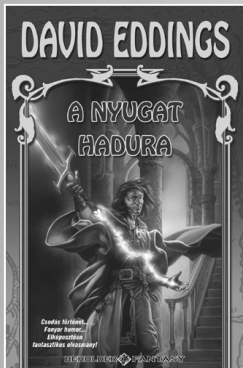
GOBLIN KIADÓ				
Árnyfaj	4		1130	1010

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 Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: 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 Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Aldozatok (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulosi: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulosi: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petrucha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szelita (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson: Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Rásérants-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: 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 Rózsza 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
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnyfej	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elföld	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tövisszár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Örökség	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
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	
R. A. Salvatore: Otthon	6	1800	1600	
R. A. Salvatore: Számzött	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 eszkuje	4	1420	1270	
David Gemmel: Árnyjáró	4	1420	1270	
David Gemmel: A farkas birodalma	6	1510	1350	
David Gemmel: Árnnyak 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 halni	6	1510	1350	
Andrew Bates: Holtak földje	6	1510	1350	
Andrew Bates: Legendás Druss 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 csöndje	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: Elkártozás	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 vérfarkas	4	1040	930	
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
Az itélethozó	4	1130	1010	
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A mágus	4	1230	1100	
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A hóhér	4	1320	1180	
Vincent Prendergast: Késérű áramlatok (7 tenger)6				
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6	1700	1520	
Anthony Sheenard: Lilium 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	
Éjasmzok	4	1040	930	

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Az elesett erőd	4	1130	1010	
A kőosz átká	4	1130	1010	
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4	1040	930	
A. L. Lassicur: Unikornis	4	1040	930	
Ree Soesbee: Daru	4	1040	930	
Stephen D. Sullivan: Főnix	4	1040	930	
Stun Brown: Rák	4	1130	1010	
Ree Soesbee: Sárkány	4	1130	1010	
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4	1230	1100	
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 szóló	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 Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12	2850	2550	
Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8	2370	2120	
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8	2370	2120	
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8	2370	2120	
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8	2370	2120	
Klánkönyvek: Ventruue (Vampire)	8	2370	2120	
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8	2370	2120	
Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8	2370	2120	
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10	3320	2970	
Gyűrűk Ura				
Narrátorparaván kalandmodul	4	1420	1270	
Középföldé térképei	6	1890	1690	
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4	1420	1270	
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4	1420	1270	
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8	2370	2120	
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4	1420	1270	
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4	1420	1270	
7 tenger szerepjáték	20	5600	5000	
7 tenger Kalandmesterek könyve	20	5600	5000	
COYÖTE vadnyugati szerepjáték	4	1420	1270	



Kérdezz... ALANOR...felelek!

DANI ZOLTÁN

Mi történik az Ónix szoborral játékbahozott jelzővel, ha ráraak egy Thargodan maszkot?

Mivel a maszkon az szerepel, hogy ha a lény a gyűjtőbe kerülne, akkor megmenti, és mivel jelző lény esetében a meghal és ezért kikerül a játékból megfelelő a gyűjtőbe kerülésnek, ezért a maszk megmenti a lényt, de sajnos csak egyszer. Ezután létrejön újra a szobor hátránya, hiszen amikor nincs rajta jelző, akkor ez a hátrány folyamatosan működik.

Mi történik a Kirurgussal, ha kinn van egy működő A feledés korszaka a kijátszásakor? Mi van, ha a kijátszási sorrend fordított?

Első esetben a Kirurgusnak nem lesz képessége, ld. AK109 Kérdezz-felelek rovata. Mivel a késleltetett hatást csak kijátszáskor lehet megkapni, ezért A feledés korszakának jelzőinek elfogytával sem lesz semmi képessége a Kirurgusnak. Fordított esetben egyszerűbb a helyzet. Kijátszom a Kirurgust, megkapja a jelzőket. Ezután jön a korszak, amíg a korszak képessége működik, a Kirurgusról nem fogy a jelző, majd utána elkezdi rendesen működni, fogy róla a jelző, ha nincs rajta jelző, akkor nyerek.

Hogyan kapunk varázspontot a Véreső kijátszásakor, ha játékban van A fájdalom szépsége szabálylap?

Bár a Véresőnél az ÉP áldozás licitszerűen történik, valójában csak a lap létrejöttékor vizsgáljuk az ÉP-eket, tehát ilyen szempontból egy áldozásnak számít az összes. Vagyis egy-egy varázspont jár az áldozásokért, illetve egy a végső sebzésért.

Aktívan vagy passzívan jönnek a Hullaféreg jelzők, ha Teljes frontál játéskor?

Mivel a Hullaférgen nem szerepel, hogy mindenképpen passzívan jönnek, ezért jöhetnek aktívan, ha minden jelző után elköltöm a +1 varázspontot.

Megakadályozhatja-e egy Alattomos fekete csáp jelző egy anti-mágiás lény kijátszását?

Nem. Az AK98-ban leírtuk, hogy a csáp képessége reakció hatás, az anti-mágiás lapokra pedig nem lehet reakciót használni.

Megvédi-e a Goblin védőmágus a goblinjaimat egy Nagy Limbó hatásától?

Nem, mivel a Nagy Limbó képessége egy állandó hatás. Hiába védem meg a mágussal, rögtön újra megölné őket a Nagy Limbó.

Mi történik akkor, ha egy Őngyilkos kommandóra rakok egy Hűségeskűt, és megütök vele egy lényt?

A helyzet a fentebb említett Ónix szobor - Thargodan maszk dologhoz hasonló, de egy lényeges dologban különbözik tőle. A Hűségeskűn nincs rajta ugyan, hogy hátrányra nem vonatkozik, vagyis működne a dolog, de sajnos a fránya Őngyilkos kommandó szövegében az szerepel, hogy mindenképpen a gyűjtőbe kerül. Ez alól pedig nem lehet kivétel.

Mi történik akkor, ha ráraak egy Védőőrúna az Átokmanóra, és az minden körben gazdát cserél?

Mivel a büntetés az előkészítő fázisban is működik, ezért a manónál is büntetni fog. Az eset egyébként minden esetben megegyezik az AK36-ban leírt Aruló

yathmog - Védőőrúna helyzettel. Amikor az ellenfelemhez átküldöm, rajtam sebez a büntetés. Mégpedig azért, mert büntetés azon sebez, akinek a varázslata vagy lapjának hatása miatt a büntetéses lap kikerül a játékból, vagy tulajdonosának irányítása alól. Ha viszont az ellenfél küldi vissza a manót, akkor nem sebez a büntetés, mivel ekkor nem került ki a tulajdonosának irányítása alól, éppen hogy visszakerült a tulajdonosához.

Mit jelent pontosan az Isteni igazságtételen az, hogy kétszer annyit sebez, mint amennyit egy Raia forrásból gyógyult az ellenfelem? Ez az egész játékra vonatkozik, visszamenőleg is? A lap szövege valóban nem egyértelmű. Csak az abban a körben történt gyógyulásra vonatkozik. Elég nehéz lenne nyomon követni, hogy 10 körrel ezelőtt mi történt pontosan, nem is adunk ki olyan lapot, ami így működne. Tehát az Isteni igazságtételnél is csak az a kört kell nézni, amelyekben kijátszom.



Hány Univerzális megoldást tudok kijátszani egy meccsen?

Sajnos csak egyet. Az *Univerzális megoldás* kijátszási feltétele, hogy legyen egy pontosan 25 lapos kiegészítő paklim. Sajnos az első kijátszása után a kiegészítő mérete 24 lapra módosul, így a másodikat már nem lehet kijátszani.

Kijátszhatok-e Univerzális megoldással olyan lapot a kiegészítő paklimból, ami eltér a paklimban használt négy szintől?

Nem. Hiába raksz 5. szint a kiegészítő paklidba, cselként, vagy csere szinként, nem játszhatod ki ezeket a lapokat az *Univerzális megoldással* sem, hiszen akkor illegális lesz tőle a paklid. Ha becsereled az 5. szint, egy korábbi szín helyett, akkor természetesen már ki tudod játszani őket.

Mi történik, akkor ha az ellenfelem kijátszik egy Fairlight varázslatot, amivel célozza és le akarja lőni a *Manibusomat*, viszont a *Manibuson* kívül

csak egy Tguarkhan kölykóm van játékban?

Sajnos meghal a *Manibus*, nem irányíthatom át a varázslatot a kölyökre, mivel az nem lehet Fairlight varázslat célpontja.

Passzíválhatom-e egy Idegösszeomlással A feledés korszakát?

Nem, mivel a korszakra rá van írva, hogy az asztalon maradó lapok azon képességei sem működnek, amik kijátszás után jönnek létre. Az *Idegösszeomlás* egy bűbáj, ami sikeres kijátszása után passzíválja a lapot. Rárakhatom ugyan a korszakra, de nem fog rajta csinálni semmit.

Szörtelen tarantula: Pók altípus, a neve és a lap képe is ezt indokolja.

Játékegyensúlyi változtatások:

Az utóbbi idők versenyei és a játékos vélemények arra sarkalltak minket, hogy újabb lépéseket tegyünk a játékegyensúly megőrzése végett. Ennek eredményeképpen a következő változá-

sok születtek, amik április 1-től lépnek érvénybe:

Boszorkánykirály: Csak a saját lapjaimra rakott kártyákat olcsóbbítja, illetve az ezekre kijátszott reakciókat dárítja. A lap kiadásakor ez volt az eredeti célunk is, elsősorban a saját lényre rakható lapok erősítése érdekében. A kiadásakor még kevés hasznos, az ellenfél lapjára rakható lap volt, azonban azóta megjelent jó pár lap, ami nagyon erősé tette ezt a paklit. Ez tette szükségesé ezt a korlátozást.

Keyrasi démonlidérc: Nem lehet lapot dobni neki, kijátszásakor csak egy mentális varázslatot kereshetsz elő. Itt is hasonló a helyzet mint a *Boszorkánykirálynál*. A lap nem volt erős a kiadásakor, de az azóta megjelent lapokkal együtt már túl erős kombót alkot.

Idegösszeomlás: Tiltott minden versenyen. Ez sajnos azon lapok közé tartozik, ami még az alapos tesztelésen is átcsúszott, és nem derült ki, hogy ez valójában egy 2 VP-s cantrip, ami gyakorlatilag lapleszedés, és még ölni is lehet vele.

ABYSS KLUB

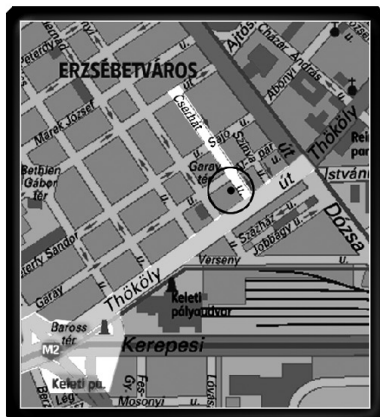
BUDAPEST, VII.
CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19
P: 11-20
SZ: 10-15

Tel. : 342-3870
www.abyss-klub.hu
abbyss-klub@freemail.hu

VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET



VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.
BÉKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – Káoszlelgyvár, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kartyavár, Kisasszony u. 23.
ERDKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakizlet, Arany
János u. 13.
HÓDMEZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hótdó
u. 77.
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky
u. 50.
MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színvapak 2. emeletén
MSZP IRODA – Budapest, Lónyai u. 22., a
Kálvín tértől 3 percre.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeftű u.
75.
PÉCS – Római udvar, Aggyvíhar szerepjátékbolt
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás keresztződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kartyak-
lub, Kálmán Lajos utca 30.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Vörösmarty Mihály Műve-
lődési Ház, Kártya Klub, Kaszap István u. 6.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOB – Vasúttállomás kulturális-hegyi-sége
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncstes M. u. 5-7.
TÓTVÁZSONY – Tótvázsonyi Ifjúsági Klub
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,
Kiniási Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő
helyszínen kerülnek megrendezésre!

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

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel,
üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

ÚJ VERSENYEK

MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

TÜLÉLK CSATÁJA

Időpont: március 26., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Tülélő csatája.
Nevezési díj: 600 Ft, 14 évben aluliaknak és höl-
gyeknek ingyenes. A versenyen csak amatőrök in-
dulhatnak.
Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián,
30/386-3822.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 26., 10 óra, nevezés 9-10.
Helyszín: Pécs.
Szabályok: A sokszínűség jutalma. A szokásosak
mellett tiltott a Manafamiljárás is.
Nevezési díj: 600 Ft
Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritika.
Érdeklődni lehet: Telesi Zoltán, dexkll@fre-
email.hu, 70-293-6226.

ÖSÖK VÁROSA

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: március 26., 11 óra, nevezés 10-10.
Helyszín: New Ork.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Lampé Csaba, 20-446-
7747.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 26., 10 óra, nevezés 9.30-tól.
Helyszín: Békéscsaba.
Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltott lap a
Szabályító rakshallion is.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Káoszkatlan paklik.
Érdeklődni lehet: Fekete Tibor, 30-429-1584.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Időpont: március 26., 11 óra (nevezés 10-10)
Helyszín: Abys Klub.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 1-1
csomag Káoszkatlanból, Mültidéző és Ébredés-
től.
Nevezési díj: 3000 Ft. A versenyen csak amatőr-
ök indulhatnak.
Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abys Klub,
www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu,
342-3870.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: április 2., 10 óra.
Helyszín: Debrecen.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Tuska Gábor, 20-977-8788.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 2., 11 óra, nevezés 10-10.
Helyszín: Balassagyarmat.
Szabályok: Hagyományos verseny. A versenyen
csak amatőrök indulhatnak.
Nevezési díj: 600 Ft
Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritika.
Érdeklődni lehet: Demus Istvánné, 35-312-
393.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 2., 10 óra.
Helyszín: New Ork Sopron.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Káoszkatlan paklik.
Érdeklődni lehet: Lampé Csaba, 20-446-
7747.

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, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem.

Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE: A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit.

A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

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

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

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódot, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliéptésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ósók Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a Közös szörmókomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-nergiaával 50 ÉP-ről indultok.

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

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

Tiltott lap még az Örvöngő szilimil és az Idegösszeomlás is. **TÜLÉLK CSATÁJA:** Nem lehet használni az Ósók Városa, a Rúvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

A RITKASÁG VARÁZSA

Időpont: április 2., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Csak ritka lapokat lehet használni. Tiltott lapok a szokások mellett az ultraritkák is.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak 400 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 70-548-2984.

A RITKASÁG VARÁZSA

Időpont: április 2., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 2., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod.

Ajánlott előre nevezni, hogy a helyed biztos legyen!

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik és 15 000 FT pénzdíj.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss Klub, www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

TÜLÉLK CSATÁJA

Időpont: április 9., 9 óra.

Helyszín: Tótvázsony.

Szabályok: Tülélő csatája. Tiltottak az ultraritkák is

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Horváth László, gmster@freemail.hu, 20-213-2753.

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: április 9., 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Varázslat nélkül.

Nevezési díj: 500 Ft. Nevezést csak korlátozott számban tudnak elfogadni.

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Marics Anikó, 06-30-906-6069, 06-70-234-9320.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 9., 11 óra (nevezés 10-

11).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss Klub, www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

EGYEDI VERSENY

Időpont: április 10., 10 óra (nevezés 9-

10).

Helyszín: Hódmezővásárhely.

Szabályok: Egy pakliban vagy csak IV-s, vagy csak TF-es lapokat lehet használni. A verseny belezámít a február - március - áprilisi versenysorozatba.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, minikiegészítő és ultraritka. Az elsők nyolc lesz díjazva.

Érdeklődni lehet: Jánvári Csaba, ge-lu8@freemail.hu, 70-316-7714.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 10., 11 óra, nevezés 10-11.

Helyszín: Balassagyarmat.

Szabályok: Hagyományos verseny. A szokások mellett tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 16., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl üdítő árát is.

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, viccesferko@axelero.hu, 70-298-1175.

EGYEDI VERSENY

Időpont: április 16., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Minden nevezőnek hoznia kell magával 25 különböző lény és 25 különböző nem lény lapot. Ezután az összes lapot összekeverjük, és mindenki kap 25 lény és 25 nem lény lapot. Ebből kell egy minimum 30 lapos paklit összerakni.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.

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

TÚLÉLŐK CSATÁJA

Időpont: április 16., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Túlélők csatája.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abyss-klub.hu, abyss-klub@fre-email.hu, 342-3870.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 30., 11 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 30., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Egyszínű verseny.

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.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 30., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Egyszínű verseny. A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: április 30., 10 óra, nevezés 9-től.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hagyományos verseny. A szokások mellett tiltott a Gyógyító rakshallion és a Manafamiliáris is.

Nevezési díj: 600 Ft

Díjak: Káoszatlan paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Telegi Zoltán, dexkill@fre-email.hu, 70-293-6226.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: április 30., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszatlan pakli és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Camelot Kartyavár, 06-36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 30., 11 óra (nevezés 10-től)

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abyss-klub.hu, abyss-klub@fre-email.hu, 342-3870.

PÁROS VERSENY

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

Időpont: április 23., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak.

A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa kiegészítő szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. Használjuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem.

A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania.

A szabálylap mindkét oldalra hat, de nem adódik össze. Vagyis, ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Az Életenergiával 50 ÉP-ről indultok.

Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás,

Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció.

A tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

FIGYELEM! A Kérdezz-felelek rovatban leírt változások már érvényesek ezen a versenyen!

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500)/fő.

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

I. díj: 20 000 Ft, II. díj: 14 000 Ft, III. díj: 8 000 Ft, páronként.

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 a pár, akinek az egyik tagja profi, vagyis profi pontszáma az utolsó egy évben négy, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden 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. helyéért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutató versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

• MEGEMELT DÍJAZÁS! • 42000 Ft pénzdíj a profiknál!

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2005. április 15.



Íme a januári feladványunk megoldása:

1. *Varázslatlopással* elveszem az ellenféltől *A gyenge erejét*. (-1 = 14 VP)
2. Az ellopott *Gyenge erejét* el-lövöm *Ahrimanra* akinek így két életpontja marad.
3. Kijátsszom a *Kristályfolyadékot*, majd leszedem *Ahrimanról* a két *Szintlépést*, aki ettől meghal.
(-1 = 0 SZK, -2 = 12 VP)
4. Kijátsszom *Rundhal*, a *gyűjtőgetőt*, a *Párbajhóst* és *Kaporszakállt* (-2 -1 -3 = 6 VP)
5. *Rundhallal* előkeresek egy *Párbajhóst* és kijátsszom.
(-1 = 5 VP)
6. *Heurékával* előveszek a pakliból egy *Bölcsek követét*, és azt életpontból kijátsszom.
(-3 = 2 VP, -3 = 15 ÉP)
7. A két *Párbajhóst* és *Kaporszakáll* bemennek az őrsosztba, és ütnek kilencet.
(-9 = 3 ÉP)
8. Leszedem a követőmet, ettől meghalnak a *Párbajhósok*. (-14 = 1 ÉP)
9. A *bölcsek követével* visszaveszek egy *Párbajhóst*, azzal párbajozok, és sebzek hármat. Győztem!
(-1 -1 = 0 VP, -3 = 0 ÉP)

Maga a feladvány nem volt túl nehéz, ezért a beérkezett megoldások is többnyire jók voltak. Sőt, volt két pont, ahol el is le-

hetett térni a leírt megoldástól. *Kozmikus energiával* le lehetett lőni az *Ahrimant*, így nem volt szükség a *Kristályfolyadékra*, valamint az ez esetben *megmaradt A gyenge erejével* le lehetett lőni az egyik *Párbajhóst*, így nem kellett leszedni a követőt.

Szerencsés nyerteseink: Veres Győző Somogyszobról, Schneider Gergő Tiszalúcról és Kurucz Péter Mezőtúrról. Nyereményük egy-egy csomag Káoszkatlan. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 11 életpontod és 16 varázspontod, az ellenfelednek 21 életpontja és 8 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2005. április 15.

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

**Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134**

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- 2 db A pokol szeme (D)
- Raska (C)
- Antimágikus puffancs (T)
- Bűvös tavacska (F)
- Ősi praktika (C)
- Visszacatolás (új) (R)
- Vadászsarok (T)
- Fordulat (F)
- Amóbaszerű gyík (C)
- Varázsmező (F)

PAKLID FELÜLRŐL SORRENDBEN:

- Ítélethozó (L)
- Sötét kántor (L)

Nincs lapod az asztalon, a gyűjtőd is üres.

ELLENFELED KÖVETŐJE:

- Gyógyító rakshallion

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Gázeelementál (R)
- A mágja tobzódása (F)
- Visszatérő fejfájás (D)
- A hatalom oltára (F)

Nincs lapja az asztalon.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 21 ÉP, 8 VP, 0 SZK

Ellenfeled
kézben levő
lapjai



Ellenfeled
követője



Paklid
felülről
sorrendben

A TE ÁLLÁSOD: 11 ÉP, 16 VP, 0 SZK

2005.
3

Kézben levő lapjaid

Részes

gokaki

Műfaj:

Ha a szemes kijelölés a kártyán, elvétele más felől jelölés megadása szükséges. X lapot ill. más lapot és kártyát a lapod felől jelölés megadása nélkül, 2X-et ill. több lapot megadása nélkül csak akkor lehet felvenni, ha a kártyán a jelölés megadása van.

© 2005. a játék neve...

A pokol szeme

Dorzson

bubaj

Műfaj:

Alakod fel a pokol szemét és még X lapot ill. más lapot és kártyát a lapod felől jelölés megadása nélkül, 2X-et ill. több lapot megadása nélkül csak akkor lehet felvenni, ha a kártyán a jelölés megadása van.

© 2005. a játék neve...

A pokol szeme

Dorzson

bubaj

Műfaj:

Alakod fel a pokol szemét és még X lapot ill. más lapot és kártyát a lapod felől jelölés megadása nélkül, 2X-et ill. több lapot megadása nélkül csak akkor lehet felvenni, ha a kártyán a jelölés megadása van.

© 2005. a játék neve...

Visszaszámlálás

Ura

bubaj

Műfaj:

Ha bármely játékos szabályt megszeg, visszaszámlálunk a következő lépésig. Ez idő alatt az összes többi játékos van "Elakasztva" az aktuális lépésig. A visszaszámlálás során a játékosok nem tehetnek lépést. A visszaszámlálás időtartama a következőképpen alakul: "A lépés időtartama" x 2.

© 2005. a játék neve...

Ősi praktika

Charaz-din

szomali

Műfaj:

Célpont helyre kerülésig X lapot, 2X-et ill. több lapot megadása nélkül csak akkor lehet felvenni, ha a kártyán a jelölés megadása van.

© 2005. a játék neve...

Bívszó tárcsák

Felfüggesztés

bubaj

Műfaj:

Alakod fel a Bívszó Tárcsát és még X lapot ill. más lapot és kártyát a lapod felől jelölés megadása nélkül, 2X-et ill. több lapot megadása nélkül csak akkor lehet felvenni, ha a kártyán a jelölés megadása van.

© 2005. a játék neve...

Antimágikus pajzshatás

Tánc

szomali

Műfaj:

Antimágikus. 2X-et ill. több lapot megadása nélkül csak akkor lehet felvenni, ha a kártyán a jelölés megadása van.

© 2005. a játék neve...

Vámpírvesztés

Mágus

bubaj

Műfaj:

Számos kártyának van vesztés megadása. Ha a kártyán a jelölés megadása van, akkor a kártyát a vesztés megadása nélkül is lehet felvenni. Ha a kártyán a jelölés megadása nincs, akkor a kártyát csak akkor lehet felvenni, ha a kártyán a jelölés megadása van.

© 2005. a játék neve...

Árványvesztés gók

Műfaj:

Határkép megadása nélkül csak akkor lehet felvenni, ha a kártyán a jelölés megadása van.

© 2005. a játék neve...

Fordulat

Felfüggesztés

szomali

Műfaj:

Egy fordulatig lehet felvenni. A kártya felvételekor meg kell adni a kártya felvételekor megadott jelölést.

© 2005. a játék neve...

Vadászvesztés

Határkép

szomali

Műfaj:

A Gó (határkép) megadása nélkül csak akkor lehet felvenni, ha a kártyán a jelölés megadása van.

© 2005. a játék neve...

3.

Számiaszám: Név: Karakteraszám: A kért tárgy neve: TF ÖV KF

JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Januártól új játék indult az Alanori Krónikában. Minden újságból kivágható lesz egy kupon, amelyeket összegyűjtve és postán beküldve beválthatod valamire a játékainkban (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 tárgyhoz egy kupont kitölteni, nem kell mindegyiket.

Egy adott sorszámú kuponból egy számiaszámhoz egy kupont lehet felhasználni. (Mivel a Kalandok Földjén külön számiaszám 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-találkozóknál.

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

TÚLÉLŐK FÖLDJE

	Nyugat
1 kupon	varázskő (+100 VP)
2 kupon	manakristály (maxba tölti a VP-t)
3 kupon	árnykarkötő (+5 sebzés 5 körig) vagy arnyzsöttes (+50 ÉP 50 körig)
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	cebtőr válltömés (+2 VÉ, +1 tám., +2 szerencse hideg ellen)
8 kupon	csillogó karkötő (+2 VÉ, -2 minden tul., +10 Szerencse)
10 kupon	Rughar gyűrűje (kockánként +1 varázslat sebzés)
12 kupon	Luthius karkötője (+8 % TP)

Kelet

ryuku rúnatekercs (megtanulási esély egy ryuku varázslatra) vagy 10 safránypor (+5 TVP/db)
tleikan manakő (maxba tölti a VP-t)
tetszőleges éjfatty esszencia vagy ősi esszencia (100 fejlesztési pont)
az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz kockagyémánt (+50 VP regeneráció)
tlopedmuk paróka (+1 IQ, +20 max. ÉP permanensen) vagy Holtak könyve (+1 Szer, +30 max. VP permanensen)
tleikan törvénykönyv (+1 Erő, +1 Eg., +20 max. ÉP permanensen)
Martian tekerce (egy tetszőleges varázslat)

ŐSÖK VÁROSA

1 kupon	10 safránykő (+5 TVP/db)
2 kupon	beholderfej 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 tárgyakra)
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 újratekérés 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)



Dungeon

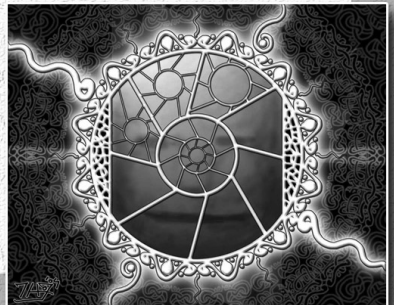
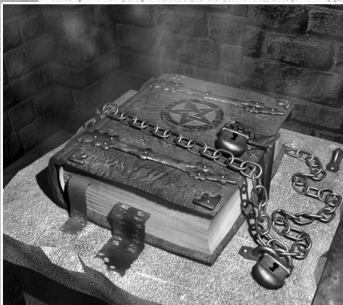
Kártya- és szerepjáték szaküzlet

**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
Honlap: www.dungeon.hu**

Havonta rendszeres versenyek!
(A következő verseny április 10-én lesz.)



VERSENYBESZÁMOLÓK

Bolyóczki Máté paklija (Sheran):

Követő: A teknősök öregapja

- 3 Ösztön
- 2 Teknős mágiapáncél
- 5 Ifjú teknős
- 3 Hebrencs teknős
- 3 Tudós teknős
- 3 Terrorteknős
- 3 Haragos teknős
- 3 Teknős vezér
- 3 Földanya bölcsessége
- 3 Teknős csapda
- 3 Kölyökteknős
- 3 Magzat
- 3 Hívó kürt
- 2 Oktopusz
- 3 Áradás
- 2 Selyemgubó

Báder Mátyás paklija (Tharr):

- 3 Nyugodt pentadron
- 3 Ongóliant hadúr (új)
- 3 A feledés korszaka
- 3 Malfunkcionálás
- 2 Ferwagor kínese
- 3 Majd legközelebb
- 2 Ragadozó
- 3 Lord Korell
- 3 Albinó küklöpsz
- 3 Muhartalpú mameluk
- 3 Hívó kürt
- 3 Exterminálás
- 3 Az óriások fájdalma
- 3 A hadúr szava
- 3 Az erős gyengéje
- 2 Gruangdag haragja

Magyar Attila paklija (Elenios):

Szabálylap: A fókusz megelé-
se

- 3 Diána kívánsága
- 2 Tudatfalo (új)
- 3 A mágia elnyelése
- 3 Tudatrombolás (új)
- 3 Szellemi bűbáj
- 3 Ma'ya dala
- 3 Szörnyesábitás
- 2 Féketlen imádat
- 3 Keyrasi démonlidérc
- 3 Hendingia intrikája
- 3 Kiütéses negátor
- 3 Látomás
- 2 Ősöreg vnyag
- 3 Idegösszeomlás
- 1 Pihenő
- 1 Timera kacagása
- 1 Lady Olivia éneke
- 2 Azt mondtam, nem (új)
- 1 Fezmin gépezete (új)

Sztranyovszki Gábor győztes paklija (Elenios):

Követő: Boszorkánykirály

- 3 Féketlen imádat
- 3 Keyrasi démonlidérc
- 3 Szörnyesábitás
- 3 Majd legközelebb
- 3 Ma'ya dala
- 3 A mágia elnyelése
- 3 Diána kívánsága
- 3 Idegösszeomlás
- 3 Tudatfalo
- 3 Tudatrombolás
- 3 Timera trükkje
- 3 Asylux átka
- 3 Pszionkus bilincs
- 3 Szellemi bűbáj
- 2 Látomás
- 1 A morfok csábítása
- 1 Chosuga

Baross Ferenc paklija (Fairlight):

Követő: Gyógyító rakshallion

- 2 Viharidéző
- 2 Orzag bilincse (új)
- 3 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Majd legközelebb
- 3 Kétágú villám (új)
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ősi béklyó
- 3 A gyenge ereje
- 3 Manafonál
- 3 Méonech fürkész
- 3 Villámhárító
- 2 Mentális robbanás (új)
- 3 Fízettet tehetség
- 2 A szkarabeuszok átka
- 2 A gyík lesztjt
- 2 Fairlight trükkje (új)
- 3 Ellenvarázslat (új)

Kiegészítő pakli:

- 2 Méonech ősmester
- 1 A szkarabeuszok átka
- 2 Megszakítás
- 1 Mentális robbanás (új)
- 3 Fekete lyuk
- 3 A szerencse hírnöke
- 3 Ősöreg Dorka
- 3 Őrült varázsló (új)
- 2 Zarknod (új)
- 1 Orzag bilincse (új)
- 1 A gyík lesztjt
- 3 Kiütéses negátor

ISTENEK HÁBORÚJA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét február 19-én rendeztük, nem kevesebb mint 67 amatőr és 38 profi részvételével. Nagy örömrünkre állandósnulni látszik a 100 feletti induló létszám versenyeinkeink!

Egyre bővül a profi mezőny, ami mindenképpen örvendetes az amatőrök számára, hiszen így újabb és újabb játékosok ismerhetik meg a győzelem mámorító érzését. Természetesen ugyanez elszomoríthatja a frissen felkerült profikat, akik talán az első néhány versenyen kevesebbet nyernek, de őket azzal vigasztalhatjuk, hogy ez az igazi fel-sőház, itt lehet a játék magasiskoláját elsajátítani, s ez per-se nem megy áldozatok nélkül (no meg persze a nem csekély pénzdíj is vonzó lehet).

A színek közül Elenios volt talán a legnépszerűbb, sok Fairlight, Leah és Chara-din pakli is feltűnt, de minden szín képviseltette magát. Csak a profi mezőnyből szemezgetve Eleniosból láthatunk fókuszos, boszorkánykirályos, illetve kontroll-kombó pakliakat Elenios követőjével; Leahból *Bű-vös erdő* paklit, mentorosat és kontrollt; Fairlightból kontrolllokat és tárgyaszt; Chara-dinből thargodanokat, hordát, és *Zarknod bőrtöne* paklit; Dormodonból *Zarknod kovácsa* paklit és tüzeset; Raiából kalandozást és kontrollt; Tharrból óriásokat; Sheranból pedig teknősöket. A színek kiegyen-súlyozottságát az is mutatja, hogy az első öt profi pakli mind más istenhez tartozott.

A profik között a győzelmet Baross Ferenc szerezte meg, a második Bolyóczki Máté lett, a harmadik Báder Mátyás, a negyedik Magyar Attila, az ötödik pedig Jámbor András, Leah mentorpaklival (az új és erős *Nekromanta itélettel* kiegészítve). Az első négy yevezett illetve az ama-tőr győztes paklijait oldalt böngészhetitek.

Az amatőrök versenyében Sztranyovszki Gábor diadal-maskodott, a második Kiss Szabolcs lett Tharr színű, *Bű-vös erdővel* összerakott óriáspaklival, a harmadik Darabi Zoltán, *Gyógyító rakshallionnal* erősített Fairlight kontrollal, a negyedik pedig Éles Áron, Raia kalandozópaklival, termé-szetesen *A kalandozók védőszentjével*.

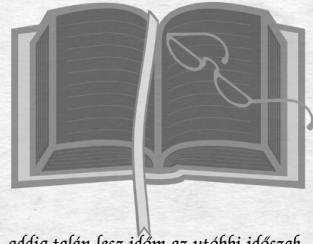
ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL:

- Huk Péter ellenfele segítségével az első kö-rében tudott nyerni: az ellenfél kidobott két *Nuk uzsoráját* is a gyűjtőjébe, így ő már öt varázspontot kapott az 1. körben, ami egy szerencsés húzással elég volt Elenios kombójának a győzelemhez.

Mindenkit várunk versenyeinkeink!
Makó Balázs

Leanthil naplója

15.



Éppen most ment el tőlem Ka-Boom barátom, úgyhogy amíg visszajön, addig talán lesz időm az utóbbi időszak eseményeit lejegyezni. Fogadtunk ugyanis, hogy nem tud ennyi idő alatt kétezer aranyat összeszedni, de inkább kezdem az elején. Történt ugyanis, hogy valaki újra föltámasztotta Gramagant, az élőholt mágust, akit néhány hónapja magam pusztítottam el társaim hathatós segítségével. A remete persze erről rögtön tudomást szerzett, és egy újabb csapatot szedett össze, hogy helyre tegyék a vén csontot. Ebben részt vett az én legjobb barátom is, aki addig, amíg Gramagant megrendszabályozták, a szent cél érdekében elköltötte az összes pénzt, így mivel ő hozzám hasonlóan olyan szétszórt, mint egy frissen levert kristályfatty, természetesen egy árva arany nélkül indult a szövetségi arénánkba, hogy egy jót harcoljon. Na meg persze, hogy visszavegye tőlem az aréna bajnoka címet, ez viszont így bajosan sikerülhetett volna neki. He-he. Műndezt az előbb mesélte el nekem, én pedig mint aki pillanatyira a gazdagabb, közöltem, hogy most már minden tekintetben felette állok (erőben, észben, vagyonban, a klánunkban stb.) és hogy hetek kellene majd neki, mire legalább a pénz tekintetében visszaveheti tőlem az elsőbbségét, mire fogadást ajánlott, miszerint előbb szerez kétezer aranyat, mint ahogy én leírnék három oldalt a naplóm-ba. Belementem, de nem fogok kapkodni, hiszen úgyszincs semmi esélye. Az tovább tart, míg a boltos megvizsgál tíz drágakövet, nehogy bukjon két aranyat az üzleten, nehogy egy egész kupac ősi relikvia végigmustrálása. A Gramagan csontpalcáját meg úgysem fogja a boltosnak eladni, hiszen arra Ka-Boom két csapattársa is feni a fogát, de amíg azt pénzé teszi, addig én egy egész könyvet megírok. Szóval nyertem. Egy úr ugyan biztosan nem fogad, de hát ez egyszer én is kivételt tehetek.

Érdekes egyébként, hogy az élőholt mágus újonnan készített palcáját is Ka-Boom szerezte meg (mert hogy egy másik példány legutóbb hozzám került). Úgy látszik, mi ügyesebbek vagyunk az értékes cuccok társaink elől való elorzásában. Így szereztem meg az Ödlerk fivérék egyikének fogát is, bár hogy mit kezdek vele, azt még nem tudom. A helyi boltos ugyan adna cserébe egy bíbor golyót, de azzal sem tudok mit kezdeni, hiszen a pszé-iskolában már kértek tőlem egyszer ebből négy darabot, de többet már szóba sem állnak velem, így még másik kettő is a nyakamon marad. Pontosabban a barlangom padlójától számítva három méterre, mert hogy nemrég azzal szórakoztam, hogy ha feldobom a levegőbe, akkor az ottmarad.

Jól van na, nekem is kell egy kis szórakozás... Ezt addig-addig csináltam, míg végül sikerült elég magasra dobnom ahhoz, hogy ne érjem el, így most ott lebeg a fejem fölött. Szerintem, ha továbbköltözöm sem fogom piszkálni, hadd maradjon csak ott, ahol van. Szóval van egy Ödlerk fogam, mivelhogy nemrég, egy gigászi csatában szövetségünk legyőzte a hírheát Ödlerk fivéreket, akik már régóta tartják rettegésben a galetkik jámborabbik felét. Ráadásul ezúttal ez első nekifutásra sikerült, pedig malórok most is voltak, már amennyire malórnek számít, hogy Ka-Boomnak éppen most volt kedve a csontolvasás varázslatát tesztelni, így mire felhúzott volna egy gránitbórt, addigra az egyik fivér már padlóra is küldte. Se-





baj, győztünk és kész. Szövetségi sikereink mellett egyéni sikerekkel is büszkélkedhetek. Nemrég még azt gondoltam, hogy mivel ezen a szinten már sehol sem akarnak nekem feladatot adni – bár azt rebesgetik, hogy a helytartó a kiváltságosokat még megbízza egy, s mással – unatkozni fogok, mégsem történt így. Hosszú-hosszú idő után újra elmentem szerencsét próbálni (és az erőmet tesztelni) a szint központi arénájába, ahol már többször kudarcot vallottam a taalru herceg-talriai behemót páros ellen. Igaz, mindannyiszor úgy küzdöttem ellenük, mintha csak úgy valamelyik kanyarulatban akadtam volna velük össze, ezúttal viszont harci taktikát dolgoztam ki. Nem is maradt el a siker, így a nagy lendületben újabb és újabb ellenfelekkel is megküzdöttem. Az a pár néző, aki összeverődött, nem győzött ámuldozni, milyen fáradhatatlanul aprítom a torzakat. Ugyanígy voltam a különféle rejtekhelyekre befészkelte torzszülött párosokkal is, mivelhogy nem hagyott nyugodni a gondolat, hogy ezeknél miféle kincsek lehetnek, amikhez – ha nem sietek – nem tudok

hozajutni, mert elorozza előlem valaki, aki nálam erősebb. Leginkább a zoriád párosokkal gyűlt meg a bajom, de őket még (nagy nehezen) le tudtam győzni, ahogy a tomboló mamelukokat is legyűrtem valahogy, viszont a fűrgling duókkal nem bírok. Ha egy kicsit erősebb volna a leheletem, vagy volna lehelő szolgám, akit nem annihilálnak szét azon nyomban... Mellesleg azt még megértem, hogy tomboló mamelukok, zoriádok és más torzszülöttek párt keresnek maguknak, hogy szaporodjanak, és ebben csak mi, galeitkik vagy más torzszülöttek akadályozhatjuk meg őket, de hogy két márvány lady éljen egy elhagyatott barlangban, az már nekem is sok. Micsoda világ az ilyen! Igaz, lehet, hogy ott volt a környéken egy-két márvány lord is (ha egyáltalán létezik ilyen). Mindegy, hamarosan úgymint visszamegyek a szolgálóimmal együtt, aztán véget vetek ennek a természetellenes kapcsolatnak. Erről jut eszembe: szolgálk. Hogy itt az utóbbi időben micsoda átjáróbarlang van! Mint azt már korábban említettem, leginkább pusztító szőjer szolgálk szeretnék szerezni magamnak, úgy négy példányt, de ha azt nem sikerül, mutilátor kölykök is jól jönnének. Ezek mellé kellene egy gyógyító szolgálk, aki a titánok szelétől megerősödött tárgytoró hordámat talpon (vagy csápon, vagy trutyimón, vagy akármint) tudja tartani, de a tervből eddig semmi sem valósult meg, pedig az istenekre mondom, nem győzöm a potenciális szolgálóhelyeket látogatni, sőt a szövetségi társaimtól is gyakran kérek tanácsot ezügyben. Ez az én sorsom. Igaz, egy csöppet rosszul is csináltam a dolgot, hiszen egyszer már volt egy mutilátor kölyök szolgám, de akkor még nem alakult ki bennem ez a koncepció, így elengedtem. Mindezek következtében a szomszédaim nem győznek csodálkozni, hogy én állandóan új követőkkel indulok neki a csatornaszinteknek, na meg én is egy kissé zavarban vagyok, mert nehéz ehhez állandóan változó összetételű társasághoz igazodni, főleg úgy, hogy el sem nevezem őket. Minek? Úgymint mindnek kiadom az útját. Ha viszont egyszer végre összegyűjtöm a szerintem ideális csapatot, akkor fussom, ki merre lát! Rettegtek a sok nyavalyás Leantihiltól és csapatától, mert csizma lábom, gyűrű ujjam nem marad. Mindent lepusztítottunk! Már alig győzöm kivámi. Akkor aztán úgy fognak gyűlölni, ahogy még sosem, és a szövetségünk létszáma a felszínt fogja veresíteni, mert csak az menekülhet meg, aki maga is Apostol. A galeiki faj mostanában így is érzékeny veszteségeket szenvedett. Az orgling lázadás után közvetlenül a xenók támadása jött, és hiába győztek le nemrég a xenó királynőt, az idegen lények annyira elszaporodtak, hogy még beletelik egy kis időbe, mire teljesen megtisztítjuk tőlük a Hegyet. És akkor még nem is említettem, hogy bár egyelőre csak pletyka az egész, de fennáll a veszélye annak, hogy hamarosan egy újabb csapás éri egyre fogyó népünket. Ha nem volnánk a xenókhöz hasonlóan barbár, és csak saját felsőbbrendűségében hívó fajta, most volna itt az ideje, hogy a többi értelmes fajjal szövetséget (eset-

leg barátságot) kössünk, hogy aztán együtt oláhsuk meg ezt a problémát (is). Persze tudjuk jól, hogy a xenó királynő még nem pusztult el véglegesen, de ha már egyszer sikerült felülkerekedni rajta, máskor is sikerülni fog. Tulajdonképpen az akadémia kutatói is teljesen úgy tesznek, mintha mi sem történt volna, továbbra is adják a kutatásaikat segítettendő feladatokat. Például tőlem is várják még azt az öt sávval, azaz xenó-vérrel teli petrílium üvegcsét, amit mintagyűjtési céllal osztottak ki egy pár hete. Nyilván valami olyan módszeren dolgoznak, aminek segítségével tömegesen pusztíthatók el a xenók. Ez a kevésbé hihető verzió. Én viszont élek a gyanúval, hogy ismét valami olyasmiről van szó, mint az orglíng lázadás esetében, amikor még csak nem is titkolták, hogy az orglíng gyökereket és a varázsitalokat későbbi felhasználás céljából foglalták le. Nem lennék meglepődve, ha egy császár elleni lázadás során ötméteres magasságú, csupa izom katonák vonulnának fel a fennálló rendszer védelme érdekében, esetleg tenyésztett xenó örök, totalisan savimmunis gárdisták vagy mindent szétmaró sávval töltött üvegeket dobáló katonák bukkannának fel. A hatalom megtartása érdekében ezek mindenre képesek, még saját fajtájukat is kiirtják, ha érdekük úgy kívánja. Mert kérdelem én: hol vannak most a császár seregei? Hol voltak az orglíng lázadás idején? Na persze tudom, a lázadás végén kerültek elő, hogy mindenkitől elkobozzanak mindent, de addig észre sem vették az öldöklést. Mindent magunknak kell elintézni, és ha sikerül, akkor maximum benyögik, hogy ez is csak az ellenséggel való végső ütközetre történő felkészítés (azaz az életünk) része volt, és gratulálnak, hogy milyen ügyesen megoldottuk a feladatot. Hamarosan gratulálhatnak nekem is, mert már csak egy üvegcsét kell megtöltenem, aztán betömöm a barlangom végében ásitózó nyílást, hogy hosszú hónapok után végre egyszer nyugodtan aludhassak, és ne kelljen attól tartanom, hogy álmomban felfal valami idegen lény, annak ellenére, hogy már „a halhatatlanság várományosa” a címem a klánomban. Mi tagadás, büszke is vagyok rá, hiszen ezen a szinten még egy klántársamat sem láttam, aki ilyen magas rangú lett volna (talán azért, mert már rég felköltözött az összes...). Az egyik új feladatom, hogy hozzak egy homlász csuhát, amit le is kell adnom, de ez ezen a szinten nem fog sikerülni, hiszen erre felé nem élnek ilyen lények. Na persze, hiszen ezért adták ezt a feladatot. A másik küldetésem szerint részt kell vennem egy klánszintű kalandban, melynek lényege, hogy minél előbb elpusztítsunk egy érdekes nevű lelekszellemet (valami riyinni vagy micsoda). Ezt még megpróbálom ezen a szinten megoldani, legfeljebb nem sikerül. Pedig nem nagyon akarok még továbbköltözni, nemcsak a már fent említett szolgáló-kérdés miatt, hanem mert muszáj lesznek egy kicsit az erőmet is demonstrálni. Ahogy szoktam. Ennek a szinten lakó többi galeitki nem nagyon szokott örülni, sőt akkor sem mondok nagyot, ha azt állítom, hogy „egyáltalán nem” szoktak örülni, mondhatni ki nem állhatják, és legszívesebben az összes kitekerné a nyakamat. Lehet próbálkozni, bár ezt annyira nem hangoztatom, mert ha képesek lennének az összefogásra, még a végén komolyan megkeserítenék a mindennapjaimat (igaz, ők is kapnák a prófétai alálásomat bőven).

Ó, de mit látok, itt jön Ka-boom, három zacskó arannyal, és még hol a lap alja! Úgy tűnik ezt a fogadást elvesztettem, bár nem sokon múltott. Sebaj, a tét úgyis csak egy vacsora volt, azt meg nem nehéz megoldani. Kíváncsi leszek, hogyan csinálta... Talán majd legközelebb megírom, de most be kell fejeznem a firkálgatást.



Leantíhí

Ui: ez elképesztő! Közel hétezer aranyat szedett össze ilyen rövid idő alatt! Ez három vacsora lesz...

KLÁNOK CSARNOKA

A TUDÓSOK KLÁNJÁNAK KÜLDETÉSEI

IRÁNY A 80-AS KLÁN RANG! – 2. 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 örömeiket, ezért amennyiben te is a tudósok klánjának tagja vagy, csak saját felelősségre olvasd el az alábbi információkat!

Itt a folytatása végre az előző számban megkezdett tudósos ismertető cikknek, amely a 41. feladattól kezdve egészen a 80-asig fogja folytatni a tudósok klánjának küldetéseinek leírását! Figyelem, a 80-as rang eléréséhez elegendő mindössze 79 feladatot teljesíteni, mi csak a szép kerek számok miatt folytattuk a 80-as feladatig az ismertetőt!

41. feladat: Költözz tovább két szinttel! Volt már hasonló feladatunk is, most is az ott leírtakat kövessük, csak ez egy kicsit tovább tart majd...

42. feladat: Hozz egy cseppkő gyűrűt! Az 5. szint 52. többszemélyes kalandjában találkozhatunk három óriás élő cseppkővel. Na, náluk lehet ilyen gyűrűt találni. Ha nem mi, hanem valamely csapattársunk, vagy szerencsétlenebb esetben ők sem, csak egy másik csapat talál ilyen gyűrűt, akkor tegyünk meg mindent, hogy megszerezzük tőlük, hiszen legközelebb csak a 7. szinten lesz rá esélyünk, hogy cseppkő gyűrűt találjunk, ott el ugyanis a játék egyetlen

szörnye, mely cseppkő gyűrűt rejtget, és vadászni lehet rá. Ez a szörny pedig az Ősöreg élő cseppkő, melynek kb. minden tízedik példányánál lehet ilyen gyűrűt találni.

Ősöreg élő cseppkő (#327) adatai:

Méret: 174	Erő: 7
Egészség: 61	lq: 14
Gyorsaság: 19	Ügyesség: 2
Mágia: 2	Lőfegyver: 27
Bűzimmunitás	Elektromos immunitás: 10
Mérgező lehellet: 20	Méregimmunitás: 20
Hidegimmunitás: 10	Savimmunitás: 10
Immunitás mérges gázra: 10	Vastag bőr: 20
Tűzimmunitás: 10	

43. feladat: Hozz két őskövet! Látjátok, mondtam én, hogy ne pazaroljátok dekrétumot az „adj le egy őskövet” küldetésre. Most megint mondom. Erre se! Lesz még ugyanez három őskövel is, és különben is, szerintem a dekrétum az olyan kalandokra való, amiket nem tudunk megcsinálni. Ezt pedig meg tudjuk, csak adjuk le az ősköveket, és készen is vagyunk!

44. feladat: Hozz három fekete dukátot! Hát ezúttal is az a teendő, mint más hasonló esetben, kezdjük el idejében gyűjtögetni a fekete dukátokat, hogy amikor ezt a feladatot megkapjuk, már meglegyen a három, és csak le kelljen adni.

45. feladat: Érd el 14 éves kort! Gonosz feladat, de minden klánnál megtalálható. Itt bizony várni kell, nem tehetünk semmit, hiszen a módosított életkor ezúttal nem számít, hiába is öregitenénk magunkat mindenféle gonosz torzszülött végtagjainak segítségével. Ha azonban a 105. fordulónknál vagy felette járunk, csak be kell lépni a klánépületbe, és sikerült is a feladat.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

46. feladat: Régészkedés során talál varázstárgyat, legalább 5 alkalommal! Sok X 10, és elég hamar megleszünk ezzel a feladattal is. Annyit lehet, és szerintem kell is turbózní rajta, hogy igyunk meg egy kincskeresés italát a régészkedések előtt, így nagyobb eséllyel találunk majd varázstárgyat.

47. feladat: Hajtsd végre a 62-es klánkalandot (40 TVP-t igényel)! 13-as vezetőkészség próbával kezdünk, ami azért elég izmos egy dolog... utána meg 2000 aranyat kell saját vagyonunkból hozzáadni az expedícióhoz. Ezek után egy 13-as csapdaészlelés próba következik, miután rájövünk, hogy meg kellene innunk egy mágiaellenállás italát, ha tovább akarunk menni. Így hát meg, és menjünk tovább. Sajnos még így is sebződünk kb. 10 életpontot, amikor megjelennek ellenfeleink, 6 kőgargoyle. Aki nagyon erősnek érzi magát, megpróbálhatja őket 6 kör alatt elpusztítani, már hogyha van legalább 20-as szívóssága. Én mégis inkább azt ajánlom, hogy ideiglenesen szerezzetek be sok vastag bőrt és tüskés bőrt növelő varázstárgyat, majd alacsony védelemmel álljatok le harcolni velük. Így életben is maradtok, a gargoylek meg kipusztulnak a tuskéinken. Jutalmul a nehéz feladatért 1000 aranyat kapunk (persze még így is jócskán minuszban maradtunk sajnos pénz terén), valamint egy képességpontot és két hősieségpontot. Meg persze sikerült a klánkaland!

Kőgargoyle (#230) adatai:

Méret: 65	Erő: 8
Egészség: 8	Iq: 10
Gyorsaság: 13	
11-es méretű, 16-os szintű fog, 12-es lélekenergia-szívás	
Bűzimmunitás	Regeneráció: 6
Rezisztencia: 13	Vastag bőr: 6

48. feladat: Hozz egy arany orgling fétist! Ezt a tárgyat a 7. szinten élő orgling varázslónál lehet megtalálni, igaz, nagyon kicsi eséllyel. Sajnos ezt a tárgyat átadni sem lehet más galetkinek, így mi sem tudunk mástól ilyent beszerezni. Egyedüli esélyünk az orgling varázslók irtása marad, ami annál is inkább követendő, mert ha le is adjuk a klánnak az arany fétist, nem árt nekünk is egy darab még belőle, lévén elég erős varázstárgyról van szó (+7 rezisztenciát ad). Az orgling varázsló egyébként egy orgling fattyúval jár párban, és a harcban is képes újabb fattyút idézni.

Orgling varázsló (#197) adatai:

Méret: 92	Erő: 7
Egészség: 8	Iq: 28
Gyorsaság: 15	Ügyesség: 12
Mágia: 26	Hidegimmunitás: 7
Bűz: 4	Regeneráció: 7
Immunitás mérges gázra: 7	Savimmunitás: 13
Rezisztencia: 10	
Vastag bőr: 12	
Gigaökök: 14	Savhurrikán: 14
Villámstűjtás: 14	Idézés: orgling fattyú

Orgling fattyú (#198) adatai:

Méret: 90	Erő: 15
Egészség: 15	Iq: 6
Gyorsaság: 5	Ügyesség: 9
Mágia: 2	13-as méretű, 19-es szintű fog, 30-as manaszívás
Bűz: 18	Hidegimmunitás: 13
Méregimmunitás: 21	Tűzimmunitás: 13
Vastag bőr: 6	

49. feladat: Hozz két xenopetét! Mióta évekkel ezelőtt lefutott az első xenó invázió, minden vadászat alkalmával van rá esélyünk, hogy a legyőzött lénynél xenopetét találjunk. Nem vitás tehát, hogy hacsak nem hajigáltuk eddig a szemétkébe, akkor most már van nekünk két ilyen peténk, melyektől most jól megszabadulhatunk, és még jutalmat is kapunk érte!

50. feladat: Érd el 13-as tanulás szakértelmet! Na igen, gonosz feladat ez is, hiszen a tanulás szakértelem szinte semmire nem jó. Legalábbis jelenleg. Ha már felépitettük az oskolát, akkor viszont megéri tanulni, és a szakértelem is értelmet kap. Szóval, amit mondani akarok, hogy kénytelenek leszünk 13-as tanulást csinálni, de ne aggódjunk, idővel jó lesz az még valamire...

51. feladat: Fizess be 10000 aranyat! Ezek a tudós fejek aztán nem kertelnek, fizess, ha fejlődni akarsz. Hát igen, tényleg fizetni kell, nincs mese. Gondolom 10000 arany egy tudóst sem vág a földhöz, csak el kell adni pár relikviát, varázstárgyat, drágakövet és kész. Ha mégsem lenne elég pénzünk, akkor ejnye-bejnye, megmondtam, hogy igyunk rendszeresen kincskeresés italát!

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

52. feladat: Főzz három hatalom bíbor italát! Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én imádom az ilyen könnyen teljesíthető feladatokat. Csak bedobok egy üvegcsébe egy mézfüvet, egy hónakkupókat meg egy tokin kaktuszt, megkeverem őket, eljátszom ezt még kétszer, és hopp, rangot is léptem a klánban. Ez ám az élet! (TIPP: H 14 3 29 30 40)

53. feladat: Hozz egy tucat szírenehaját! Mostani komponenshozós feladatunkhoz a 8. szinten élő szírenehaját kell irtani, akik mellett sajnos mindig egy orgling melák lebzsel. Szerencsére most is nagyon jól működik a VG parancs, mint mindig, ezúttal is ezt ajánlom használni. Aki mégis szírenehaját irtására adja a fejét, annak néhány segítő adat alant olvasható. Óh, és igen: az egy tucat az 12 darabot jelent!

Szírenehaját (#223) adatai:

Méret: 128	Erő: 7
Egészség: 17	Iq: 40
Gyorsaság: 15	Ügyesség: 16
Mágia: 34	
2-es méretű, 3-as szintű jobb karom	
Rezisztencia: 21	Vastag bőr: 5
Dermesztés: 16	Direkt kontaktus: 25
Elbájolás: 26	Hatalomvarázs: 14
Mágikus űr: 43	Sötétség: 22
Auraélezés: 11	

Orgling melák (#157) adatai:

Méret: 159	Erő: 29
Egészség: 19	Iq: 2
Gyorsaság: 3	Ügyesség: 12
Mágia: 2	
21-es méretű, 17-es szintű jobb mancs	
Bűz: 15	Elektromos immunitás: 7
Hidegimmunitás: 19	Kontaktméreg immunitás: 10
Immunitás mérges gázra: 14	Savimmunitás: 8
Tűzimmunitás: 7	Vastag bőr: 10

54. feladat: Hozz 20 darab, legalább 200 arany alapértékű varázstárgyat! A krónika előző számában, a 38-as feladat leírásánál lehetett olvasni az általános elveket. Itt annyi a különbség, hogy az alapár elegendő, ha a 200-at eléri, valamint, hogy 20 darabot is kell hozni. Ehhez többször is ki kell majd adnunk a BE 11 0 tárgy1 tárgy2 tárgy3 tárgy4 parancsot!

55. feladat: Hajtsd végre a 63-as klánkalandot (40 TVP-t igényel)! Nos, hát van egy khm... rossz hírem. A kaland csak látszatra igényel 40 TVP-t, valójában jó 400-at kell elköltönnünk rá. Mindennek az az oka, hogy 10 alkalommal is neki kell futnunk, mire végre sikerülhet. Minden alkalommal ugyanazon a procedúrán kell végigmennünk, mely a következő: Kezdetben le kell adnunk 10 ősi relikviát, ami már magában is finom, hiszen így összesen 100 relikviát emészt majd fel a kaland. Kezdjük tehát idejében gyűjtögetni az ősi relikviákat. Másodsor: kontaktméreg immunitás próba 12-es küszöbre. Harmadszor: tárgyhasználat, 4 köté. Ez szerencsére csak pénz kérdése, a boltban mindig lehet kötelet vásárolni. Negyedsor: mászás próba 14-es küszöbre. Na itt a vége, fuss el véle. Legalábbis 9 alkalommal így történik, és csak amikor tizedszer jutunk el ideig, akkor sikerül végre megkapjuk az utolsó lépést, azaz Ötöd-ször: csata egy őspók ellen. Az őspók egy ismert, normális 9. szintes alaplény, elvileg könnyen végzünk hát vele. Jutalmunk három hősiesség pont, valamint méretünk két-tel növekszik.

Őspók (#263) adatai:

Méret: 172	Erő: 13
Egészség: 17	Iq: 21
Gyorsaság: 23	Ügyesség: 14
Mágia: 22	
14-es méretű, 20-as szintű csáprágó, 16-os kontaktméreg	
Bűz: 20	Elektromos immunitás: 13
Hidegimmunitás: 13	Méregimmunitás: 71
Kontaktméreg immunitás: 31	Immunitás mérges gázra: 13
Savimmunitás: 18	Tűzimmunitás: 13
Háló: 20	

56. feladat: Hozz 15 gólemagyagot! Kezd kicsit unalmas lenni a dolog nemdebar? De hát nincs mit tenni ellene, ha a klán vezetői ilyen dolgokat kérnek, akkor ezt kell csinálnunk. Gólemagyagot, ha nem a jól bevált vásárlásos technikával szerzünk, akkor az agyaggólem nevű, a 9. szinten élő szörny legyőzésével tudunk gyűjteni.

Agyaggólem (#252) adatai:

Méret: 384	Erő: 33
Egészség: 6	Iq: 2
Gyorsaság: 2	Ügyesség: 1
Mágia: 6	
16-os méretű, 25-ös szintű jobb mancs	
Bűzimmunitás	Kontaktméreg immunitás: 30
Rezisztencia: 77	

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

57. feladat: Ölj meg 12 őspókot! Mivel épp most öltünk meg egyet az előző klánkalandunkban (remélhetőleg már ez a küldetésünk is aktív volt közben) nem okozhat gondot további példányok elejtése. Mindenben az eddigi szörnygilkölös feladatoknál leírtakat érdemes követni, kivéve, ha már elég magas a nyomkeresésünk, és az őspókokért sem kapunk kevesebb léleke energiát, mint más dögök elejtésekor.

58. feladat: Teljesíts hét küldetést, amit az akadémián kaptál! Figyeljünk oda arra, hogy ha már tudjuk, melyik szinten fogjuk megkapni ezt a feladatot, akkor azon a szinten ne csináljunk meg egy kalandot se az akadémián addig, ameddig ezt a feladatot meg nem kaptuk! Nyilván egy szinten azért nem jellemző, hogy lenne hét kaland az akadémián, úgyhogy fel kell majd költöznünk, és a következő szinten fejezni be a feladatot.

59. feladat: Készíts el három energiáit! Mondtam már, hogy szeretem az ilyen feladatokat? Igen, azt hiszem mondtam, és szerencsére a klán vezetői megtartották azon jó szokásukat, hogy ilyeneket adnak nekünk. A most főzendő nedűhöz ezúttal 3 sötét mák, és 3 féregtüske, na meg a H 14 3 23 42 parancs szükséges. És ha már így hozta a sors, ne felejtjük el meg is inni őket, hasznos hatásuk van ám a begyűjtött léleke energiákra!

60. feladat: Gyere el a klánépületbe úgy, hogy kevesebb, mint 33 véletlenszerű varázstárgyad van! Mondtam már, hogy mennyire utálok az ilyen feladatokat? Nem mondtam, mi? Na most mondom. Végül is könnyen megcsinálható, csak szenvedni kell vele. Három esetet tartok elképzelhetőnek: 1) Nincs is ennyi varázstárgyunk, vagy ha van is, sok belőle a kacat, amit simán ki tudunk selejtezni. Ez esetben nincs semmi gond ugyebár. 2) Van egy jóbarátunk, aki egy időre átveszi tőlünk a 33 darab feletti tárgyakat, majd amint leadtuk a küldetést, szépen visszaadja őket. Ez persze mindkettőnek sok aranyába kerül majd, de elég biztos megoldás. 3) Van sok pénzünk, úgyhogy fogjuk magunkat, eladjuk minden varázstárgyunkat 33 kivételével, leadjuk a klánfeladatot, és még abban a fordulóban visszavásároljuk a boltból a tárgyakat. Vigyázzunk, hogy legyen elég pénzünk a vásárlásra, mert ha csak a következő fordulóban tudnánk visszavásárolni mindent, már valószínűleg nem találjuk ott az értékesebb darabokat, hiszen mások jól felvásárolják!

61. feladat: Hozz három őskövet! Na jó, megadom magam, aki most nagyon berágott, egye-fene, felhasználhat egy császári dekrétumot. Én egyébként még mindig amelletl vagyok, hogy ez a feladat teljesíthető, így inkább csináljuk meg, és a dekrétumot a tényleg extra nehéz, számunkra megcsinálhatatlan feladatokra tartogassuk.

62. feladat: Szövetséggel győzzetek le egy legendás torzszülöttet! Nincs más hátra, ha eddig még nem tettük, most csatlakozzunk egy szövetséghez. Persze az is megteszi, ha mi alapítunk egyet barátainkkal. A lényeg, hogy adjuk ki jól az LCS parancsot, és pusztítsunk el egy ilyen szörnyet.

63. feladat: Ölj meg 15 zoriádot! Na, most már inkább nem is mondok semmit, nyilván mindenki unásig ismeri az ilyen típusú feladatokat. A zoriád a 10. szinten él, és adatai a következők:

Zoriád (#315) adatai:

Méret: 336	Erő: 14
Egészség: 24	Iq: 43
Gyorsaság: 29	Ügyesség: 24
Mágia: 28	14-es méretű, 20-as szintű csáprágó, 20-as sebző méreg
Direkt kontaktus: 30	Elbájosítás: 25
Mágikus űr: 40	

64. feladat: 15 fordulón keresztül egyáltalán ne használj VD parancsot! Ezúttal tehát nem kell csinálnunk semmit, ezért kapjuk a rangot. Kellemes dolog, az biztos! Egy gond van csak, ha különben szívesen vadászniánk, és gyűjtögetnénk a léleke energiát. Egyetlen tanácsom van erre a feladatra vonatkozóan, igyekezzünk még a 10. szinten teljesíteni, ahol amúgy sem túl kifizetődő dolog a vadászat, tekintve a szint léleke energia csökkentő hatását.

65. feladat: Hozz négy, ugyanolyan jelzőjű varázstárgyat! Nem okozhat gondot egy igazi tudósnak egy ilyen feladat, főleg, hogy a boltban biztosan találunk négy különböző „légzés”, „yeti”, vagy más hasonló jelzőjű tárgyat. Meg aztán nálunk is biztos akad pár hasonló. Szóval BE 11 0 tárgy1 tárgy2 tárgy3 tárgy4 a helyes megoldás, ahogy a tárgy_szám helyén egy-egy ugyanolyan jelzőjű véletlenszerű varázstárgy áll.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

66. feladat: Oldj meg 50 fejtörőt az Ősök Csarnokában! Szerencsére a játék 11. szintjétől kezdve már akár három alkalommal is bejárhatjuk az Ősök Csarnokát, ráadásul második és harmadik alkalommal sokkal több lélekenergiát kapunk a megoldott feladatokért. Tegyük tehát így, fussunk neki kétszer, háromszor a csarnoknak, és oldjunk meg minden feladatot, amit csak látunk!

67. feladat: Hozz egy császári dekrétumot! Látjátok, látjátok, na erre a feladatra kell az a dekrétum. Persze remélhetőleg eddigi életünk során már több dekrétumunk is van, nem csak egyetlen egy, mindenesetre itt most biztosan kelleni fog. Eddig egyébként a Beholder találkozásos aukciókat és egyéb különleges nyereményjátékokat leszámítva összesen három dekrétum szerezhető a játékban, persze mindháromért keményen kell dolgoznunk. Az elsőt a 6. szint 27-es kalandjában szerezhethetjük, a Ragyogás Kulcsával kinyitott ládából. Persze a kulcsot előbb össze kell rakni darabjaiból, melyeket más kalandokban szerezhethünk. A második dekrétumot a gonosz őskőkereskedő torzszülőtt, Hrangrarg barlangjában leljük, a 10. szint 19-es kalandjában. A harmadikra pedig a 12. szint 25-ös kalandjának teljesítésekor tehetjük rá mancsunkat, ha az előző szinten megszerzett Őrsárkány amulettet felhasználjuk.

68. feladat: Gyere el hozzánk, ha már van legalább 5 szolgád! A 11. szinttől kezdve már kicsit nehezebb a szolgaszerezés mint eddig, de azért próbáljunk meg legalább három szolgát beszerezni. A másik kettő pedig lehet egy bohócmodol és egy morfínder telep!

69. feladat: Gyere el hozzánk, ha kevesebb, mint 10 hősiesség pontod van! Ha több van, költjük el gyorsan valami olyan kalandban, ahol magas próbák vannak, vagy induljunk neki egy hatszemélyes többszemélyes kalandnak egyetlen társal (aki szintén a sok hősiesség pont problémájával küszködik), és csináljuk meg ketten a 120-as küszöbű próbákat. Elég hamar le fog csökkenni 10 alá a hősiesség pontjaink száma. És ne aggódjunk, hogy aztán majd nem marad hősiesség pontunk a fontos dolgokra, mert itt van rögtön a 70. klánfeladat...

70. feladat: 15 fordulón keresztül ne használj fel hősiesség pontot! Lehet tehát gyűjtögetni. HO 0 parancs kiadása javallott persze. Nyilván úgy érdemes ezt csinálni, hogy ha az adott szinten már megoldottunk minden olyan kalandot,

ahol hősiesség pontot lenne muszáj használnunk, és már csak a csarnokkal küszködünk, vadászatunk, vagy véletlenszerű kalandokkal foglaljuk el magunkat.

71. feladat: Végezz egy túlfejlett elmanakh-ka! Ez bizony egy csúnya gonosz elfajzott szörnyeteg, melyről bővebben is olvashattok az Alanori Krónika 106. számában. Röviden, vadászunk sokat kifejlett elmanakh-ra, és várjuk, hogy egyszer csak egy túlfejlett példány kerül az utunkba.

Túlfejlett elmanakh (#352) adatai:

Méret: 400	
Erő: 20	Iq: 35
Ügesség: 20	Egészség: 24
Mágia: 55	Gyorsaság: 30
Vastag bőr: 20	Rezisztencia: 30
Lehelet immunitások (minden lehetetlenségre): 40	
Kontaktmérég immunitás: 130	
Méregimmunitás: 130	Áttörés: 63
Manaformázás: 54	Méregnyelés: 54
Auraészlelés: 40	
Bal csáp: 40-es méretű, 70-es szintű, 140-es roncsolás	
Jobb csáp: 40-es méretű, 70-es szintű, 140-es roncsolás	
Bal csáp: 30-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás	
Jobb csáp: 30-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás	
Bal csáp: 28-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás	
Jobb csáp: 28-as méretű, 30-as szintű, 20-as manaszívás	
Bal csáp: 18-as méretű, 20-as szintű, 20-as manaszívás	
Jobb csáp: 18-as méretű, 20-as szintű, 20-as manaszívás	
Gránitbőr: 23	Sebezhetetlenség: 47
Elemi védelem: 90	Gyógyító szellő: 130
Esszencia elnyelése: 75	Életszívás: 20
Energiafolyam: 80	Jégsóva: 54

72. feladat: Hajtsd végre a 64-es klánkalandot (40 TVP-t igényel)! Nos, újabb rossz hírem van, ezzel a feladattal sem boldogulunk elsőre, itt is többször kell próbálkoznunk a sikerhez. Szerencsére jó hír a rosszban, hogy ezúttal elégedő ötször sikeresen teljesítenünk, és hogy ezúttal komoly jutalomra számíthatunk. No de csak szépen, sorjában. Először egy 32-es intelligencia próbát kell megdobnunk, majd egy 30-as régészet próbával kell tenünk ugyanezt. Mindezek után legalább 8-as mágikus csapdával támogatott csapdát kell állítani, majd végül megölni a csapda által elpusztított élőholt sereg egyetlen túlélőjét, egy zombi nagymestert. Készen is vagyunk, 25 képességpontot és 20 hősiesség pontot bekasszírozva ezzel.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Zombi nagymester (#171) adatai:

Méret: 156	
Erő: 16	Gyorsaság: 6
Iq: 8	Mágia: 15
Ügyesség: 2	
14-es méretű, 22-es szintű jobb karom, 12-es rohasztás	
Bűzimmitás	Méregimmunitás: 51
Kontaktméreg immunitás: 16	
Immunitás mérges gázra: 13	Regeneráció: 10
Savimmunitás: 13	Vastag bőr: 13
Animáció: 15	Idézés: zombi herceg

73. feladat: Hozz három darab, 1000 alatti sorszámú, egyéb szakértelmet növelő varázstárgyat! Nem túl nehéz feladat, hiszen a hosszú idők alatt nyilván tömegével halmozódtak fel nálunk az ilyen tárgyak. Csak ki kell választani a három legkevésbé használhatót, és leadni (pl. suhanó csizma, fűvész köpenye stb...).

74. feladat: Legyen alapintelligenciád legalább 20! Itt aztán nem lehet trükközni, képességpontot kell költeni keményen. Na jó, egy turbózási lehetőség azért van, az intelligencia itala permanensen megnöveli kettővel ezen tulajdonságunkat, tehát érdemes 18-ig növelni, aztán pedig meginni ezt az italt, ami egy ragálygombából, egy rém-cserjéből és egy xita orbokából készül a H 14 26 34 39 parancssal.

75. feladat: 15 fordulón keresztül főzz le mindig legalább egy varázstitalt! Ez sem nehéz, csak sokáig tart. A kezdeti makrónkba rakjunk be egy italfőzést, ivást, például kincskeresés italára, ősmágus szájvizére, energiaitalra, vadászok italára, vagy más, hasznos italra. 15 forduló múlva meg lesz a gyümölcse, csak ne felejtjük el minden fordulónkban lefuttatni az adott makrót...

76. feladat: Győzz le három különböző mutáns klánbeli galetkit! Ugyanaz a teendő, mint az előző krónikában ismertett 14. klánfeladatnál, csak most háromszor kell ezt megtennünk.

77. feladat: Találj 150 alkalommal gyógynövényt! Ezen a feladaton csak a gyógynövények szakértelmünk növelése segíthet, de ezt mégsem ajánlom, elég magas az már enélkül is. Egyszerűen vadászunk, régészkedjünk, járjuk a csarnokot, mint eddig, ugyanúgy találunk majd gyógynö-

vényeket, mint az eddigi életünk során. Amint megtaláltuk a 150-et, mehetünk a klánba jelenteni.

78. feladat: Tanulj legalább 250 TVP-ért! Mindenképpen legyen felépítve az oskola nevű szövetségi épület, amikor kiadjuk az első T parancsunkat, enélkül ugyanis kidobott TVP az egész. Úgy viszont igencsak gazdaságos a dolog, tehát tanulni, tanulni, tanulni, meg lesz a gyümölcse!

79. feladat: Ajándékozd meg szolgálóidat 30 alkalommal! A SZA parancsot kell hát használnunk sokszor, legyen tehát legalább egy szolgálók, és adjuk neki szorgosan a különböző ajándékokat!

80. feladat: Próbáld ki 30 varázstital receptet! Ez csak TVP kérdése, hiszen üvegcséből szinte végtelen áll a rendelkezésünkre, a füveket meg a sikertelen próbák után 95% eséllyel visszakapjuk, lévén tudósok vagyunk, vagy mi. Főzőcskézzünk hát bátran, ez itt a megoldás kulcsa!

Itt a vége, fuss el véle, mármint az első 80 klánküldetés ismertetésének legalábbis. Ha mindent jól csináltunk, most már jól 80-as rangúak vagyunk legalább! Ez pedig arra jó nekünk, hogy megkapjuk sokat emlegetett új klánképességünket, azaz mostantól a csarnokban, ha rejtvényrel találkozzunk, lesz rá $(50 + \text{klánrang}/5)\%$ esélyünk, hogy egyből vágjuk a megfejtést, ráadásul extra klánrang*2% lélekenergiát is kapunk ilyenkor! Egy 80-as rangú tudós tehát 66% eséllyel vágja rá azonnal a választ a kérdésekre, és extra 160% lélekenergiát termel magába ilyen esetekben.

Szeitz Gábor



ŐSÖK VÁROSA FEBRUÁR LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Éjfény állítja, nem szereti a Katonák szintjét. Több olyan kalandja is akad, amit többszöri nekifutásra sem képes megcsinálni. Persze barátai mind jót derülnek ezen, hisz nagyon jól tudják miért is vállalja el sorozatosan ugyanazokat a kalandokat. Állandó kudarcai ellenére, mindig hamiskás mosollyal tér vissza kényelmes otthonába.

Hatalmas fegyvertényt hajtottak végre a **Rúvel Ők-lei** szövetségének tagjai. Sikerült soraikba csábítani egy Ősöreg Dorka nevezetű galetkit, így már ő is felveheti a harcot az ellenséggel. Vajon szóltak neki róla, hogy névrokona lesz a harmadik legendás ellenfelük?

Több galetki éjszakaról éjszakára ugyanazt az álmot látja. Közeledik a hegyhez a **Fagylovag**, a **Hó admirálisa**, egy jeges entitás, aki nem tudja, hogy léteznek a galetkik, és akit nem is érdekel. De aki kérlelhetetlenül át fog söpörni a hegyen, a színteken, az életünkön...

A mágikus töprencsek mindig hordákban járnak. Mivel teljesen immunisak a mágia minden formájára, csakis egyenként lehet végezni velük. Ha nincsenek veled szolgálád, bizony sok időre lesz szükséged, mire az összessel egyenként végzel.

Az arénamester **már több mint hatvan** különböző fajtájú torzszülöttet gyűjtött össze, melyeket szívesen ereszt össze a vállalkozó kedvű galetkikkel, egy jó kis viadalon.

Az a hír járja, hogy megérkezett a hegybe a **Kaosz urának első hírnöke**. A szintek lakói csak találgatják, hogy vajon egy eltévedt lényről van szó, vagy a sötétség lordja felderítőt küldött a hegybe, hogy kiszimatolja az egyre kényelmesebbé váló galetkik gyenge pontjait. A hírt a császári szint vezetője nem kommentálta.

Draco, Dark Selina, Rafflesia, Battle Beetle és Next Generation, a Remény Küldöttei szövetség felderítői sikeresen visszatértek a halálóriás elleni csatából. A csata végén mindenki életben maradt, sajnos az óriás is, bár azt nem is remélték, hogy ilyen kevesen le tudják győzni.

Miután **Gondol-Kodó** pankrációban nyert az Olimpian, most a galetki arénára összpontosít. Alapos felkészülés után búcsúztatta az előző bajnokot, Morq Fan Gort. Kérdésem, hogy lesz-e valaki, aki ezek után le tudja győzni a tudósból lett halhatatlant!

Rossz álmok gyötrik a legtöbb galetkit. Fagyról, hidegről és rengeteg hóról álmodnak. A galetki faj sajátossága ez. Az összetartás és együtt élés annyira megedzette mentális erejüket, hogy egy közelgő veszélyt mindenki képes megérezni egy testként, és egy lélekként.

Az ékszerészet nagyon fontos szakértelem, ugyanis ha nem értesz a drágakövekhez, könnyen átverhetnek a rafinált kereskedők.

Rebesgetik, hogy van egy szint valahol, a **Halottak szintje**, amit egy járvány teljesen kipusztított évekkel ezelőtt, és akkor lezárták. Azonban az informáltaknak tudni vélik, hogy Zinderell, a nekromanta helytartóasszony, nem pusztult ott, és azóta is építgeti saját hagymázás rémálmát. Halott, animált galetkikből és démonokból. Borzalmas sereget kovácsol, hogy lassan feltörhesse a pecséteket, és az elfeledett szint újra a hegy részét képezze... a Teron hegy rákosan elburjánzó, gonosz részét.

Somakris, a Mindenható Császár hű alattvalója kapta a feladatot. A Teron hegyben tomboló **Protolisk Hercegek** lassan túl nagy problémát jelentenek majd. Túl gyorsan fejlődnek. Előbb-utóbb olyan ellenfelet zavarnak fel évtizedesre álmából, aki elsőpári a galetkiket. Gondolni sem mert a Halálcsillag-gömbre, vagy Zorakra, a fekete sárkányra, vagy ott van például Hirakito, a szentségtelen kitaszított is, aki egyedül képes egyszerre több galetkire is lehelni... Minél előbb meg kell idézni pár borzalmat más síkorról, amivel a Hercegek is jó ideig elbűbélődnek. De vajon melyik szörnyiség legyen az?

Tegnap **egy felszín közelében portyázó** galetki csoport talált egy hasadékat, amin szabadon kiláthatott a hegyből, a napsütötte tájra. De valami történt. Olyan hatalmas üvöltést hallottak, hogy mindannyian azonnal szörnyet haltak egy kivételével, akinek sikerült a galetki főhadiszállásra visszatérni. A szerencsésről – aki minderről beszámolt – azonban kiderült, teljesen süket... De akkor vajon honnan tudhatta, hogy üvöltés volt az, ami társait megölte?

Brutus minap a katonák szintjén egy öngyilkos akcióba indult, a hegy belsejét pusztító quwargok egyik fő járatába. A pusztító tűzből senki sem menekülhetett, ő azonban mégis életben tért vissza, az órsárkány teljesítette feladatát. Azóta hatalmas hősként tekintenek a harcosra, aki a helytartótól egy császári dekretumot, klánjától pedig az előkelő lord címet kapta jutalmul.

A császári szint mágusai távolba látás varázslat segítségével megállapították, hogy **a felszínen esik a hó!**

FIGYELEM!



Az Ősök Városa játékosaink számára új akciót hirdetünk.

Ha az ismerőseid között van még olyan, aki nem játszik valamelyik levelezős játékunkkal, ajánld neki, és ha ő elkezd játszani, te is jól jársz. Hogy tudjuk, te ajánlottad az illetőt, a jelentkezése során az erre kijelölt rubrikában adja meg valamelyik karaktered számát. Amellett, hogy az illető lelépett fordulói után ingyenfordulót kapsz, ez a karaktered néhány jelképes tárgynereményhez is juthat.

Hogy konkrétan mit nyer az ajánló, az alábbi táblázat mutatja. Az első oszlop az ajánlott karakter által lelépett fordulók számát jelenti, a másodikban pedig az ajánló jutalma.

6. forduló 1 ingyenforduló
15. forduló 1 őskő
30. forduló 1 ingyenforduló
50. forduló 1 ingyenforduló + 1 őskő

Amennyiben már játszol a játékunkkal, és most egy új karaktert szeretnél indítani, az ajánló rubrikába az egyik már létező karaktered számát is írhatod. Ez esetben az ingyenfordulók a saját számládra mennek, és természetesen az őskövet is megkapja ajánló karaktered.

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

A FELSZÍNI VARÁZSTÁRGYAK

Már hosszú ideje tartotta kétségek között az egyes klánok leghatalmasabb tagjait az a küldetés, ahol felszíni varázstárgyat kellett a klánnak adományozni. Most végre megoldódott ez a probléma, hiszen egyes gaetkik már meg is találták első felszíni varázstárgyaikat, és egyre több és több gaetki lel rá mostanában ilyen kincsekre. De miről is van szó valójában? Nos, a felszíni varázstárgyak kutatása egy teljesen új fejlesztés, egy merőben új tevékenység, melyet a fordulód során csinálhatsz.

Felszíni varázstárgyak után csak akkor kutatatsz, ha már találtál egyet valahol. Hogy az elsőt honnan szerezheted meg, az legyen titok, de annyi biztos, hogy előbb-utóbb mindenki rálel valamelyikre! A felszíni tárgyakat a szint remetéje tudja csak azonosítani számodra, innentől kezdve azonban többféleképpen is kutakodhatsz utánuk.

Az egész egy új paranccsal, az FTK-val működik. Többféle lehetőség is van a kutatásra, de egy fordulóban minden módszer csak egyszer használható, hogy azért lehetőleg mindenki többféle lehetőséget is kipróbáljon. Az eddigiek alapján úgy tűnik, négyféle kutatási módszer is ismert, melyekről a következőket lehet tudni:

FTK 1 - torzszülött mérszálás: Itt végülis a torzszülött arénához hasonlóan egy véletlenszerű torzszülöttre kell lecsapni, amely legyőzésekor, ha szerencsénk van, felszíni varázstárgyat találhatunk.

FTK 2 - árnyékcсата: Ez egy nagyon titokzatos, különös dolog. Mindig egy olyan gaetkivel kerülsz szembe, akinél felszíni tárgyat sejtessz. Persze nem egy másik játékos karakter ellen harcolsz, de a gaetkik mindig különböző támadási formákat és harci programokat használnak, tehát igazán izgalmas csatákra számíthatunk!

FTK 3 - asztrális kutatás: Az eddigiek alapján úgy tűnik, hogy itt egy különleges asztrális véletlenkalendról van szó, ahol psi szakértelem próbák és pszionikus torzszülöttek is az utunkban állnak.

FTK 4 - a próbamester: Nos, itt aztán minden lehetséges. Temérdeknyi próbán kell átverekednünk magunkat, melyek egyre nehezebbek, és nehezebb-

bek! Aki azonban megfelelően fejlesztette szakértelmeit, végül elnyeri jutalmát!

További érdekesség, mellyel a változatosság elérésére törekszünk, hogy bizonyos felszíni varázstárgyak csakis a próbamestertől szerezhetőek meg, megint mások csak torzszülött mérszálás, vagy árnyékcсата, illetve asztrális kutatás során! Aki tehát mindet össze akarja gyűjteni, mindenféle módszerrel próbálkoznia kell!

És, hogy milyen különleges varázserővel rendelkeznek ezen felszíni varázstárgyak? Nos, ezt már mindenkinek magának kell felderítenie, annyi azonban biztos, hogy a régi, felszíni idők leghatalmasabb varázslói és istenei készítették őket, így varázshatalmuk is csodálatos dolgokra képes!

Zu'lit csodatarsolya például szörnykomponenseket termel, Morgan kópalcája egy különlegesen erős gyógyító erőt tartogat számunkra, bizonyos felszíni, állati bőrdarabokból pedig akár a legendás őskótermő zsák is elkészíthető! Persze temérdek más, felfedezésre váró csodás varázstárgy létezik, és a hab a tortán, hogy ha valaki már tíz különböző nagyhatalmú varázstárgyat is összegyűjtött, a remete egy egyedi, különlegesen erős kincset ad értük cserébe.

Rendkívül sok felfedeznivalót tartogat hát az új fejlesztés, reméljük örömeidet lelitek benne!

LETÖLTÉS MOBILTELEFONRA

Ősök Városa torzszülöttek, gaetkik és varázstárgyak a mobilodra.

Szintén egy új fejlesztés segítségével lehetővé vált, hogy gyönyörű, érdekes képeket tölthess le mobiltelefonodra háttérképként. Nézzesd hát végig képgalériánkat a www.beholder.hu honlapon, és ha megtetszett egy kép, kattints a „letöltés mobiltelefonra” linkre, és legyen veled az Ősök Városa világának egy darabja bárhol, ahol jársz!

Szeitz Gábor

ŐSÖK VÁROSA

Ghalla News

135

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. március

Rőtszakállú Kaldor: Az expedíció Részlet Jancsár János: Versenyfutás című írásából

Álmában Thoron-Laure újra átélte élete nagy kalandját.

Akkor, bő három hónappal ezelőtt, mintegy másfél évnyi megfeszített kutatómunka eredményeként, a Vasalt Bunkók kapitánya készen állt, hogy társaival átkeljen a dimenziórésen. Nem tudták, hogy pontosan hová fognak érkezni és ott mi vár majd rájuk, sem azt, hogy vajon miféle ismeretlen szörnyetegekkel kell majd élet-halálharcot vívniuk. Akkor csak az eltökéltség számított, semmi más. Bármí áron meg kellett akadályozni az inváziót!

Laure és a többiek úgy vélték, ha a saját síkjukon mérnek megelőző csapást a quwargokra, azzal elődázhatják az újabb özönlést. Biztak benne, hogy talán képesek lesznek akkora kárt okozni, hogy az így nyert idő ne csak hetekben, hanem hónapokban, netán években legyen mérhető.

Az elf három társat választott csupán. Egy szigorú tekintetű, mokány törpét, egy gógös kobuderát, és egy jó kedélyű tündét. Kőfejű Beldor a bányászat, az építéset és a térképkészítés elismert szaktekinélye volt, Lao-Ce a harcművészetekben való jártasságával érdemelte ki a lehetőséget, Weelean pedig az Első Invázió során szerzett felbecsülhetetlen hozzáértése miatt került a csapatba.

Nem mintha nem ajánlkoztak volna a *bunkók* mind, egy emberként, hisz mindenki menni akart. A féregkapu felnyitása azonban hatalmas kasztroplanáris teljesítményt követelt, ezért az itthon maradtak minden összegyűjtögetett tudati energiájára szükség volt a sikerhez. A többieknek tehát muszáj volt maradniuk.

Nagyszerű pillanat volt, ahogyan ott álltak az újra feltárt quwarg gödör peremén, készen arra, hogy megtegyék az utat, mit előtűk még soha, senki a ghallai fajok közül... Alattuk, a mélyben a férgek szentségtelen térkapuja pulzált, mint egy furcsa, szivárványos fényjáték, körülöttük pedig büszke harciassággal várakozott az összes a *vasalt bunkó*. Azok is, akik időközben

szögre akasztották már a fegyvert. Mindenki részt vállalt az expedícióból, még ha csekélyke részt is.

A gödör környékén hat kisebb quwarg isten feküdt félig beásva a földbe, szuperkötelekkel cölöpök százaihoz béklyózva. Speciális szérum keringett testnedvükben, minek hatására készséggel hangolódtak a féregjárat rezgéseire. A *bunkók* tudati erejükkel irányításuk alá vonták, s ezáltal a kapu felnyitására kényszerítették a leigázott avatárokat.

Ők négyen, sorsdöntő csatába induló hősközhöz méltóan, a létező legtokéletesebb felszereléssel, csodás relikviák birtokában, mágius vértetzetben, legendás fegyverekkel a kézben ereszkedtek le a kapuhoz. Semmilyen felesleges terhet nem vittek magukkal, csak a legszükségesebbeket. Izgatottak voltak, de szívüket nem szorította félelem. Akkor Laure megérezte azt a pátoszt, ami csak az igazán nagy pillanatokban élhető át. Egész addigi élete csúcson sodott ki ott, ebben a reménytelennek látszó, mégis elkerülhetetlen vállalkozásban, és most, hónapokkal később, álmában, újra előntötte az a mámorító, magasztos hangulat.

A felkészülés napjait főként pihenéssel, és az idegen világról összegyűjtött ismeretmorzsák rendszerezésével töltötték. Elméjük csordultig telt megzabolázásra váró erővel, s testük sem lehetett már ennél megtisztultabb, egészségesebb, és épebb. Védőburkok, pajzsok, energiamezők tucajtjai védelmezték őket, a legerőteljesebb mágius praktikák, amit csak kalandozó ismerhet Ghallán. Összeszedték, és magukra aggatták mindazokat a varázsszereket, melyektől segítséget reméltek, az aláereszkedés előtti órákban pedig istenük oltára előtt térdepelve kérték a halhatatlanok áldását e próbátételre.

A Quwargok Földje kietlen világ. A forráság elviselhetetlen, mert az égboltról egy nagy, és két kisebb nap ontja váltakozva örjítő melegét az egyhangú síkságra. A felszint váltakozva sivatagok, és köves-sziklás fennsíkok borítják. Tengernek vagy fo-

lyónak nyoma sincs. Néhol látható ugyan egy-egy kisebb domb, de ez minden. Az egykori hegyeket az erózió már mérhetetlenül rég elbontotta és felaprította. A homokot szeszélyesen kavargó, pillanatok alatt viharrá erősödő szelek hajítják maguk előtt, hogy aztán dűnék egész láncolatát helyezték mérföldekkel távolabb az eredeti helyükről.

Ennek az élettelennek látszó bolygónak a felszínén szinte egyáltalán nincs növényzet. Az a kevés helyhez kötött élőlény pedig, melyek mégis megélnék ezen a szélsőséges éghajlaton, nem igazán nevezhetők annak. Kórószerű, hegyes tűskékkel borított testükből halálos mérget választanak ki, hogy megvédjék magukat, és csalafinta módszerekkel a hőségre fittyet hányó rovarokra vadásznak. Eredményteljesen tehetik, mert e lakhatatlan világ korlátlan urai a quwargok, és ezek a szervezett kolóniákban élő rovarelények felsorolhatatlan változatban, milliárd-számra nyüzsögnek mindenütt. A magasba törő szellőzőkürtők, mint gigantikus jelzőbóják mutatják a mélyben burjánzó bolygokat. A leghatalmasabb telepek felett iker tornyok szöknek az ég felé, üregeikben a föld alá vezetve az élethez még a quwargok számára is nélkülözhetetlen levegőt.

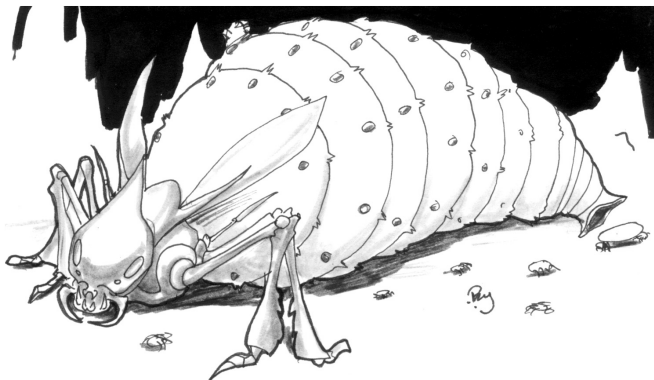
A quwarg család igazi pillére az őszanya, vagy más néven anyakirálynő. Csak ez a hatalmas, mozgásra alig-alig képes szörnyeteg képes mágiahasználó egyedek reprodukálására. Minden családban csak egyetlen őszanya él, és ha a boly egyed-száma eléri a kritikus mértéket, világra hoz egy tojást, amiből majd egy másik őszanya kel ki. A folyamat végeláthatatlan, és értelmetlen. Ezek a lények, miután világuk legsikeresebb organizmusaként kiirtották a többi lényt, már csak egymás elpusztításával vannak elfoglalva. A bolyban persze nem csak varázsolni képes egyedek élnek. A közönséges harcosok, katonák és dolgozók a quwarg királynők tojásaiból kelnek ki. Ezek vannak a legtöbben, hisz az ő életük ér legkevésbébbet. Nem ritka, hogy egy-egy vesztes csatában meggyengült család a saját dolgozói felzabálásával próbál meg időt és erőt nyerni az ellentámadáshoz.

A legnagyobb, legnépesebb családoknak néha hosszú évtizedeken keresztül sikerül átvészelnie a többi rivális boly támadását. Ha az anyakirálynő eléri a megfelelő kort, a világegyetemben példátlan mutáción megy keresztül, és félig-meddig halhatatlanná válva, kisebb quwarg istenné lényegül át. Olyan rovargásssá lesz, melynek megadatott a hatalom, hogy vele együtt továbbfejlődő képességével dimenziókaput nyisson más világokra.

A kapu egy óriási barlangra nyílt. Úgy tűnt, az Invázió során itt gyülekezhetek a rovarok ezredei, hogy a dimenzióréson keresztül Ghallára meneteljenek. Az üreg falai sok száz lépésre voltak egymástól, a mennyezet pedig – bár nem tartották oszlopok – olyan magasan volt, hogy odafent beleveszett a homályba.

A csarnok üres volt, és csendes.

Három nagyobb és több kisebb járat csatlakozott belé. Beldor halkán tudatta velük, hogy szerinte mindez természetes módon



alakult ki, és csak a keskeny szellőző járatokat fúrták a rovarok. Feltételezte, hogy a bolygó teljes felülete ilyen. Mint egy féreg-rágt a sajt, egyetlen gigantikus szörnylabirintus az egész.

Fogalmuk sem volt róla, hogy mit keresnek. Pusztítani jöttek, de itt nem volt mit szétrombolni, vagy legyilkolni. Rövid tanakodás után úgy döntöttek tehát, hogy felfedezőútra indulnak. Tudták: odaát, Ghallán, a társaik minden itt töltött órák keményen megfizetik az árát, de egyiküknek sem volt jobb ötlete.

Mielőtt találmára elindultak volna az egyik járatban, Thoron-Laure, hosszadalmas ceremóniával varázskört rajzolt a kapu közvetlen közelébe. A *Pörthemor-kör* ugyan nem nyújtott tökéletes biztonságot, de ha nem távolodtak el tőle túlságosan messzire, egyetlen varázsszó kimondásával visszateleportálhattak hozzá. Akkor még nem tudták, hogy ennek a trükknek köszönhetik majd az életüket.

Az alagutakban a törpe tévedhetetlen mélység-, távolság- és irányérzőkére hagyatkoztak, de a biztonság kedvéért az elágazásokat, és torkolatokat nyilakkal is megjelölték. Nem mérték az időt, és a percek gyorsan órákká duzzadtak. Aztán egyszer csak megérezték a gyűlölt quwargokat, mert a szaguk elárulta őket! Ez a bárki más számára észlelhetetlen illat-ösvény úgy vezette a *vasalt bunkókat*, mint a búziliom a döglögyet.

Mindannyian *láthatatlanságot* idéztek magukra, bár jól tudták, hogy saját testük kipárolgásai ugyanolyan árulólag lehet, mint a quwargok szaga a másik oldalon. Óvatosan nyomultak egyre beljebb a bolykomplexum szíve felé, az alagutakban észlelhető gyengécske légáramlatokra, és a léptük nyomán visszaverődő zajokra figyelve.

Mikor aztán az út véget ért és ők előbukkantak belőle, megdermedtek a látványtól.

Egy tölcsérszerű szakadék zuhant a mélybe a lábuk előtt, melynek oldalfalába megszámlálhatatlan járat, és alagút csatlakozott. Odafenn pedig, olyan magasan, hogy beleszédültek a távolságba, a szikrázó napfény látszott a szuperboly szellőzőkürtőjének végében. A falon, a járatokban, és odalenn a mélyben quwargok ezrei nyüzsögtek.

A hősök visszahúzódtak a járatba és tanácskoztak, jobban mondván inkább tanácsstalankodtak. Weelean azon volt, hogy ereszkedjenek le, és tudjanak meg minél többet az ellenség titkaiból. Beldor azt fejtegette, hogy milyen nehéz lesz megtalálni a milliányi járat közül pont azt, amin keresztül ideérkeztek, ha ezt

megteszik, Lao-Ce pedig amellel kardoskodott, hogy pár erőteljes földrengéssel be kellene omlasztani ezt az egész undorító szörnytelepet, minden további szócseplés helyett.

Végül Laure döntött, hogy azt el is várták tőle társai. Az elf úgy vélte, nem mehetnek vissza újabb ismeretek nélkül, de elfogadta a földrengetés ötletét is, ezért felvázolta egy gyors akció tervét. Nyilvánvaló, hogy ez a kúrtó központi szerepet tölt be a rovarlányek világában, ezért az is kézenfekvő volt, hogy titkaikat is itt őrizhetik, és talán a legnagyobb csapást is itt lehet rájuk mérni.

Miután a döntés megszületett, már szaporán követték egymást az események. A kalandozók összekapaszkodtak, és a kéményszerű szakadékok alá teleportáltak. Fentről csak aprócska hangyáknak látszottak azok a quwarg-gigások, melyek a szuperboly szívére vigyáztak, közvetlen közelről azonban hátborzongató látvány nyújtottak. A csata úgy robbant ki velük, hogy nem előzte meg semmilyen előjel. A szörnyek átláttak az álcájukon és felbőszülve indultak rohamra. Ez volt a kisebbik baj, mivel hatalmas testük miatt egymást akadályozták a hozzájuk képest kis egérnyi humanoidok eltapsolásában. A nagyobb gond az volt, hogy a fülsértő, harcra hívó sziszegés szavának engedelmessé hirtelen sok ezer, különféle rovarszörny seregllett elő az oldaljáratokból.

Az elkövetkező percek viszontlátása nyugtalanná tette Laure álmát. A kalandozó sokszor volt már szorult helyzetben, de igazi rettegést még sohasem élt át annak előtte.

Menekülniük kellett, hiába ölték szájával a quwargokat. Bel-dor és Lao-Ce keményen állták a sarat a közelharcban, míg az elfek varázslataikkal, és különleges, tévedhetetlen elf-precizitással kilőtt, robbanó lövedékekkel tizedelték a szörnyeket. Aztán a quwargok átrendezték soraikat, mintha valami láthatatlan parancsnak engedelmessé volna, és a közönséges példányok háttérbe húzódtak. A helyükre érkező, ismeretlen fajta testét nem fogta a tűz, nem lassította a jég. Bár a többiekhez képest kicsinyek voltak, vehemens támadásaik elől a hősök kénytelenek voltak megfutni.

Talán ha már ekkor visszaugranak a Pörhemor-körre, minden másképp alakult volna. Ám a kapitány keményen összeszorított ajkakkal menetelt tovább, társai pedig nem maradtak el mögüle. Egy széles oldaljáraton keresztül kerestek kiutat, és azok a szörnyek, melyek megpróbálták útvukat állni, szétrobbanva, péppé lapítva, vagy feltrancsírozva jelezték, merre haladtak tovább a kalandozók.

Az alagút nyílegyenesen vezetett előre, és ahogy egyre közeledtek egy rejtélyes valamihez, a szörnyek úgy lettek egyre agresszívebbek, elszántabbak és... igen, kétségbeesettebbek! Csak akkor értették meg, mi is volt az oka mindennek, mikor ott álltak az őskristály előtt. A felületére, mint fertelmes paraziták, masszaszerű lények akaszkodtak tapadókorongos csápaikkal, a kő gigantikus méretei pedig szinte felfoghatatlanok voltak. Az Alanori Nagytemplom mindenestül belefért volna a drágakő közepébe!

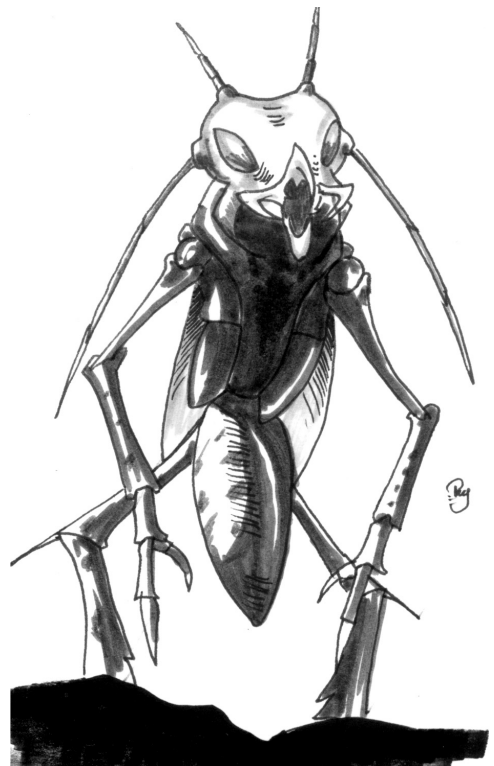
Nem sok idő volt gondolkodni. Mögöttük quwargok ezrei, ha nem tízezrei loholtak veszett rágócsattogtatással! A kalandozók egymásra néztek, és elértették egymás gondolatait. Pusztító ígék nyomán az őriáskristályon repedések keletkeztek, a csápos szörnyek pedig leváltak róla, és a földre zuhantak. Aztán Laure a társaira bízta a kristály szétrombolását, ő maga pedig szembe-

fordult a járatból előzőnlő rovarsereggel. Fairlight nevével az ajkán megvetette lábát a bejáratban, testére elektromos pajzs feszült, aztán útjára engedte istene ajándékát, a gömbvillámot. Az elektromosság ezen a létsíkon – úgy tűnt – teljesen ismeretlen elem, a lények védtelenek voltak ellene. Az ide-oda pattogó, gyilkos villámgyölyő keresztülégette magát a szörnyeken, és végigcsörtetett az alagúton. Aztán az elf megidézte a következő gömbvillámot, majd a következőt... és összszárt, majd ismét szétnyitott markából még hosszú percekön keresztül sorjázta az energialeadacsok a támadókra.

Mire a varázsló manatartaléka kimerült, a járat gyakorlatilag teljesen bedugult. A szörnyek útját saját társaik holt, szétégetett teste állta el, viszonylagos biztonságot nyújtva a kalandozóknak.

A Tharr-papoknak eközben sikerült lehasítaniuk két kisebb darabot az ősqwarg-kristályból. A „kisebb” persze relatív meghatározás az egyenként legalább hárommázsás, opálos fényű drágakövekre. Egymás mellé tolták a két megszerzett „szilánkot”, majd mind a négyen kapcsolatba léptek az őselemek síkjával.

A hátrahagyott gránitelementálok tudták a dolgukat, és a rovarteremen keresztülfűró quwargok érkezése sem tudta akadályozni őket a parancs teljesítésében. Mikor Laure és társai átléptek a szákmánnyal a féregkapun keresztül Ghallára, még érezték, ahogyan a szörnyek világa felnyúszít az egymást végletekig erősítő, mindent elsöprő rengéshullámok erejétől...



A TUDÁS SZENTÉLYE

Ha kérdésed van, azaz hasonló jellegű, a fordulódból közvetlen ki nem derülő titkokat szeretnél megtudni a játékunkról, írd meg azt az ak@beholder.hu címre. Amennyiben hajlandóak vagyunk elárulni, mi is a válasz a kérdésekre, ezt az Alano-ri Krónika következő számainak valamelyikében, ugyanebben a rovatban, tesszük majd közzé.

Az árnybirodalom egyik labirintusában az árnytündéktől egy átkozott karkötő szerezhető. Az enciklopédia csak pozitív tulajdonságairól beszél, viszont amióta hordom, valami fura. Mitől átkozott?

Az átkozott karkötőn valóban átok ül, így aki hangzatos neve ellenére viselni szándékozik, számolnia kell a következményekkel. Ez pedig az, hogy kevésbé találja el ellenfeleit, azaz -15-öt kap támadására.

Az aukciós ügynök eladhatatlannak ítélte a tárgyaimat, így fel sem került az aukcióra, miért?

Ennek egyszerű oka van: túl magas kikiáltási összeggel ajánlottad fel őket. Ha egy tárgy aukciós értékével nem vagy tisztában, a weboldalunkon (<http://www.beholder.hu/?m=tf&cikk=5318>) megtalálod, hogy a közelmúltban melyik tárgy mennyiért kelt el. Ehhez már lehet viszonyítani, az itt talált összeg sokszorosáért tárgyat felajánlani nem érdemes. Ha elutasítja az ügynök a felajánlott tételeidet, és emiatt fel sem kerül az aukcióra, felajánlási összeget sem kell fizetned érte. (Ezt a visszautasítás dolgot eredetileg a „halj meg” és az „imádkozz valamennyi %-os megterheltség alatt” típusú isteni küldetések hívták életre, mivel trükkös kalandozók az aukciót használták arra, hogy tárgyaiktól ideiglenesen megszabaduljanak, majd potom összegért visszakapták őket a küldetés teljesítése után. Istenük ennél azért nagyobb áldozatot várt tőlük.)

Kedden és csütörtökön, amikor a tárgyak a karakterekhez kerülnek, milyen sorrendben futnak le a tranzakciók?

Az aukciós program tételszám sorrendben (vagyis a felajánlás időpontja szerint) megy végig a tranzakciókon. Ha olyan tételt talált, amelyet valami miatt nem lehet kiszállítani (vevő nem tud fizetni, nincs tartója a folyadéknak stb.), akkor azzal nem történik semmi. Miután az összes tételen végigért, kezdődik az egész előlről az eddig még nem teljesítettekkel. A program addig nem kezd semmit a teljesíthetetlen tételekkel, amíg még van olyan, amit végre lehet hajtani. Az utolsó körben megtörténik a hibás tételek legeneralása is.

Nemrégiben előfordult a következő eset: valaki tárgyat vásárolt, s ugyanakkor felajánlani is akart, készpénze nem sok volt, banki betétje alig volt több mint 5000 arany. Először a vásárlás történt meg, a megvásárolt tárgyért készpénz híján a bankból fizetett. Ezután próbálta a kijelölt tárgyat felajánlani, de mivel banki betétje az 5000-s összeg alá csökkent, már nem tudott a széfjéhez férni (ez a szolgáltatás csak azoknak a kalandozóknak él, akiknek legalább 5000 aranyuk van a bankban).

Ilyesmi előfordulhat. Ha pénzetek hasonlóképp a határon mozog, és egy aukciós napon több dolgot is ügycödtök, próbáljátok végiggondolni az imént vázolt sorrend alapján, hogy úgy történik-e minden, ahogy elképzeltétek. Talán elkerülhetitek az efféle „baleseteket”.

Ha később kapom meg az „őlj öt nt'lagod csámcsogót, dr'thanox vérivót, bn'oxrad szaggatót, at'htlab rémet, en'trauk falót, ud'mroag tépőt, og'lhobn mészárosot” isteni küldetést, mint hogy bejártam az Éjfattyak Létsikjának nevezett labirintust, mit tehetek?

Istened minden bizonnyal tisztában van vele, hogy egyszer már megtetted, és most arra kér, tedd meg újra, őlj meg ötöt ezekből az ocsmányságokból. A

küldetés teljesítéséhez a Sötét Földre kell elvándorolnod, ahol minden harmadik éjfatty helyett a keresettből jön egy darab.

Milyen tárgyhelyet növelő tárgyak léteznek?

Maximalizálva van, hogy egy karakternek hányféle különböző tárgya lehet. Alapértelmezésben 150 féle lehet. Ezt a korlátot kitolhatja néhány tárgy, amelyekről álljon itt egy táblázat. A harmadik oszlop a szerzhetőségének módját tartalmazza (az utolsó egyelőre még ismeretlen a karakterek előtt).

bunthar zsák	175 tárgyhely	
10 bunthar bőrből, 1 aranytű segítségével összerakható		
mágikus hátizsák	199 tárgyhely	
elf kőszja adja 2 bunthar zsákért, 1 etra hályogért és 1 berzerker tüskéért		
oldalzsák	+ 50 tárgyhely	
a Sötét Föld rejtett kolostorában kapható 30 Thargodan esszenciáért		
megbűvölt utazóláda	+ 20 tárgyhely	
a szekérkaravánosokkal cserélhető 1 ezüstnyakláncért, 2 ezüstkarkötőért és 5 ezüstgyűrűért		
draklen buborék	+ 1 tárgyhely (darabonként), max. 30.	
?		

Hogyan lehet extra hajviseletem?

Léteznek ugyan befont vagy zsíros hajú, Téalapó szakállas vagy kipödört bajszú karakterek, de ezek Nem Játékos Karakterek. Régen is, és most is az ő privilégiumuk, hogy kinézetükben eltérhessenek a többi, Ghallát járó kalandozótól. Bár az ollóval átszabhatod a kinézeted, más típusokat azzal sem adhatsz meg, mint amit a jelentkezési lapodon választható.

Ha az aranytermő ládikóba dobok egy nem átadható tárgyat, akkor látom, melyik boltos vette meg azt. Ezek a tárgyak is bekerülnek a boltba? Most már nem fordulhat elő, hogy az aranytermő ládikóba dobott tárgyért nem kapok aranyat?

A nem átadható tárgyak természetesen nem kerülnek be a boltokba, a kereskedő ugyan megveszi tőled, ha a ládikóba dobod, de utána már nem adhatja át senkinek, így eladni sem tudja. Továbbra is előfordulhat, hogy nem kapsz pénzt a tárgyadért, de hogy a boltos vert-e át, vagy a kommunikációs csatorna bizonytalansága miatt történt a dolog, azt sajnos nem lehet megállapítani.

Farkas Zsolt

FIGYELEM!



A Túlélők Földje játékosaink számára új akciót hirdetünk.

Ha az ismerőseid között van még olyan, aki nem játszik valamelyik levelezős játékunkkal, ajánld neki, és ha ő elkezd játszani, te is jól jársz. Hogy tudjuk, te ajánlottad az illetőt, a jelentkezése során az erre kijelölt rubrikában adja meg valamelyik karaktered számát. Amellett, hogy az illető lelépett fordulói után ingyenfordulót kapsz, ez a karaktered néhány jelképes tárgynyereményhez is juthat.

Hogy konkrétan mit nyer az ajánló, az alábbi táblázat mutatja. Az első oszlop az ajánlott karakter által lelépett fordulók számát jelenti, a másodikban pedig az ajánló jutalma.

6. forduló 1 ingyenforduló
15. forduló 1 tudás gyöngye
30. forduló 1 ingyenforduló
50. forduló 1 ingyenforduló + 1 tudás gyöngye

Amennyiben már játszol a játékunkkal, és most egy új karaktert szeretnél indítani, az ajánló rubrikába az egyik már létező karaktered számát is írhatod. Ez esetben az ingyenfordulók a saját számládra mennek, és természetesen a tudás gyöngyét is megkapja ajánló karaktered. Újszülött karakterek indítása esetén, a karakter kinézetét változtató és a karakter elindítását kérő levélben, vagy e-mailben lehet beírni az ajánló karakter számát.



Bizonyára nem egy ember gondolt már arra, hogy vajon ki állhat az egyes erős, vagy híres kalandozók mögött. Ki lehet az a személy, aki irányítja őket? Régebben, jó pár évvel ezelőtt Treemnek volt egy rovata, melyben magukkal a kalandozókkal készített riportot. Most, a Kalandozó mesterekben a másik oldalt, a játékost kérdezzük meg. Bár valószínűleg a nyilvános fórumokon, TF-találkozókon sokan megismertétek egymást, de szerintem az élenjáró, régi, híres játékosok és véleményük megismerése mindenki számára tarthat meglepetéseket. Következő interjúalanyunk, Bernáth Péter, akit sokan csak Slyként ismernek.

– Mivel foglalkozol a valós életben?
 – Rendőr százados vagyok, rendszergazdai munkakörben.

– Mióta játszol a TF-en?
 – 1997. augusztusa óta.

Mennyi idő töltesz hetente a TF-fel?

– Napi egy-két órát maximum, azaz ebből következőleg átlagosan heti kb. 7-10 órát (UL-ek tervezése, az új fejlesztésekről tudható információk begyűjtögetése, haverokkal pofázás...)

– Mennyi idő ebből a fordulóírás, és mi az ami még a TF-fel kapcsolatos időtöltés nálad?

– Lásd fenn! Egyebként a válaszok: Nálam egy UL megírása kb. egy óra, ha labirintus is van benne, akkor van úgy, hogy két-három órát is elszütyögök vele, átlagban lépek heti két-hármat. (Mondjuk ritkán is szoktam elszúrni vmit...) Egyéb időtöltés elsősorban a TF-es barátaimmal (van egy pár!) való csacsogások, néha a közös sörözések megszervezése, én szervezem az Erdők Vándorai KT évenként kétszer megren-

dezett nyílt találkozóját, webhyper olvasgatása (nagyon hasznos tud lenni), emellett az Erdők Vándorai KT (társ)KT vezetője is vagyok.

– Milyen karaktereid vannak, melyik közülük a kedvenced?

– 3 karakterem van: egy jó, Sylvester az elf (Erdők Vándorai KT, elf férfi), az XX. Olimpián a 7. kategóriában 2. lett. Vele szeretek a legjobban játszani, mert eléggé a TF fejlesztések elején jár, bár Zarknoddal egy kicsit le vagyok maradva – most meggy csak a 138-as labiba –, de mostanában nem nagyon lépett, úgyhogy fog ez most haladni. Van egy semleges, Elanor Dor Blazeer (Kétkard Testvérisége KT, alakváltó nő). Vele kezdtem el a TF-en játszani, aztán került hozzám Sly. Nagyon szeretem ezt a karaktert, a fordulószámahoz képest szerintem elég erős karakter, szeretem az egyéniségét. Mióta elindult, azóta nem volt kesztyű a kezén. Ha lenne annyi lemaradása, hogy utolérhetné az élen haladókat, akkor lenne csak igazán jó vele a játék, de így is nagyon kedvelem. Ő a 350. fordulója körül jár, a 220+-on nemsokára befejezi a két gyengébb terület küldetéseit, 50. szintű. Egy gonosz, Herr Klopek (Árnymenők KT, árnymanó férfi), vele alig lépek, egyszer hozzám került ez a karakter, mert ki akartam próbálni, hogy milyen a lopás, de nem jött be igazán, valahogy nem megy az egyéniségemhez (lásd a foglalkozás rovatot), szóval ő a leglányegtelenebb. Összességként csak annyit, hogy Elanor és Sly között nem teszek fontossági különbséget, mindkét karakter egyformán (nagyon) fontos számomra!

– Melyik volt az első karaktered, és miért vettél át újabbakat?

– Elanorral a 0. fordulójától én játszom, ő volt az első karakterem (Sosi barátom két karakterének frigyéből származik). Az elején Sosi barátomtól kaptam elég sok támogatást és sok tanácsot. Én nem akartam több karaktert, úgy nézett ki, hogy megmaradok „egy karakteres TF-játékosnak”. Nem tudom, hogy sok ilyen van-e. Majd egyszer Sosi elhívott a Bakonyba, az Erdők Vándorai KT soros találkozájára, és annyira jól éreztem magam, hogy azt mondtam, hogy nem érdekel, hogy kicsoda-micsoda, de nekem ebben a KT-ban kell egy karakter! A négy-öt lehetőség közül azért választottam Sylvestert, mert neki akkor már volt egy olimpiai helyezése, valamint volt kb. 100 forduló lemaradása...

– Melyik faj/vallás a legjobb szerinted, és miért?

– Ha tápos szemmel nézem a dolgot, akkor valószínűleg a fajok közül talán a gnómra szavaznék, de tény az, hogy a fajok jól ki vannak egyensúlyozva a TF-en! Egyetlen olyan karakter sincs, akire azt mondhatná bárki is, hogy azért tápos, mert ... fajú! (Szimpátia sorrend az van nálam, de az szerintem nem ide tartozik...)

A vallások közül jelen pillanatban négy „tápos” vallás emelkedik ki. Tharr, mert megadja az összes harci tápot, és Martian tekerésének megszerezhetősége óta van puszító végzete is, ami nagyon erős így. Egyetlen hátránya van, ami az összes többinek az előnye, hogy nem lehet megszerezni a Vámpírvért, ami a TF-en az egyik legnagyobb táp ma! (Nagyon zárójelben jegyzem meg, hogy az olimpián is csak emiatt lettem második, mert a későbbi győztesrel vívott csatámban összesített eredmény alapján négy ÉP-vel kaptam ki, és az ellenfél gonosz lévén már az elejétől gyógyult a nekrocskókból. A többi tápos vallás három gonosz istené, mert szintén minden fontos varázslat elérhető (az óriáserő Martianból), ha a kihívástornyot nem rontják el – mint pl., ahogy én tettem –, akkor ongóliant tombolásuk is van, és van vámpírvér! (Ráadásul erkölcsi korlátai sem kell, hogy legyenek, bár

szerintem a mostani TF-ben ennek egyre kevesebb a jelentősége.)

– Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?

– A barátaimat! (Ez teljesen komoly!) A játékot is kedvelem (nyilván nem játszánék, ha nem tetszene), de elsősorban a TF által megismert, kifejezetten értelmes, normális, kicsit különleges embereket szeretem benne, akik nélkül valószínűleg már régen nem játszánék. Magában a játékban talán az a speciális izgalom tetszik a legjobban, hogy megírok egy UL-t, mondjuk véletlenül jól, akkor abból mi teljesül! (Hát nem mindig jön be!)

– Miben jobb, vagy rosszabb a TF az ŐV-nél?

– Én az ŐV-n egyetlen egyet sem léptem, de a tudásom alapján az ŐV túlságosan kiszámítható, és „kiszámítosan” is kell játszani, hogy jó legyen. Valamint az ŐV-ben nem érzek annyi ötletet, mint a TF-ben.

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

– Én optimalizálás („köcsög tápolás”) játékos vagyok, nem tehetek róla, már az első négy-öt UL megírásakor mondták nekem, szóval ez valahol ösztönszerűen jön! Emellett kifejezetten szeretek felfedezni, a 220+ „megnyitásakor” volt egy olyan karakterem (Sly), akit bátran elküldhettem felfedezni, lépett jó sok „táptalan” forduló, de az velem járt, szívesen csináltam.

– Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?

– A toronyháború! Nem volt még egy olyan esemény, ami ennyire megmozgatta volna a játékosokat és a karaktereket egyaránt, ment a nagy szervezkedés, számolgatás, tárgyzotogtatás. Jó volt!

– Mi a véleményed a KT-król és a KT-képességekről?

– Ha nem lennének KT-k, és KT képességek, akkor a TF-en sokkal kevesebben játszanának, ez azt hiszem nyilvánvaló. Sokkal színesebb így a játék, viszont egy kicsit meg is növeli az egyes karakterek közötti különbségeket (lásd pl. a mágia rúnája), azaz kissé felborítja a játékegyensúlyt. Nyilván minden

KT megpróbál valami egyéniséget kihozni e képességekből, kivéve a „fulltáp” KT-kat, ahol csak a táp számít. Nekem is hiányzik egy-két képesség, de engem annyira nem hajt a versenyszellem, hogy ez zavarjon. Egyébként az a véleményem, hogy a KT-képességekre egyértelműen szükség van, de ez a TF legkiegyensúlyozatlanabb területe. (A régi – főleg az akkor még magas pontértékűre értékelt – képességek a mai játékban messze nem érnek annyit, amennyit a pontértékük takar, és azért nem minden KT tudja ezeket lecserélni, még a képességek átpontozásán is elgondolkodnék...) Nehéz ügy...

– Mi a véleményed a pszi-taumurgia-teológjáról erősségeiről, gyengéiről, egymáshoz való viszonyáról?

– Most erről éppen nem tudok nyilatkozni, mert igen sok dolog változott a korlátozások miatt. Jelen pillanatban az ősteológia varázslatai közül is csak kevés ismert, az őstaumurgiáról semmit sem tudok. Eddig egyértelműen a teológia volt a három „varázslati” ág közül a legerősebb, most ez változhat. Értelmes, használható varázslatok jellemzik, melyeknek egy tápolós játékos örül (pl. óriás-erő, csupasz izom, pusztító végzet, istenítélet, armageddon, stb.), de vannak aranyos, ötletes varázslatok is, melyek teret engednek a szerepjátéknak (pl. varázsfesték, bővülés, széljárás, gondolatolvasás). A taumurgia számomra kevésbé fontosnak ítélt terület, a varázslatok közül van egy-két harcban is hasznos varázslat (jégoszlop, asylux csapda, nyilván a villám is az volt nyugaton), de többségében a harci varázslatok idejét múltak lettek. Vannak kötelező taumos varázslatok is, mint pl. az éjfattyak végzete, bár most kiderült, hogy lemennek ezek asylux csapdával is. Ilyen a t'urlang formázás is, ami miatt személy szerint kifejezetten bosszús vagyok, mert úgy érzem – és nyilván így is van valamilyen szinten –, hogy ez csak pénzkihúzás a karakterek „zsebéből”. Ezeket, ha kell, ha nem, meg kell venni, mert a játék egy adott szakaszában nem lehet nélkülük boldogulni. De összességében akkor sem „erő-



s”. A pszi szakértelemmel csak egy bajom van, hogy nagyon lassan fejleszhető, és egy-két aranyos képességtől (agyletapogás, pszi ernyő) eltekintve használható képességek csak nagyon magas szinten vannak. Ezért keveseknek adatik meg, hogy használják is. Ráadásul az újonnan betett képességek elég macerásak, mert pénzbe is kerülnek és csak egy adott helyen tanulhatóak. A 250 feletti korlátozás szükségességét belátom, és megértem, mivel a játékegyensúly eléggé felborult a magasra elszállt teológiák miatt, valamint a játék is igencsak nehezen tervezhetővé vált – elég nehéz olyan szörnyeket tervezni, ami az élenjáróknak kihívás, de az átlag is bír vele valahogy –, a mikéntjével viszont nem értek egyet. Mivel nem is gondolkodtam ezen, ezért nincs is ötletem (se jobb, se rosszabb), de úgy érzem lehetett volna jobb megoldást találni.

– Tetszenek-e az utóbbi idők fejlesztései?

– A 220+ területek mindenképpen, a küldetések is jók voltak. A Zarknodos küldetés sor vége (140-es, 141-es labirintusok) szerintem túl erőse sikeredett, főleg a korlátozó-

sok után odaérő karaktereknek. A legújabb fejlesztések a 250 feletti korlátozás már annyira nem, lásd fenn. Az ehhez kapcsolódó ősteológiáról alig tudni valamit, de inkább érdekesnek nevezném, mint tápnak (egyelőre), az őstauturgióról egyelőre semmit nem tudok, ezért ezt hagyjuk,

– Melyik volt ezek közül szerinted a legjobb (mondjuk az SF-től kezdve)?

– Nekem személy szerint az árnytünde küldisor tetszett a legjobban. Érdekes volt, és mindegyik labiban volt valami váratlan, nehezebben (vagy csak nagy rákészüléssel) megoldható feladat. Sly az első labirintusban kb. 6-szor járt mire meg tudta csinálni...

– Mi a véleményed a karakter átadásról/átvételről?

– Nincs vele semmi problémám, én is vettem már át karaktert, kb. az a véleményem, hogy ha egy karakter tovább akar „élni”, akkor tegye, nem érdekes igazán, hogy ki játszik vele...

– Mi a véleményed a hyperről?

– A TF fordulók tervezésekor nagyon hasznos segédeszköz, ma már akkora a TF adatbázis (ismeretanyag, tárgyak száma, varázslatok száma, szörnyek száma, ezek speciális tulajdonság stb.), hogy ezt fejből szinte lehetetlen lenne tudni, márpedig egy jó UL megírásához ezeket tudni kell(ene). Tény, hogy a felfedezés örömeit elveheti a játékosoktól, de aki ezt szeretné, az ne olvasson hypert! (A döntés mindenkinek a saját kezében van.)

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

– Nem tagadom, én is csináltam ilyent, mert volt olyan időszak (amikor fejlesztések sem nagyon voltak a TF-en), hogy nem igazán tudott mást csinálni a karakterem, és a lehető legjobb fejlődés így jött ki, szinte A és B fordulókat kell dobni, szinte hozzá sem kell nyúlni, de nem egy szórakoztató dolog. Nem mondom, hogy elítélem, mert én is tápolósan játszom, de...

– Mi a véleményed a rabszolgázásról?

– Azt viszont maximálisan elítélem! Bár a munka gyümölcse sokat segített a dolgon,

azért nem oldotta meg, mert a rabszolgatartók úgyis úgy fogják gondolni, hogy „a főkarakter minden TVP-je a tápolódásra menjen el, minden mást aláarakok”. Nekem soha nem volt rabszolgám, nem is akarok, elítélem a karakter ilyen módon történő plusz előnyhöz juttatását.

– Mit változtatnál a TF-en?

– A KT képességeket jobban átgondolnám (bár ez már eső után köpönyeg, de azért hát-ha lehet még segíteni valamit). A mostani korlátozás azért komoly problémákat vet fel, ha nem zavar, akkor nem túl összeszedetten, de azért ezt megpróbálva leírnám! A fegyverszakértelem fordulónkénti növekedése már régebben korlátozva lett, most a legnagyobb erőt, ami különbséget tett a karakterek között (a teológiát, és másodsorban a taumaturgiát) is lekorlátoztátok. Ugye innentől gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy egy karakternek 260-as vagy 480-as teológiája van, merthogy egy sebzésnyi különbséget az óriáserő most 450 teológia különbségnél ad. Kérdezem én, akkor innentől mi tesz különbséget harcban (pl. olimpián) a karakterek között? Én egyet látok, az a fordulózám, ez viszont elég gázos!

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

– Még mindig Clod Onar a legerősebb karakter, bár vannak trónkövetelők is (pl. Wart). A legjobb játékosnak érdekes módon mégsem ezen karakterek játékosait tartom (bár azért Clodhoz neki is van valami köze), hanem Nagy Zoltánt (a gyengébbek kedvéért Ci-t). Bár itt is szoros az élmézőny!

– Kikkel készítsunk még interjút?

– Én Sosit (Soós László) javasolnám, én miatta kezdtem TF-ezni, és szerintem jó fej srác!

– Van még valami, ami el szeretnél mondani?

– Hogy megtisztelt ez a felkérés, és meg is lepett! Szerintem én oktalan és jogtalan népszerűségnek örvendek csak a „TF-es társadalomban”!

Eger, sosi@main.pserve.hu

TÚLÉLŐK FÖLDJE FEBRUÁR LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Ghalla vegyesboltjainak polcai csak úgy roskadoznak az extra takarmány adagok súlya alatt, arra várva, hogy az élelmes vevők mielőbb elvigyék őket. A gnóm tudósok vadonatúj találmányával csak meg kell etetni a jószágot, s annak egészségétől kicsattanó szervezete többet termel majd bizonyos komponensekből, madártollból, méregből, tüskéből. Persze a szörny ápolása és kinzása között továbbra is annak különbsége, a takarmány még nem jogosít fel senkit arra, hogy értékes belsőszerveit, a gyomrában termelt porokat, vagy egyéb fontos végtagjait lemetssze állatának.

Az a hír járja Alanorban, hogy a **Kvazárszklák trolljai** megint valami nagy dobásra készülnek. A minap Kharizmosz, a közismert mágus, és krónikás állítólag tucatnyi isteni fétist vásárolt a vegyeskereskedésben. A boltos kérdésére meglehetősen szűkszavúan válaszolt. Annyit mondott csupán, hogy „Kölli!”. A trollok talán magukkal az istennel kívánnak kapcsolatba lépni? Ki tudja?

A minap Vargánya, a kissé élemedett korú harcos (98 éves ember) fittyet hányva előrehaladott korára, egy nap alatt öt példány ezerszemű bestiával küzdött meg férfi módon a Sötét Föld komor vidékein. A gonosz párák öregítő csapásai őt sem kímélték... A folyamatos feltámasztástól feldühödött istenek -176000 TP-vel, -4 erővel és -4 szerencsével jutalmazták a sziszifuszi vállalkozást...

A mágikus gyorsításnak köszönhetően az idő teljesen új dimenzióit aknázhadják ki a kalandozók. A tárgyak használatát felgyorsító varázslatért a királyság valamelyik varázslótornyaiba kell ellátogatnia és 450 aranyat leperkálnia az eziránt érdeklődő személyeknek.

Kalidor, a Rettenet bujdosása véget ért. Sистерgő Pumba egyik hadnagya az inváziós sereg bukása után elbújt, félve a megtorlástól, mivel rengeteg ellenséget szerzett a háború során. A hét évi bujdosás után úgy döntött, hogy a remete, akinél meghúzta magát, megérdemli, hogy életben maradjon, ám a gyakorlatias kalandozó végül mégis hátbaszúrta az orgyilkos törével. Nem szereti a tanúkat... Ezekután felkerekedett, azzal az elhatározással, hogy újból megkeresi az ellenségeit, és pontot tesz a hosszú gyűlölködés végére.

Az ősi birodalmak területén különös építmények, **tűkörtornyok** állnak. A képzett hegymászók kis szerencsével bejuthatnak a belsejükbe, itt azonban semmi jó nem várja őket! A kreitonok és teikanok civilizációja által épített toronyban gyakorta Morghatal A'ton, a valaha élt leghatalmasabb kreiton ősmágus szelleme kísért. A hírhedt varázsló, akinek tudománya tengereket volt képes kiléptetni a medréből és kontinenseket megfordítani a tengelyük körül, senkinek nem kegyelmez, aki nyughelyét háborgatja.

Az iszonyatos képességekkel felruházott **agyfröcscentő** sok kalandozó mindennapjait megkeserítette már. A túlbuzgóság határán, amikor már túl sok az istenekhez való imádkozásból, megjelenik ez a nyálkás, gyorsan terjedő matéria, és innentől kezdve igen egyszerű a forгатókönyv. Aki győz, túléli, aki nem, életét veszti a soron következő csatában.

Clod Onar igencsak meglepődött, mikor az istenek közölték vele, hogy csakis akkor növelheti hatalmát, ha eddigi tapasztalatát megtízszerezi. Azonban lévén, hogy immár bármit megtehet, bármit kívánhat, így hát úgy alakult, hogy nem kell tíz évet erre várnia.