

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Ebben a számban ismét van HKK árlista, ami azt jelenti, hogy az újság nagyon hamar el fog fogyni. Úgyhogy ha esetleg nem a saját példányodat olvasod éppen, akkor gyorsan szerezz be egyet, amíg még kapható :)

Az elkövetkező időszakban több lehetőségek is lesz, hogy személyesen találkozzatok velünk, és persze termékeinkkel. Kint leszünk a Könyvfesztiválon a Kongresszusi Központban ápr. 20-23-ig, ahol minden látogatónkat egy különleges ajándékkal lepünk meg, szívesen látunk mindenkit. Jún. 17-én jön a TF-ŐV találkozó a Láng Műv. Központban, a szokásos óriási programözönnel. Nemrégiben kaptunk egy kis ingyenes marketinget is, az index.hu oldal Homár rovatában jelent meg egy írás, ami arról szólt, hogy egy anyuka elkobzott egy HKK lapot a gyermekétől. Nem tudom, hogy az AK megjelenésekor ez még fent lesz-e, de érdemes ránéznetek, rekord mennyiségű hozzászólást kapott.

A címlapunkon ezúttal Ruzsinszky Zsolt festménye látható, méghozzá egy új felfedezettünk, G. G. Asyron: Gyémántkönny című fantasy regényéhez. Mindenkinek jó olvasást és jó játékot kívánunk!

Tihor Miklós

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 4. (124.) szám (2006. április) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszky Zsolt

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

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

Lapzárta: március 17. **A következő szám lapzárta:** április 14.

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

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

A Tülelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz 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

ADEPTUS MÁGIA: 2064

Mágia a Shadowrunban

2

KOMBÓK

Kombók a HKK-ban

8

HKK ÁRLISTA

A ritka lapok árai

12

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

23

ÚJ VERSENYEK

Áprilisban és májusban

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

VERSENYBESZÁMOLÓK

Tiltott mágia

30

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élete

36

HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

Parancsbeállítások

40

GHALLA NEWS

A TF hírei

47

RENEGÁT

47

KALANDOZÓ KALAUZ

51

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 ird rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszók is fizethetnek postautalvánnyal.

ADEPTUS MÁGIA: 2064

A következőkben pár adeptusi képesség felsorolására számíthatunk, mely eredetileg a SOTA 2064 című kiegészítőben szerepelt. A forráskönyv a 2064-es csúcstechnológia különféle aspektusait mutatja be, vagyis a benne szereplő dolgok a 2064-es állapotokat tükrözik. Hogy egy adott képesség mikor kezdett kialakulni vagy elterjedni, a játékmester kompetenciája, így egy-két bedobott adeptustrükkel könnyen elnyerhetjük a hatalóméhes adeptsaink figyelmét vagy kibernetizált szamurájaink irigységét.

VARÁZSLATSEGÍTÉS

Ár: 0,5/szint

A képességgel rendelkező adeptus úgy áramoltathatja magában energiáit, hogy egy varázsló könnyedén megcsapolhatja azt egy varázslat könnyítése céljából. Ennek végrehajtásához fizikai kontaktus szükséges a közreműködő felek részéről. Maga a cselekvés összetett tevékenységnek minősül, mivel fokozott koncentráció szükséges a mana átvezetéséhez. A képesség használatakor, az ugyanabban a kezdeményezési fázisban cselekvő varázsló, a képesség szintjével megegyező számú kockát kaphat varázslatpróbájához. A használat befejezésekor az adeptsusnak kimerülést kell tennie Akaraterő (mana alapú varázslatoknál) vagy Test tulajdonságával (fizikai alapú varázslatoknál), (a varázslat erőssége + 2)K Kábulás ellen.

ÁLLATI EMPÁTIA

Ár: 0,25/szint

A képesség birtokosa egyfajta természetes kapcsolatot alakíthat ki az állatokkal, így könnyebben kezelheti és értheti meg őket. Az adeptus szintenként +1 kockát kap, minden olyan szakértelem próbájához, melyet nem agresszív állatok szelidítésére, vagy fenyegető állatok megfélemlítésére, elijesztésére tesz.

PARANCSOLÓ HANG

Ár: 0,5

A hangszínüket és hanglejtésüket mágiával javító adeptsusok tudatalatti befolyásolásra is képessé válhat-

nak. A képesség birtokosa egy összetett tevékenységgel egy egyszerű, legfeljebb három szavas parancsot adhat egy másik embernek. Tegyük ellenpróbát az adeptus Karizmája és a célpont Akaraterje között (a további célpontok 1-gyel növelik az adeptus célszámát). Amennyiben a próba sikeres, a hallgatóság következő szabad, vagy egyszerű tevékenységét a parancs végrehajtására szenteli, vagy rosszabb esetben csak tanácstalanul várakozik (a játékmester döntése alapján). A parancs nem tarthat tovább egy pillanatnyi ösztönzésnél, a céltudatosabb emberek akár a következő pillanatban folytatják eredeti tevékenységüket. A képesség kiválóan alkalmas az ellenfél ideiglenes megzavarására, figyelmének elvonására.

A parancsoló hang csak metahumánokra van hatásos, és csakis azokra, akik közvetlenül hallják és értik használóját. Ha technológiai eszközön keresztül erősítik fel, vagy továbbítják (hangosbeszélő, hangszóró stb.), hatástalan. Ismételt használata ugyanazon embereken kevésbé hatékony – ha 24 órán belül újra alkalmazzák az áldozaton, az adeptus +2 célszámot kap minden egyes korábbi alkalomért.

HIDEGVÉR

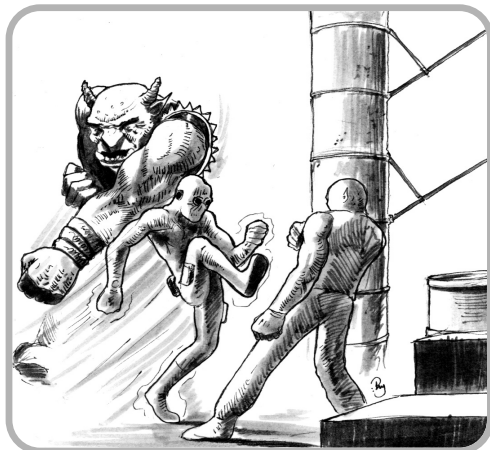
Ár: 0,5/szint

A képességet elsajátítók rendíthetetlenül és magabiztosan lépnek fel szociális helyzetekben, így passzív védelmet élvezhetnek a manipuláció, megfélemlítés és átverés ellen. Használói szintenként +1 kockát kaphatnak az előzőekben felsorolt, Karizma alapú próbák ellen. A képesség hatástalan varázslatok vagy paralények képességei ellen, de más adeptsusok képességei ellen védenek.

MÉLYGYÖKEREZÉS

Ár: 0,5

A Gyökerezés továbbfejlesztett változata amellelt, hogy ugyanazokat az előnyöket nyújtja, mint a Gyökerezés első szintje, képessé teszi a karaktert, hogy legyökerezze egy helyre egy különlegesen stabil lőállássá váljon. Képességét aktiválva az adeptus felezi lőfegyverei visszarúgás módosítóit (lefelé kerekítve), egy meghatározott 90 fokos tüzelési szögben. A tüzelési szög megváltoztatása



(legfeljebb 90 fokkal) egy összetett tevékenységgel lehetséges. A Mélygyökerezés feloldása szintén egy összetett tevékenység.

A képességnek nem előfeltétele a Gyökerezés megtalálása.

HOLOGRAFIKUS MEMÓRIA

Ár: 0,5

Holografikus memória birtokában a karakter kiválóan emlékszik minden általa érzékelt látványra, képre, zajra, ízre, mintára vagy akár szövetre. Az adeptus bármikor képes felidézni ezeket az emlékeket, így képes a villámlóvadásra is, vagyis egy pillanat alatt megjegyezve egy lapnyi szöveget, hogy azt a későbbiekben felidézve értelmezze.

ELEMI CSAPÁS

Ár: 0,5

A képesség előfeltétele a Gyilkos kéz ismerete.

Az Elemi csapás lehetővé teszi, hogy a Gyilkos kéz használatakor az adeptus egy másodlagos, elemi sebészhatással erősítse támadását az eredeti sebzés mellett. Az elemi hatást a képesség megtanulásakor kell kiválasztani. Mikor a képesség aktív, látható auraként jelenik meg a karakter kezei vagy lábai körül. A hatás létrehozása egy egyszerű tevékenység, hatóideje pedig Mágia tulajdonságával megegyező fordulóig tart, vagy amíg az adeptus egy szabad tevékenységgel meg nem szünteti.

A képesség nem használható a Távoli ütés és Késleltetett sebzés képességekkel.

EMPATIKUS GYÓGYÍTÁS

Ár: 1

Birtokosa képes meggyógyítani egy másik személyt aáltal, hogy átveszi sérüléseinek egy részét, vagy akár

mindet. Ehhez egy Mágiapróbát kell tennie (10 – a célpont Esszenciája) célszám ellen, ahol a sikerek száma jelenti a maximálisan átvehető sebzésrubrikák számát. A folyamat ideje a seb komolyságától függ (lásd Perma-nens Varázslatok ideje, SR3, 139. oldal), az extra sikerek az alapidő csökkentésre is használhatók.

A cselekedet végig fizikai kontaktust igényel a résztvevők között, és csak fizikai sérülés gyógyítható ezzel a módszerrel.

EMPÁTIA

Ár: 0,25/szint

Az Empátiával rendelkező adeptus sokkal könnyebben ismeri fel a hazugságokat vagy az elhallgatott információkat. Az önkéntelen testbeszéd, és egyéb biológia jelek megfigyelésékor a karakternek Intelligencia próbát kell tennie a célpont Tárgyalás szakértelme ellen (nyílt próba). A képesség szintjével csökkenti ellenfele eredményeit.

FEJLESZTETT EGYENSÚLYÉRZÉK

Ár: 0,5 (1-es szint) vagy 1 (2-es szint)

A képesség szintjével csökkenti az egyensúlyal kapcsolatos Atlétika próbák, fizikai alapú szakértelmek célszámát és földreesés célszámát.

FEJLESZTETT ELŐADÓKÉSZSÉG

Ár: 0,5

A képesség előfeltétele egy előadói jellegű ismeret szakértelme (Tánc, Szónoklás, Ének stb.) ismerete. Szakértelmenként külön tanulandó.

A képesség birtokosa képes elbűvölni közönségét mozgásával vagy megigézni őket szavainak ritmusával. Ehhez nyílt próbát kell tennie művészet szakértelmével. A próbát elvétöket teljesen lebilincseli az előadás. Az így megigézett karakterek +4 célszámot kapnak Észlelés próbájukra (a normál figyelemelterelés, vagyis +2 helyett). A közönség azon tagjai, akiket valamilyen kényszer vagy fenyegetés ér (fizikai tett, fenyegetés), vagy megzavar egy átható környezeti hatás (például pisztolylövés), azonnal kikerülnek a lebilincselő előadás hatása alól. A képesség maximális időtartama megegyezik tulajdonosa Karizmájának tízszeresével (percekben értve).

ARCFORMÁZÁS

Ár: 1

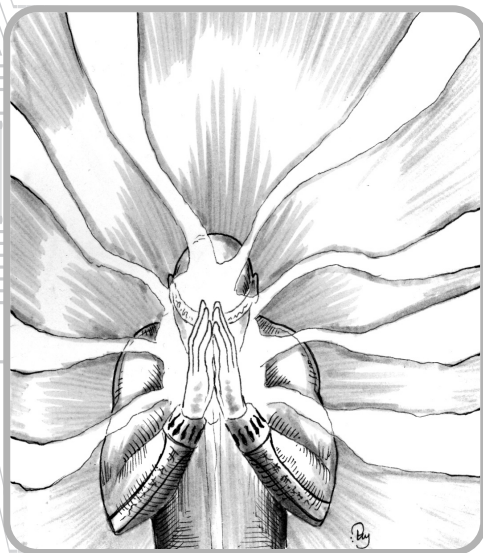
Az adeptus képessé válhat átalakítani az arcvonásait, kismértékben megváltoztatva arcizomzatának elrendezését, arccsontjainak és porcainak alakját Mágia órányi időtartamra. A változáshoz (10 – Akaraterő) percnyi koncentráció szükséges. Ennek során az adeptusnak nyílt

próbát kell tennie, melynek legnagyobb eredménye lesz a felismerését célzó Észlelés próbák célszáma. A változások leggyakrabban a pofacsontok emelése vagy csökkentése, az ajkak vastagságának változtatása, szemöldök megnyújtása, fülek méretének, szögének variálása, az áll lekerekítése vagy szögletessé tétele, az orr megvastagítása vagy átalakítása formájában történik. A képességgel akár metatípus is megváltozhat, bár a testtömeg és testfelépítés változatlan marad. Megfelelő használatával akcentus és negatív módosítók nélkül beszélhetővé válik az orkok anyanyelve az Or'zet (ugyanígy orkok és trollok is beszélhetik a humán nyelveket). Ha Álcázás szakértelemmel (SOTA 2063) használják együtt egy adott személy utánzására, az Álcázás próba célszámát 2-vel csökkenti.

SIKLÁS

Ár: 1

A Siklással az adeptus Mágia méternyi távolságot futhat olyan kézzelfogható felületeken, mint például a víz, a vékony jég, egy vékony faág, vagyis amelyek normál körülmények között nem tartanák meg a súlyát. Ha nagyobb távolságot akar megtenni a limitnél, megállókra vagy a képesség újbóli használatára van szükség. A képesség akrobatikával történő használata (például a felületről történő elrugaszkodás) egy Atlétika próbával történik (a célszámot nehézségtől függően a játékmester határozza meg). Az adeptus haladásának mellékhatásai, mint a hangok vagy a rezgés (hullámok keltése), továbbra is megmaradnak, ezek eltüntetése a Nyomnélküli sétával kombinálva történhet.



FEJLESZTETT KÉPESSÉG (KIBŐVÍTETT VERZIÓ)

A Fejlesztett képesség leírása az alapkönyv 169. oldalán megtalálható. Egyes adeptusoknak tanulással, gyakorlással és természetes tehetséggel sikerült kiterjeszteni képességeik határait, ezáltal más szakértelemeket is fejleszthetnek mágiájuk segítségével.

Fejlesztett képesség (kibővített verzió)

Szakértelem kategória	Kockánkénti ár
Művészi/Előadói Ismeret szakértelemek	0,25
ÉJ szakértelemek	0,5
Szociális szakértelemek	0,5
Jármű szakértelemek	0,5

LETAGLÓZÁS

Ár: 0,5

A képességgel rendelkező adeptus egy erőteljes közelharcú vagy pusztakezes támadással a földre döntheti ellenfelét. Használatakor a Sebzésszint 1-gyel csökken, viszont az ellenfélnek akkor is dobnia kell földreesés ellen, ha nem szenved sérülést, méghozzá úgy, mintha a Sebzésszint egygel magasabb lenne. Ha az ellenfél Súlyos sebet, vagy komolyabbat kap, automatikusan a földre kerül.

VASGYOMOR

Ár: 0,25/szint

A Vasgyomorral felruházott karakter gyakorlatilag bármit büntetlenül megehet, gyomra megemésztí és ártalmatlanul keresztülvezeti szervezetén azt. A képesség minden szintje 2-vel csökkenti a szervezetbe jutott mérgek Energiáját.

VASTÜDŐ

Ár: 0,25/szint

A Vastüdővel rendelkező adeptus szélsőségesen nagy tüdőkapacitással rendelkezik. A képesség minden szintje után a karakter 45 másodperccel tovább tudja benntartani lélegzetét (Árnyvadász kézikönyv 47. oldal), valamint 2-vel csökkenti a kifáradás próba célszámát.

TESTBESZÉD

Ár: 1 (1-es szint), 2 (2-es szint), 3 (3-as szint)

A képesség birtokosa tökéletesen uralja teste nonverbális és tudatalatti kommunikációját (testbeszédét) valamint szociális reakcióit, akár feszült szociális helyzetekben is. Ez a testkontroll magába foglalja az arckifejezéseket, a testbeszédet, a testtartást, a szemmozgást és az olyan belső biológiai funkciókat is, mint a szívritmus, a vérnyomás vagy a verejtékezés. Ezenfelül lehetővé válik az adeptus számára, hogy sokkal hatéko-

nyabban olvassa más testbeszédét és kulturális beütéseit, és ezeket előnyére utánozza. Ennek eredményeképpen megnövekszik a karakter természetes bája, szociális vonzereje.

A képesség minden szintje 1-gyel csökkenti az Etikett és Tárgyalás próbák célszámát, de a célszám nem csökkenhet 2 alá. Ezenkívül +1 kockát kap szintenként bármilyen Karizma alapú szociális próbára. Hazugságvizsgálat esetén (legyen az mágikus, műszeres, vagy egyszerű gyanakvás) szintenként +2 célszám jár a hazugság felfedezésére.

Két, a képességgel rendelkező, látótávolságon belül levő adeptsus képes egy összetett tevékenységgel szavak nélkül is kommunikálni, egyszerű testbeszédét használva. Csak érzelmi állapotok és egyszerűbb kifejezések fejezhetőek ki (például: igen, nem, nem akarom, mérges vagyok, vigyázz, mögötted stb.).

NYELVÉRZÉK

Ár: 0,5

A nyelvek terén otthonosan mozgó adeptsusok rövid idő alatt (10 - Mágia óra) képesek elsajátítani egy új nyelvet. Az idő lejártával Intelligencia próbát kell tenni a Nyelvérzék táblázat szerint. Siker esetén Karma költség nélkül megtanulta az adott nyelvet 1-es szinten. A magasabb szintre történő fejlesztés már a normál Karma költséggel történik, de fele idő alatt.

Nyelvérzék táblázat

Nyelv	Célszám
Elterjedt (arab, aztlani spanyol, német)	4
Ritka (spertheili, szuahéli, ukrán)	6
Kihalt (latin, orzét, sámi)	8

ÉLŐ FÓKUSZ

Ár: 1

A képesség hatására az adeptsus átáramoltatja mágiját a testén, s ez által egy fenntartó fókuszhoz hasonlóan, képes fenntartani a rávarázsolt varázslatokat. A varázslatot elmondó mágiahasználónak nem kell fenntartania a varázslatot, az adeptsus elszenvedí helyette az ezzel járó +2 célszámot. A varázslat ereje nem lehet nagyobb az adeptsus Mágia tulajdonságánál, és ezzel a módszerrel csak egy varázslatot lehet egyszerre fenntartani.

MELANINMÓDOSÍTÁS

Ár: 0,25

Az adeptsus képessé válik metatípusa hajszíneének és bőrszíneének természetes határok közötti változtatására. A hatás Mágia óráig tart, aktiválása egy összetett tevékenységbe kerül. Négy alap bőrszint különbözőtünk meg: az

albinót, a sárgát, a barnát és feketét és négy alap hajszínt: fehér/szürke, szőke, barna/vörös, fekete. A változtatást lépésenként kell végrehajtani, átváltani például albinóról feketére három összetett tevékenységbe kerül.

MOZGÁSÉRZÉKELÉS

Ár: 0,5

Az adeptsus képessé válik a környező manában történő zavarok észlelésére Mágia méteren belül, ezáltal önkéntelenül is érezve a mozgó tárgyakat, embereket vagy állatokat (még akkor is, ha nem látja, hallja, vagy érzi a szagukat). Ehhez egyszerűen egy Érzékelés próbát kell tennie a Mozgásérzékelés táblázat szerint vagy a célszámú nyílt Lopakodás próbája ellen (amennyiben lopakodik), amit a háttérzaj szintjével növel. A célpont észleléséhez egy siker is elegendő, siker esetén 2-vel csökkenthető a célpontot védő láthatósági módosítók (tehát egy láthatatlan ellenfél, ami normál esetben +8-as célszám, így már „csak” +6). A képesség nem működik asztrális korlátokon keresztül.

Mozgásérzékelés táblázat

A mozgó dolog...	Célszám
Kisebb, mint egy macska	8
Kisebb, mint egy átlagos metahumán	6
Átlagos metahumán	4
Nagyobb, mint egy átlagos metahumán	2

FIGYELEMMEGOSZTÁS

Ár: 0,5

A képesség lehetővé teszi, hogy a karakter egyszerre több érzékből gyűjtsön információt, és egyszerre két dologgal foglalkozzon. Az adeptsus így két szabad tevékenységet tehet egy kezdeményezési fázisában, vagyis például egyszerre olvashat le adatokat egy vid-képernyőről és hallgathatja a kommlinkjét büntetés nélkül.

FÜRGE UJJAK

Ár: 0,5

A Fürge ujjak segítségével az adeptsus sokkal ügyesebben és gyorsabban képes egyszerű reflexcselekvésekre és bűvészütrükkökre. A képesség 1 kockával növeli a Gyorsasággal kapcsolatos próbákat, a tár behelyezése, a tárgy felvétele/letevése, a tár kivétele, valamint az egyszerű tárgy használata pedig szabad tevékenységnek minősül egyszerű helyett.

FÁJDALOM CSILLAPÍTÁSA

Ár: 1

A képesség birtokosa képes átáramoltatni energiáit egy másik személybe, annak chakra pontjain át (önma-



gán képtelen használni). Mint sok más ázsiai technika (Reiki, akupunktúra, és Shiatsu masszázs), a képesség megszünteti a fájdalmat, feszültséget, kimerülést, izomfáradást. Az adeptusnak Mágia próbát kell tennie (10 - a célpont Esszenciája) célszám ellen, minden siker 1 szinttel csökkenti a sérülést (tehát Súlyosról például Közepesre). A technika 30 perc folyamatos koncentrációt igényel, melyet az elért többlet sikerekkel csökkenteni lehet. A kezelés alatt az adeptus bőrének érintkeznie kell a célpontjával. A Fájdalom csillapítása Kimerülés csökkentésére is használható.

ROMBOLÓ ÜTÉS

Ár: 0,75 (1-es szint), 1,5 (2-es szint), 2,25(3-as szint)

Az adeptus támadásába koncentrált energiájával átszakíthatja ellenfele páncélját. Normál pusztakezes támadást követően a képesség szintjével csökkenti ellenfele ütési páncélját, de csak a sérülés meghatározása céljából. A képesség kombinálható a Gyilkos kézzel, de a Távoli ütessel nem.

STRAPABÍRÁS

Ár: 0,25/szint

Egyes strapabíró adeptusok sokkal könnyebben stabilizálják halálos sérüléseiket, illetve kerülik el az olyan sérülési hatásokat, mint a törött csontok, szívroham, a végtagok leszakadása vagy megnyomrodása. A képesség szint számú kockával növeli a stabilizálódás próbához (lásd Halálos sérülések és elsősegély, SR3, 129. oldal) használt kockák számát, és szintjével csökkenti a sebésülesi hatások próbáján a célszámot (lásd Sebésülesi hatások, Ember és gép, 126. oldal)

OLDALLÉPÉS

Ár: 0,5/szint

Az adpetus képessé válik olyan kifinomult olvasni mások testbeszédéből és mozgásából, hogy felismerje az azok által indított közelharc és távolsági támadások helyét és időzítését. A képesség minden szintje után eggyel növeli a harci tartalékot, de a bónusz kockák csak Kitérés, és Teljes kitérés manőverekhez használhatók fel.

SPRINT

Ár: 0,25/szint

Az adeptus a Sprintnek köszönhetően sokkal kifinomultabb irányítást nyer az izmai felett, és sokkal jobban használja ki a felületi tapadását. A képesség minden egyes szintje 1-gyel növeli a Gyorsaságot, de csak a futási sebesség meghatározására.

LÉTFENNTARTÁS

Ár: 0,25

A Létfenntartás segítségével az adeptus ugyanannyi energiát nyerhet három óra alvásból és akár egyetlen étkezésből, mint egy normál személy nyolc óra alvásból, és három étkezésből. A test sokkal hatékonyabban dolgozza fel az ételeket és italokat, ezáltal naponta csak egyszer kell a karakternek a meglátogatnia a mellékhelyiséget.

HÁROMDIMENZIÓS MEMÓRIA

Ár: 0,5

Az adeptus egy összetett tevékenységgel képes lesz rögzíteni környezetét a memóriájában pontos, háromdimenziós képként. Egy későbbi időpontban egy Érzékelés próbával visszaemlékezhet a képre, mentálisan bejárhatja a területet, ugyanúgy mintha ott lenne. A „lementett” képet nem lehet manipulálni vagy megzavarni, de az adeptus is csak olyan dolgokat képes felidézni, amit valóban látott, érzékelt, még ha véletlenül is. Nem emlékezhet például egy fiók tartalmára, csak akkor, ha az ki volt húzva és látta. Egyszerre csak Mágia számú terület rögzíthető, és egyik sem lehet nagyobb Mágia négyzetméternél.

Az Érzékelés próba célszámát a memorizálás óta eltelt idő befolyásolja, ahogy a lenti táblázat mutatja.

Háromdimenziós memória táblázat

A memorizálás óta eltelt idő	Célszám módosító
Kevesebb, mint 24 óra	+0
Kevesebb, mint egy hét	+1
Kevesebb, mint egy hónap	+2
Kevesebb, mint egy év	+3
Több, mint egy év	+4

HANGKONTROLL

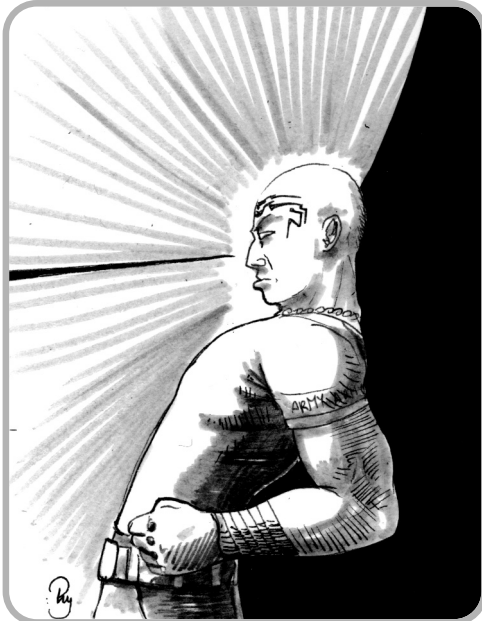
Ár: 0,5

Az adeptus képessé válik hangjának hihetetlen módon történő megváltoztatására. Meg tudja változtatni hangjának rezgésszámát, hangszínét, tónusát ugyanúgy, mint hangerejét is, ezáltal álcázhatja hangját, vagy a normál metaműm hang terjedelmén belül (az infrahang és ultrahang nem tartozik ide) utánozhat hangokat. Ezzel a trükkkel megtéveszthetők a hangfelismerő készülékek is, ekkor kettős próbát kell tenni az adeptus Intelligenciája és a rendszer szintje, vagy a megtévesztendő személy Intelligenciája között. Az adeptus képes áthelyezni hangját Mágia méterén belül, mintha onnan beszélne.

FALFUTÁS

Ár: 1

A Falfutással az adeptus Mágia métert képes mozogni meredek falon vagy bármilyen függőleges felületen. Ha ennél többet szeretne megtenni, akkor megszakításokra, vagy pihenésre van szüksége a képesség újabb használatára. Ha a karakter az akrobatikával együtt szeretné használni (például átugrani egyik falról a másikra), akkor Atlétika próbát kell tennie (a célszámot a játékmester határozza meg, figyelembe véve, hogy ez egy nehéz feladat). A mozgás mellékhatásai továbbra is létrejönnek (hangok, lábnyomok), de a Nyomtalan járással együtt használva megszűnnek.



ÚJ ADEPTUSI METAMÁGIÁK: KORLÁTOZOTT ASZTRÁLIS PROJEKCIÓ

Ezt a metamágiát csak azok, az asztrális érzékeléssel bíró adeptusok sajátíthatják el, akik a varázsló útját követik.

A képesség lehetővé teszi, hogy a karakter asztrálisan projektáljon, mint egy teljes értékű varázsló (SR3, 172. oldal). Mivel az adeptus mágikus képességei erősen kötődnek fizikai testéhez, a teste percenként veszít el egy Esszenciát, a normál egy óra helyett (Amíg kint voltál, SR3, 173. oldal). A projekció alatt a fizikai adeptus képességei normál módon működnek.

SZOMATIKUS KONTROLL

A metamágia előfeltétele az Összpontosítás metamágia ismerete, és az Összpontosítás szakértelem.

A technika lehetővé teszi, hogy az adeptus teljes uralmat nyerjen a teste felett, ezáltal jobban megismerve teste határait, akár túl is lépve azokat egy kis időre. A legszembetűnőbb hatás a test erőforrásainak ideiglenes újraelosztása, hogy egyes fizikai képességeinek kárára, más képességeket növeljen.

Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a képesség használója átcsoportosíthatja Fizikai tulajdonságait, tehát az egyiket megnövelheti cserébe a másik csökkentéséért. Ehhez egy összetett tevékenység, és egy Összpontosítás (4) próba szükséges. A sikerek száma határozza meg, hogy maximum hány pontot csoportosíthat át, de a sikerek száma nem lehet több, mint a Beavatás szint. A változás (Mágia x Beavatás szint) percig tart, majd visszaáll az eredeti állapot, és nem is lehet újra alkalmazni (10 x az átcsoportosítás ideje) percig.

A tulajdonságok változása természetesen befolyásolja a hozzájuk kapcsolódó szakértelmeket. Minden egyes csökkentett tulajdonság pontért csökkentsük a kapcsolt szakértelmek szintjét 1-gyel (tehát, ha a Gyorsaság 3 ponttal csökken, a hozzátartozó szakértelmek is 3-mal csökkennek).

A szélsőséges változások kimerítők lehetnek, mert miután a test visszatér az eredeti állapotba az adeptus izomrándulásokat és görcsöket kaphat. Ennek érzékeltetésére a karakternek Test próbát kell dobnia Kábulás sebzés ellen, aminek Energiája az átcsoportosított tulajdonság pontokkal egyezik meg. A Sebzésszint Enyhe abban az esetben, ha a megnövelt tulajdonság a Faji Módosított limerít alatt van, Közepes, ha afelett, és Súlyos, ha a megnövelt érték túllépi a Faji maximumot.

A Gyorsaság változása befolyásolhatja a harci tartalmakat, a reakciót, és kezdeményezést is. Az ideiglenesen megváltoztatott tulajdonságok nem módosítják a szakértelmek tanulását, és Karmaköltségét.

KOMBÓK

KOMBÓK A HKK-BAN

A legutóbbi cikkemben (Versenyezzünk!) már szóba kerültek különféle kombók, de csak említés szinten. Ezúttal részletesebben be fogok mutatni néhányat. Igyekeztem olyanokat leírni, amelyek nem egyértelműek (pl. *Izmos manó – Izmosítás* elég egyértelmű). A kombókat két külön csoportba szedtem: az egyik csoportban a koncepcióformáló kombók vannak, a másikban olyan kombók, amelyek inkább erősítenek egy paklit. Ezúttal csak magukat a kombinációkat írtam le, nem csináltam teljes paklileírást, mindenki kísérletezgesen a neki szimpatikussal. Természetesen nem mindegyik versenyerős, de mindenképpen érdemes őket kipróbálni. Köszönet Bolyóczki Máténak az ötletekért és Bader Mátýásnak a múlt havi cikkhez nyújtott segítségért.

KONCEPCIÓ KIEGÉSZÍTŐ KOMBÓK

A láng marása – Feketemágia

Roppant egyszerű trükk, amely egy direkt sebző pakli hatásfokát többszörösére növelheti. Nyilván akkor van értelme a *Láng marásának*, ha sok tűzsebzéssel játszunk, de ez nem annyira nehéz, hisz van jó pár ilyen lap. Ha lent van egy *A láng marása* és egy *Feketemágia*, akkor a tűzvarázslataink kétszer annyit sebeznek, hisz a max. ÉP csökkentés

összeadódik. Sajnálatos módon két marás nem adódik össze, viszont két *Feketemágia* igen! Így szerencsés húzással akár négyszeresére növelhetjük a lapjaink sebzését. Ráadásul mindez az ellenfél max ÉP-jét csökkenti, így az esetleges gyógyításait se tudja kihasználni. Egy dologra vigyázzunk a *Feketemágia* az ellenfél lapjait is segíti, így előfordulhat, hogy pórul járunk!

Tharr követője – Magzat – Parhalakka

Ha a goblin pakliba amúgy is kötelező lapok (*Tharr követője*, *Magzat*) mellé még három *Parhalakkát* is odacsapunk, akkor könnyen kijöhet a végtelen szörnykomponenst termelő kombó (ehhez a *Magzatot* szkritterként kell lehozni). Persze mind a *Magzat*, mind a *Parhalakka* önmagában is hasznos. Csak tudjuk majd hova költeni a sok csontot!

Túltöltődés – Villámhárító

A manapság divatos *Manafonális* kontrollokhoz gyakran választják ölesnek a *Mogokok törvénye* mellé a *Villámhárítót*. Ha berakunk a pakliba pár *Túltöltődést*, akkor egyrészt még egy módon tudjuk keresni a hárítót, másrészt ha már van lenn pár hárítónk, nagyon fel tudja turbózni a sebzéseinket.



Borax király – Üzletember

A kalandozó pakli egyik fő pillére *Borax király*. Persze ökelme akkor igazán hatékony, ha jó sok szintet ad alattvalóinak. Ehhez remek lehetőséget nyújt az *Üzletember*, ami Boraxra rakva +3 szintet jelent a többi kalandozónknak. Hogy hogyan? Borax úr megkapja az *Üzletembert*, termelünk vele egy szörnykomponenst, Borax ugye nem hal meg a *Kalandozók védőszenkje* miatt, majd egy komponensért adunk neki egy szintet. Ezt háromszor el is játszhatjuk egy körben, így jön ki a három szint. Az *Üzletemberrel* az ellenfél körében akár komponenset is termelhetünk, ami jól jöhet akár a *Királyi palásthoz*, akár a *Démonölőhöz*.

Kvazársarkány – Jádesarkány

Ha sarkánypaklit rakunk össze, szinte legelőször a *Kvazársarkányt* rakjuk bele. A *Jádesarkány* inkább a kiegészítő pakliba illik, de ha alapból használjuk, akkor a *Kvazársarkány* szinte nyakló nélkül lövöldözhet (bár ha véletlenül játszanánk *Asztrális kapoccsal*, vagy esetleg *A fájdalom szépségével*, akkor végtelenszer lehet).

Transzformáló szív – Tébolyult tűzmágus / Ichinedar

Önmagukban talán kicsit gyengécske lény az *Ichinedar* vagy a *Tébolyult tűzmágus*, viszont egy trafó szívvvel kiegészítve megállíthatatlan pusztítógépek, hatalmasra hizhatnak.

Hendiala intrikája – Fezmin gépezete

Ha valaki varázspont puszitól paklit rak össze, akkor a paklijának egyik alaplapja a *Hendiala intrikája*, ami az egyik leggusztustalanabb VP-szivatás. Persze az intrika akkor igazán tápos, ha végteleníteni tudjuk. Erre a feladatra a legalkalmassabb a *Fezmin gépezete*, amiből egy darab is bőven elég, hisz érdemes *Elenios követőjével* játszani, amivel mind az intrikát, mind a gépezetet ki tudjuk keresni.

Lassan járj! – semmizős lapok

Ha már *Lassan járj!* mellett döntöttünk, akkor mindenképpen érdemes minél nagyobb előnyt kovácsolni belőle. A semmizős és vegyes idézési költségű lapokat nem drágítja a szabálylapunk (kivéve az 1-es költségűeket), illetve a többi drágításunk se (pl. *Eldüeni vándor*). Ezért mindenképpen használjuk ilyen lapokat, hisz egy ilyen bedrágított környezetben igazán megéri pl. egy *Ellenség támadásával* 1 varázspontért lapot leszedni.

Gakk – Mandulanektár

A HKK egyik legjobb lénye egy erős kombós lappal karöltve – ebből semmi rossz nem sült ki. Ha az izomjelzőivel manipuláló *Gakknak* igazi kéjmámor a nektár által nyújtott izom dömping. Ha egy kontrollba befér Leah és Sheran, semmiképpen ne hagyjuk ki ezt a kombót. Természetesen mindkét lap önmagában is nagyon jó.

Anarchia avatárja – Béke megőrzése

Ha nem használunk semmilyen követőt, akkor nem árt elgondolkodni az *Anarchia avatárján*, ami követők ellen igen optimális. Vélhetőleg az első körben már ki is használjuk a követőnket, s onnantól kezdve haszontalan. Szerencsére *A béke megőrzése* segítségünkre siet, és így már fel is tudjuk használni a követőnket. Az avatárt leszedni talán senki se fogja, hisz 15 ÉP igen borsos ár azért, hogy ne helyettesíthessük egyetlen egy lapunkat.

Specializáció – Grimor – Akmal

Három varázspont, kettő lap + 1 szabálylap, üres örszót az ellenfélnél. Mindössze ezek kellene ehhez a végtelent sebző kombóhoz. Mindenképpen erre kell építeni az egész paklinkat, hisz csak az első pár körben működhet hatékonyan a paklink. Sok kereséssel (*Hívó kürt*, *Apró kívánság*) és némi varázspont-termeléssel (*A pokol szeme*) kelőképpen hamar beindulhat a pakli. Ha már a *Grimor* miatt kénytelenek vagyunk Sherannal játszani, akár *Mandulanektárt* is berakhatunk, ami szintén igen jól működik az *Akmal*-al.

(Ha esetleg nem lenne egyértelmű, a kombó a következő: kettőért lerakjuk az *Akmal*-t, rakunk rá egy jelzőt, lesz két varázspontunk, amiből jön egy *Grimor* (duplázza a -ÉP-t adó jelzőt!), majd *Akmal* termel egy varázspontot. Az egy VP-ből adunk *Akmalnak* +1/+1-et *Grimorral*. Az utolsó két műveletet végtelenszer el tudjuk ismételni.)

Morgan pálcája / Fogadó – Akmal

Ha már *Akmal*-nál tartunk, akkor vétek lenne nem megemlíteni a *Fogadóval* vagy *Morgan pálcával* alkotott kis magánszámukat, ami kettőért 8 VP-t eredményez. Amikor *Akmal* 0-ra kerül a rárakott jelzők miatt, életmentő hatásként leszedhetjük róla a jelzőket, így ismét készen áll *Akmal* egy jó kis varázspont-termelésre. Ezt egyébként az előbb vázolt pakliban is használhatjuk, vagy egy hordában, ahol a *Morgan pálcá* amúgy is alap.

Quwarg szellem – Munkagép

A jó öreg quwarg pakli egyik legkeményebb kombójához van most szerencsénk, hatalmas lap és varázspont előnyt termelhet. A munkagépet játszva feldobja bármelyik kis barátunk, így azzal nincs nagy gondunk. A sok olcsó lény miatt a szellemet se túl nehéz kirakni, viszont nincs sok értel-





me csak azért kirakni, hogy egy-két lapot húzzunk vele (szerencsére a neki áldozott quwargok is beleszámítanak már). Ezért a lerakása előtt igyekezzünk elhasználni a quwarg célpontokat, szabotőröket, felderítőket, hogy minél többet húzhassunk (persze csak ésszel). Miután jó sokat húztunk a szellemmel, gyorsan termeljünk 10 VP-t a *Munkagéppel* (az áldozást 3 VP-nek kell számolni lényeknél). Ha a paklinkat ki akarjuk élezni erre a kombóra, akkor ne hagyjuk ki a *Kisebb zant* és a *Vészkijáratot*, amelyek segítségével nem lehetetlen a végtelen varázspont és a felhúzott pakli sem.

Élőholt quwarg – Vészkijárat

Máshogy is megközelíthetjük a quwarg kérdést, mégpedig az élőholtak oldaláról. Az élőholt quwarg általában kicsit gyengébb a szellemnél, de harcban sokkal hatékonyabb. Lényeg, hogy sok quwargunk legyen a gyűjtőben, s akkor termelhetünk vele varázspontot és lapot. (Pl. ha hat quwargunk van a gyűjtőben, akkor hat varázspontért tudunk termelni három lapot és 6 VP-t, ami azért elég jónak számít.) Szerintem mind a szellemet, mind ezt érdemes használni.

Kisebb Zan – Quwarg tojásgondozó – Gépezet

Ha már a quwarg kombóknál tartunk, akkor vétek lenne kihagyni a HKK egyik legelgondolkodtatóbb kombóját. Ha csak ez a három lapunk és négy varázspontunk van, akkor 14-et tudunk vele sebezni a következőképpen: lerakjuk a gondozót, két quwargból *A gépezetet* és a *Kisebb zant* tojásgondozóként (4 quwargunk van), visszavesszük a zant *A gépezettel*, majd kirakjuk gépezetként, visszavesszük vele önmagát. Ezt addig ismételjük, amíg van lapunk és jelzünk. Ez persze nem tűnik túl halálosnak három lapos kombó létre, de ne feledjük, hogy mindhárom lap amúgy is helyet kaphat a paklinkban, csak néha kijöhet úgy, hogy

sebzünk 14-et. (Előfordulhat, hogy többet is lehet sebezni ezzel a három lappal, mert egyszer sikerült 20 fölöttit sebezni velük, csak azóta se tudom, hogy hogyan csináltam. Könnyen előfordulhat, hogy valamit elrontottam, de azért érdemes kísérletezgetni).

Asmael – A gépezet – Illúziópalota

Ha esetleg még nem untuk meg nagyon *A gépezettel* való számolgatásokat, akkor itt egy újabb, ezúttal biztosan 20-at sebzó kombó. Ezt a kombót elsősorban épület pakliba ajánlom, ahova a két épületünk amúgy is roppant hasznos, az *Asmael* pedig esetleg építő lény termelés-ként lehet jó. De hárman együtt 6 VP-ért 20-at sebeznek, illetve csak három varázspontért ha van *Építő rakshalionunk* vagy

Parhalakkánk. Első lépésként lehozzuk *Asmaelt*, aki csinál két árnyat (3 VP), az egyik árnyból jön egy *Gépezet*, a másik felépíti az *Illúziópalotát*. Csinálunk *Asmaellel* még két árnyat (4 VP). Visszavesszük kétszer az *Illúziópalotát* (4 sebzés) és felépítjük az aktív árnyakkal. Visszavesszük, és lerakjuk kétszer *A gépezetet* (8 sebzés). Csinálunk két árnyat (5 VP), akik *Illúziópalotát* építgetnek (12 sebzés). Leszedjük az árnyakat *Asmaellel*, majd csinálunk két újat (6 VP). Megint építgetnek palotát az árnyak (16 sebzés). Visszavesszük az asztalon maradt *Gépezetet* és palotát (20 sebzés). Látható, hogy a kombó épphogy kijön (de kijön)! Sajnos *A gépezetet* csak háromszor lehet kijátszani, különben többet is lehetne sebezni. Fontos, hogy *A gépezet* visszavételét a végére hagyjuk, mert különben nem tudunk mit másolni az *Illúziópalotával*.

Jég bogyola – Nekromantanonc – Rhatt papja

Rhatt papja nagyon kiszélesítheti az általunk kijátszható lapok számát, ha megfelelően nagy az ellenfél gyűjtője. Ezt pakli dobattással könnyen segíthetjük. Erre az egyik legalkalmasabb lap a *Jég bogyola*, ami varázspont költség nélkül dobát, ráadásul önmagában is jó lap. Használhatunk *Morgan tanítványát* is, hogy több lapot dobassunk az ellenféltől, feltéve, hogy használunk feketét. Ha a fekete mellett döntünk, vétek lenne kihagyni a *Nekromantanoncot*, amivel az ellenfél eldobott lényeit tudjuk hasznosítani. Pár *Lélekszívaccsal* kiegészítve felszipkázhatjuk az olcsó, hulladék lapokat, szép varázspont és lapelőnyre téve szert. Ez a néhány lap megadhatja egy hatékony, kontrollszerű pakli tengelyét. Szerintem mindenképpen érdemes kísérletezgetni vele, mert nagyon erőse össze lehet rakni.

Uwalla – A feledés korszaka – Csáp istenség

Egy másik alternatív (nem manafonális) kontroll pakli az asztal teljes kiürítésére törekszik (legalább az ellenfél részé-

ről). Roppant olcsón megold mindent *A feledés korszaka*, nekünk legfeljebb a lényekkel kell törődnünk, hisz azért ütogethetnek képesség nélkül is. Ezekkel a lényekkel vélhetőleg gond nélkül megbirkózik *Uwalla*, főleg ha egy *Sötét földet* is épít. Ha elmúlt *A feledés korszaka*, akkor a *Csáp-istenség-el* leszedjük az újult erőre kapott lapokat, persze a mi *Uwallánknak* és *Sötét földünknek* kutya baja se lesz.

Ez a pakli is igen hatékony lehet, érdemes sok kézből dobattással, counterrel és pár *Tömegátokkal* kiegészíteni.

Hatásvadászat – Viharkupola

Régi kombó, amely mostanában újból életképes lehet. A *Hatásvadászat* sok egyébként is jó lapra hat (pl. *A mogokok törvénye*, *Villámhárító*, *A gépezet*, *Perzselő homok* stb.). A *Viharkupola* az említettekkel ellentétben nem a nyerést szolgálja, hanem lényirtásként funkcionál. Ha X-nél 0-át nevezünk meg, akkor 0-áért sebezünk 1-et. Így bármilyen lényt lelőhetünk. Merész emberek *Rovarsámmal* is bepróbálhatják, bár szerintem ez már kicsit elavult kombó.

Szenyezett vadon – újrahaznosító lények

A tavalyi nemzeti bajnokság döntőjén komoly szerephez jutott ez a koncepció, ami igen egyszerű. A vadon miatt nem igazán éri meg leszedni a lényeinket (és lapjainkat), hisz mindig újratermelődnek. A vadon kárpótlása lehetővé teszi, hogy igen nehéz legyen megoldani, főleg mivel a le-

szedett lényeket és vadonokat visszakeverhetjük újrahaznosítással, így végtelenítve a paklinkat.

Szörnyek évadja – Fogadó

Mókás koncepció, amivel én még nem láttam szinte senkit se játszani. A *Szörnyek évadjával* rengeteg apróságot szerezhethetünk, de akár felhizlalhatunk egy szép nagy szörnyecskét is. A *Fogadó* az egyik legjobb komponens termelés ehhez a paklihoz, hisz minden körben használhatjuk. A szörnyek évadját akár goblin pakliba is kipróbálhatjuk, ott úgyis könnyen túlteng a csontunk.

Morgan tanítványa – Magzat – Parhalakka

Két lap + 3 VP + követő = az ellenfélnek nincs paklija. Természetesen a lapjaink önmagukban is hatásosak, a *Magzattal* még varázspontért is szívesen dobhatjuk az ellenfél pakliját. A pakli összeállításánál el kell döntenünk, hogy csak erre a kombóra építjük a paklinkat, vagy csak egy sima dobatóba rakjuk be ezeket a lapokat. Ha teljesen erre építjük a paklinkat, akkor sok keresés (*Hívó kürt*, *Nyüzsgő férgek*, *Előzőnlés*, *Apró kívánság*) mellett igen jó eséllyel kijön a kombó, csak sajnos igen halandó mindkét lényünk. Követő leszedés ellen mindenképpen készüljünk valamilyen direkt sebzéssel.

Baross Ferenc



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

1000 laponként, a legolcsóbban, a legtöbbet!

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

Hétvégeente verseny,
sok nyereleménnyel.*

BUDAPEST, VII.

CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

Tel : 342-3870
www.abyss-klub.hu

* Kivéve minden hónap 3. hétvégéjét

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
rh – Rhatt

r – Raia
s – Sheran
t – Tharr
b – Bufa
- – szintelen

Mu – Mutáns klán
To – Tolvaj klán
P – Pszionicista klán
Má – Mágus klán
H – Halhatatlan klán

K – Katona klán
Tu – Tudós klán
Ti – Tisztogató klán
B – Bárd klán
-* – klán nélküli

A bajnok akarata	-	u	10000	A gyaki lesújt	Má	r	400	A holtak szelleme (új)	l	r	400
A bajnok manifesztaációja	-	u	10000	A gyógyítás fájdalma	s	r	400	A hősök hagyatéka	r	r	50
A bajnokok reggelije	r	r	50	A győzelem ára	l	r	50	A jövő ura	d	r	100
A balek zsákja	d	r	200	A győzelem reménye	f	r	50	A kalandozók védőszentje	-	r	200
A béke fenntartása	s	r	200	A Hadúr szava	t	r	200	A kalmárok itala	Má	r	400
A béke megőrzése	s	r	100	A halandóság átlépése	d	u	6000	A kapzsíság átka	f	r	50
A béke megszakítása	s	r	200	A halál angyala	l	r	100	A káosz halványilla aurája	Mu	r	50
A Bika ideje	-	r	50	A halál éjfékete lovasa	l	r	200	A káosz hatalma	c	r	50
A birodalom virágkora	-	r	50	A halál fia	l	r	300	A káosz igazi arca	Mu	r	700
A boldogság csengettyűi	P	r	100	A halál szele	H	r	50	A káosz örvénylő lovasa	c	r	200
A boldogság ünnepe	s	r	200	A halál temploma	H	r	300	A káprázat ereje	e	r	200
A bosszú lángja	d	r	50	A halhatatlanok nagymestere	-	r	200	A keresés lángja	r	r	50
A bőség zavara	-	r	600	A halhatatlanok pusztulása	l	r	50	A kígyó taktikája	Má	r	400
A bűbájosság rúnája	e	r	400	A halhatatlanok pusztulása (új)	r	r	400	A kockázat ára	r	r	400
A bűvölet perce	f	r	400	A hallucináció börtöne	P	r	100	A kos csapása	l	r	50
A Denevér hatalma	f	r	50	A harmadik lovas	l	r	200	A kos ereje	r	r	50
A dimenziók háborúja	l	r	200	A hatalom átka	c	r	50	A kör bezárul	f	r	50
A fattyak létrehozása	c	r	50	A hatalom illúziója	r	r	200	A kövek ereje	tu	r	50
A fattyak ura	c	r	50	A hatalom kék itala	Mu	r	300	A kövek hatalma	t	r	50
A fattyak visszatérnek	c	r	50	A hatalom korlátozása	t	r	50	A középszer pusztulása	r	r	50
A fájdalom szépsége	-	r	200	A hatalom oltára	Má	r	200	A különlegesség ereje	P	u	2000
A fele királyság	r	u	2000	A hatalom örülete	f	r	50	A különlegesség megcsúfolása	ti	u	2000
A feledés korszaka	t	r	500	A hatalom szava	c	r	1500	A lelkek folyója	r	r	100
A feledés szelleme	c	r	50	A Hatalom Szövetsége	b	r	300	A lélek elorzása	Mu	r	200
A Fenevad üvöltése	Mu	r	50	A hatalom tornya	f	r	50	A majom technikája	Mu	r	400
A fény ragyogása	K	r	100	A hatalom torzulása	H	r	1000	A mágia csodája	f	r	50
A fény tava	r	r	100	A hatodik napon	-	r	200	A mágia létsíkja	-	r	50
A férgek védelmezője	d	r	100	A három kívánság gyűrűje	f	u	4000	A mágia tobzódása	f	r	100
A föld sárkánya	t	r	300	A hely szelleme	d	r	50	A Mágus uja	P	r	100
A furfang temploma	Má	r	400	A helytartó csápja	P	r	200	A mágusok átka	Mu	r	200
A galetkik védelmezője	Ti	r	200	A holtak bolygatása	l	r	200	A megbocsátás apostola	r	r	50
A géniusz manifesztaációja	d	r	100	A holtak bosszúja	l	r	100	A Mester	f	r	200
A Gépezet	d	r	50	A holtak bosszúja (új)	l	r	400	A Mester Büntetése	f	r	50
A Gépezet (új)	d	r	400	A holtak könyve	l	r	200	A Mester Büntetése (új)	f	r	300
A gonosz árulása	r	r	100	A holtak segítsége	l	r	200	A mester jutalma	d	r	50
A gyenge gyengéje	tu	r	300	A holtak szelleme	l	r	200	A mélység démona	c	r	200

A méreg sodra	s	r	400	A vér tava	l	r	200	Armageddon (új)	c	r	500
A moák fénykora	t	r	100	A világ újrafelosztása	f	r	50	Arnilla	d	r	50
A moák mesterkedése	t	d	50	A vizslay vége	Tu	r	200	Arrthon	t	r	50
A moák mesterkedése (új)	t	r	300	A xirnoxok átka	H	r	200	Asmael	d	r	100
A moák öröksége	t	r	300	Abszolút pusztítás	l	r	200	Asylum	f	r	50
A mogokok törvénye	f	r	800	Acél Öklök	r	r	50	Asylum átka	e	r	400
A morfok csábítása	P	r	100	Acéldarázs	s	r	50	Asztrális behemót	P	r	200
A múlt tükre	H	r	1000	Acélkolosszus	f	r	500	Asztrális hullám	Mu	r	500
A nagytanács ítélete	A	b	100	Acélkolosszus (új)	f	r	600	Augur	r	r	500
A norektyr mágiája	t	r	50	Achát gólem	c	u	2000	Augur dühe	r	r	100
A nyugalom tengere	s	r	50	Adamantigólem	c	r	50	Augur varázkönyve	r	r	50
A pegazusok hercege	f	r	300	Afgori hatalma	-	r	300	Autentikus vámpír	l	r	200
A pokol szeme	d	r	800	Agyaggólem	f	r	50	Autentikus vámpír (új)	l	r	800
A próféta parancsa	H	r	100	Agyagólem (új)	f	r	400	Avatár idézése	e	r	200
A pusztítás botja	d	r	50	Agydaráló	c	r	50	Avengir	r	r	100
A pusztulás fájdalma	c	r	50	Agyhalál	Mu	r	100	Az agy kifacsarása	c	r	50
A ragály rothadó lovasa	l	r	200	Agypörkölő	P	r	100	Az agy kifacsarása (új)	c	r	400
A reménytelenség bajnoka	c	r	50	Agytaposás	t	r	50	Az alkotás szentsége	t	r	100
A reménytelenség bajnoka (új)	c	r	400	Agytaposás (új)	t	r	300	Az alkotó öröme	K	r	100
A rend ereje	rh	r	600	Agyvihar	Ma	r	50	Az alvó szörny	c	r	50
A rend hírnöke	r	r	200	Agyzavarás	e	r	50	Az angyalok háborúja	d	r	50
A repülés szabadsága	P	r	100	Agyzavarás (új)	e	r	300	Az álmok hatalma	e	r	50
A rettenet katonája	l	r	50	Ahriman	b	r	400	Az ártatlanság kora	s	r	50
A sárkány kincse	Má	r	200	Ajándékcsoomag	f	r	300	Az átalakulás bőre	P	u	2000
A sellők csábítása	e	r	50	Alanor	r	u	2000	Az átalakulás kora	-	r	200
A sors fintora (új)	t	r	1500	Alanor (új)	r	u	4000	Az egyesült entitás döntése	P	r	200
A sötétség kardja	c	r	50	Alanori Csatorna	r	r	50	Az egyszerűség előnye	Ti	r	200
A sürgetés rúnája	c	r	50	Alanori futár	r	r	50	Az elemek ura	r	u	2000
A szabadság ára	-	u	6000	Alanori könyvtár	r	r	50	Az ellenfél balszerencséje	c	u	2000
A szelek ura	e	r	50	Alanori Krónika	r	r	50	Az ellenfél kiismerése	t	u	2000
A szerelem hatalma	e	r	50	Alanori Krónika (új)	r	r	400	Az Elleniség támadása	To	r	400
A szerelem tornya	e	r	100	Alattomos fekete csap	l	r	200	Az enyészet hídja	c	r	50
A szerencse fia	c	r	50	Alattomos módszerek	c	r	50	Az enyészet porladó lovasa	l	r	200
A sziklák atyja	t	r	50	Albinó küklöpsz	t	r	100	Az erdők öre	s	r	100
A szirének éneke	e	r	50	Albinó varkaudar	d	r	500	Az erős ereje	K	r	1800
A szirének éneke (új)	e	r	200	Alex Vampirson (új)	l	r	800	Az esszencia elnyelése	c	r	200
A szirének hatalma	e	r	50	Alias Kuld	ti	r	50	Az ébredés fájdalma	c	r	50
A szkarabeuszok átka	Ma	r	300	Alku a sorssal	Ti	r	200	Az élet egyensúlya	s	r	50
A szó hatalma	e	r	300	Altatódal	e	r	50	Az élet ereje	s	r	200
A tanítvány lázadása	f	r	50	Alvás	r	r	200	Az élet és halál kupája	s	r	50
A tanítvány lázadása (új)	f	r	400	Amőbaszerű gyik	Mu	r	100	Az élet és halál kupája (új)	s	r	300
A teljesség tornya	t	r	50	Amyrro	ti	r	50	Az élet fája	tu	r	100
A tengerek ura	e	s	50	Angyali bübáj	K	r	100	Az élet illúziója	K	r	300
A tengerek ura (új)	e	s	400	Animáció	l	r	100	Az élet könyve	r	r	50
A teremtés zenekara	s	r	50	Animált kolosszus	d	r	300	Az élet körforgása	s	r	500
A tiltott könyv	c	r	1200	Animált korall	s	r	200	Az élet oltára	s	r	100
A tisztaság tornya	r	r	50	Animált ősföld	t	r	100	Az élet vize	s	r	50
A tisztesség manifesztaója	r	u	6000	Antimágikus puffancs	t	r	100	Az élettelenység megcsúfolása	Tu	r	300
A tizenhármak tanácsa	b	r	300	Antiöskő	P	r	100	Az idő hercege	c	r	100
A tizennegyedik	l	r	400	Anyagi robbanás	Mu	r	100	Az idő kereké	e	r	1000
A torzak hercege	-	r	200	Anyamotyogó	l	r	500	Az igazság pillanata (új)	r	r	800
A tömeg hívó szava	d	r	50	Apokalipszis	l	u	3000	Az isbái szent bak	r	r	50
A tudomány ára	Tu	r	100	Apró kívánság	t	r	1000	Az iszonyat tornya	l	r	50
A túlélés ára	Tu	r	100	Arany gulyola	rh	r	800	Az orgorók átka	s	r	50
A türelem rózsája	r	r	50	Aranybánya	f	r	200	Az orgorók hatalma	s	r	50
A tűz ura	d	r	200	Aranyforrás	r	r	200	Az orkok őreganyja	d	r	400
A vadak megfékezése	r	s	50	Aranygriff	r	r	50	Az óriások dühe	t	r	100
A vadak ura	s	r	50	Aranszárkány	K	r	500	Az óriások fájdalma	t	r	100
A változások kora	P	r	50	Aranytigris	f	r	300	Az örület fanatistái	c	r	50
A vámpír csókja	l	r	50	Aranytojást tojó tyúk	c	r	50	Az örület temploma	d	r	50
A vándor	s	r	100	Arc	c	r	50	Az ősmágus kívánsága	Má	r	100
A védelem parancsnoka	t	r	200	Arkangyal	r	r	50	Az ősök Bosszúja	Tu	r	200
A végítélet harsonái	d	r	200	Arkangyal (új)	r	r	200	Az ősök könyve	tu	r	100
A végzet talizmánja	Má	r	400	Arkhon, a vezér	r	r	100	Az őszinteség bajnoka	r	r	50
A vér hatalma	d	r	100	Armageddon	c	r	50	Az univerzum kifordítása	c	r	50

Az univerzum tengelye	l r	50	Béklyó	t r	50	Chloe	Mu r	50
Az utolsó mondások könyve	r r	400	Bérmágia	t r	200	Chosuga	P r	1000
Az utolsó szó	l r	50	Bérmunka	f r	400	Clod Onar	d r	200
Az újjáéledés tornya	r r	100	Bianka	s r	50	Connor Wartause	t r	50
Az Úrnő sárkánya	e r	600	Bibircsók-óriás	t r	100	Corian	rh r	600
Az ünnep nyugalma	r r	200	Bikacsók	d r	50	Cres, a kéregető	Ti r	100
Azt mondtam, nem	e u	2000	Bikaviadal	- r	50	Csábítás	e r	100
Azt mondtam, nem (új)	e u	5000	Birtoklás	-*	400	Csáp-istenség	c r	800
Áeratikus hasnyák	l r	50	Bíbor mősze	B r	100	Császári dekretum	Ti r	300
Áldott okerőn	r r	100	Bjölteodrok	tu r	200	Cseppfolyós idő	To r	300
Áldozat a holnapért	r r	50	Blokkoló tigris	rh r	400	Cserebogár	P r	50
Áldozat az ősi isteneknek	c r	3000	Bn'oxrad szaggató	l r	200	Csillagbajnok	e r	50
Áldozási ceremónia	to r	50	Bo'adhun csapás	f r	200	Csillagszóró	r r	200
Álmodozás	e r	50	Bo'adhun varázstital	s r	300	Csillezsálya	c r	50
Álmosító manó	e r	100	Borax király	r r	50	Csipkerózsika álma	e r	50
Álomfalo	c r	50	Borax király (új)	r r	500	Csontlepké	l r	50
Álommágia	e r	300	Borun, a bérgyilkos	to r	50	Csontolvasás	H r	300
Álomörzök	e/r	50	Borzalmak szakadéka	c r	50	Csontváz lord	l r	100
Álomsárkány	e r	200	Borzalmas varkaudar	d r	50	Csordaszellem	c r	100
Álomtündér	e r	50	Borzalmas varkaudar (új)	d r	400	Csökmágia	e r	50
Általános randomizáció	f r	50	Borzalom	d r	200	Csőpögő csápolat	H r	100
Árnyékdémon	l r	200	Bosszantó apróság	P r	200	Csőppnyi nyugalom	B r	300
Árnyékharcos	ti r	50	Bosszúálló	t r	50	Csupacsáp csillag	tu r	50
Árnyékhold	c r	50	Bosszúhadjárat	l r	50	Csuszpit	d r	50
Árnyékhold (új)	c r	100	Bosszúszomjas pegazus	t r	500	Cunami teknős	s u	6000
Árnyéksárkány	l r	50	Boszorkánylány	s r	100	Dagály	s r	50
Árnyéksárkány (új)	l r	1200	Bölcs látomás	rh r	800	Daronel	f r	50
Árnyékűz	c r	100	Bölcsesség	- r	50	Denerissa	e r	50
Árnylord	l r	50	Bölcsőpolip	s r	100	Denevér szimbólum	d r	50
Ártatlan Ártalom	l r	50	Bömbölő arénarém	Ti r	400	Dermesztés	H r	300
Áruló Yathmog	c r	50	Börtjauk tréfája	Ti r	500	Detonáló amulett	to r	100
Árvíz	s r	200	Bri'thung, a tolvaj	d r	300	Deus ex machina	e r	50
Átcsoportosítás	r r	50	Bufa hírnőke	b r	50	Deviancia	c u	3000
Áthatolhatatlan kód	s r	50	Bufa kódexe	b r	800	Dexkill, a pusztító	Ti r	200
Átkozott kincs	f r	50	Bufa lovagnője	b r	50	Dezintegráció	To r	200
Átkozott mágia	t r	50	Bufa nevetése	b u	2000	Dezintegráló sugár	l r	200
Átokosztó	c r	200	Bundás csirmáz	t r	50	Dezintegrátor	f r	200
Átokpulzans	Mu r	100	Bundás csirmáz (új)	t r	200	Déja vu	s u	8000
Átoksúlyom	Mu r	200	Bunthar	r r	100	Démoni bál	To r	200
Áttelepités	t r	50	Burástya királynő	e r	50	Démoni kántálás	d r	100
B'Waetan	c r	50	Burjánzó brothag	-*	200	Démonölő	r r	400
Baghar	c r	50	Burjánzó toragfatty	c r	100	Démonparázs	To r	300
Baghar fétise	c r	600	Büdös zokni	t r	50	Démonporonty	To r	200
Baghar kívánsága	c r	50	Büntető	K r	100	Dhajaktra	Mu r	50
Bahn szolgálja	f r	50	Büntető iszonyat	l r	50	Diána	e r	50
Bajnokok csataja	t r	50	Büntető praglonc	t r	50	Diána kívánsága	e r	400
Bajnokság	t r	50	Bűbájlopás	e r	500	Diána tánca	e r	50
Bakugrás	d r	50	Bűbájmásolás	e r	50	Dimenziócsere	t u	4000
Baljós jelek	d r	50	Bűbájmásolás (új)	e r	800	Direkt kontaktus	e r	50
Balladák könyve	rh r	800	Bűbájos féreg	e r	300	Direkt kontaktus (új)	e r	400
Balliszta	r r	100	Bűvös erdő	- r	600	Diuretikus kráken	e r	50
Banyapók	c r	100	Bűvös lant	e r	50	Diuretikus kráken (új)	e r	400
Barlangcsarnok	Ti r	200	Bűvös Óköi	Ka r	100	Diz'ox nyilpuskás	d r	100
Bájtal	e r	50	Bűvös tigris	e r	400	Dizruptor	d r	50
Bájlolás	P r	100	Bűzgombóc	s r	100	Dj'arekh tárcsa	c r	1500
Bárony gyilkos	d r	300	Célpontválasztás	Má r	200	Dl'orkhaugruk	c r	500
Bátor manó	t r	50	Chara-din döbbenete	c u	2000	Dombi yeti	t r	100
Bean-sidhe	l r	50	Chara-din döbbenete (új)	c u	4000	Don Caloni	t r	200
Becsületes küzdelem	t r	50	Chara-din káoszlovagja	c r	50	Doorwalth	l r	100
Beholder mágus	Ma u	3000	Chara-din káoszlovagja (új)	c r	400	Doppelganger	e r	50
Bern, a szutyok	Mu r	50	Chara-din küldetése	c r	100	Dor	ti r	100
Bertold, a harcias	t r	50	Chara-din óhaja	c r	700	Dornodon küldetése	d r	50
Bestia	Mu r	200	Chara-din talizmánja	c r	50	Dornodon lovagnője	d r	50
Besúgás	c r	100	Chara-din temploma	c r	50	Dornodon lovagnője (új)	d r	400
Betonfal	t r	50	Cheotox	Mu r	100	Dornodon ministránsa	d r	200

Dornodon szentélye	d	r	100	Energizáció	Ma	r	400	Falkavezér (új)	s	r	400
Dornodon temploma	d	r	50	Erőegyensúly	s	r	50	Falu	s	r	50
Dornodon visszavág (új)	d	r	300	Erőgyűjtés	r	r	50	Fantomsárkányok	c	r	100
Dort Amessix	t	r	100	Erőnyerő	r	r	200	Fantomsárkányok (új)	c	r	200
Dögvész	c	r	100	Erőpróba	ti	r	50	Fatty lord	c	r	50
Dr'thjanox vérvó	c	r	200	Erszényes elkarog	e	r	50	Fájdalmas búcsú	b	r	200
Drakolder mágus	f	r	100	Ervdő	s	r	50	Fátyolkehén	P	r	100
Drakolder poronty	f	r	200	Ervdő (új)	s	r	400	Fealefel Throm	f	r	100
Drakolder rémúr	f	r	300	Esszenciakapocs	P	r	500	Fegyverkovács (új)	t	r	200
Drakolder testőr	f	r	200	Esszenciakristály	e	r	50	Fegyvermester	t	r	100
Drakolich	l	r	500	Esszenciakristály (új)	e	r	400	Fehér Tigris	K	r	300
Drud	d	r	50	Esszenciavámpír	l	r	300	Fehérbérc temploma	e	r	100
Druida adeptus	s	r	100	Estariol	c	r	50	Fejvadász	t	r	200
Druida csapda	s	r	100	Estariol (új)	c	r	400	Fekete főnix	Mu	r	300
Druida mester	s	r	100	Ewgbert forrása	f	r	400	Fekete griff	c	r	100
Druida tudós	s	r	100	Ewgbert megszakítása	f	r	1200	Fekete kakas	l	r	300
Duplikátum	d	r	800	Ewgbert, a mágus	f	r	400	Fekete kehely	d	r	50
Dúvad	c	r	500	Exterminálás	t	r	300	Fekete özveg	s	r	50
Egérút	-	u	5000	Ezeréletű	e	r	50	Fekete Péter	l	u	2000
Egészségpróba	tu	r	50	Ezeréves lélek	Mu	r	400	Fekete sereg	t	r	50
Egoizmus	c	r	50	Ezoterikus mardel	e	r	50	Felcser	r	r	100
Egyesített lelki energia	e	r	100	Ezüst sztyola	rh	r	800	Felderítés	-	r	100
Egyesült erő	t	r	400	Ezüsthajnal	r	r	200	Feljöttő féreg	c	r	200
Ehknagorhu	e	r	50	Ezüstmágusok tornya	f	r	50	Felkészülés	-	r	400
Ekharion bébi	t	r	100	Ében hadúr	c	r	50	Felnövekvő nemzedék	t	r	200
El DonGo	-	r	50	Ében halálhajcsár	c	r	50	Felső szférák anygala	r	r	100
El Miacci	d	u	8000	Ében morf	Mu	r	200	Fenix	K	r	50
Eldüeni vándor	s	r	400	Ében thargodan	c	r	100	Fenyődísz	f	r	200
Elektromos rája	f	r	50	Ében tigris	c	r	200	Fenyőóriás	s	r	200
Elementál trió	f	r	100	Ébenfekete sárkány	l	r	400	Fenyőór manó	s	r	500
Elemi Argon	Ma	r	100	Égető tekintet	r	r	50	Ferge, a hős	r	r	50
Elemi rin	r	r	50	Éhínség	l	r	50	Fertőzés	c	r	50
Elemi védelem	r	r	50	Éjkornis	c	r	50	Ferwagor kincse	t	r	200
Elemi védelem (új)	r	r	400	Éjmágus	c	r	50	Ferwagor, elementál lord	r	r	50
Elenios küldetése	e	r	50	Éjmágus köpenye	c	r	50	Feudális örökség	t	r	50
Elenios lovagnője	e	r	50	Éjpók	Mu	r	500	Fezmin gépezete	P	r	200
Elenios lovagnője (új)	e	r	400	Éjsárkány	c	r	500	Féktelen imádat	P	r	200
Elenios temploma	e	r	50	Éjvándor	c	r	200	Félnék Yathmog	Mu	r	200
Eleven épület	f	r	300	Életenergia	-	r	300	Fémbontó szójer	f	r	50
Eleven rettenet	Mu	r	100	Életfolyam	r	r	100	Fényelementál	r	r	200
Elf mesterharcos	f	r	100	Életszívó kard	l	r	50	Fényfőnix	K	r	100
Eliana	r	r	50	Élő búbiáj	e	r	400	Fénysárkány	r	r	100
Eliana (új)	r	r	400	Élő ütvész	s	r	50	Fényűr	r	r	200
Élit gárdista	t	r	50	Élőáldozat	l	r	50	Fintor	t	r	300
Élit palotaőr	f	r	200	Élőholt gárdista	l	r	50	Fizetett tehetség	f	r	500
Ellenvarázslat (új)	f	r	500	Élőholt mágus	l	r	200	Flavius	r	r	50
Elmanakh	to	r	50	Élőholt mágus (új)	l	r	800	Fluxusfaló vyarg	P	r	500
Elmeabroncs	e	r	300	Élőholt pegazus	l	r	400	Fluxuskamra	c	r	200
Elmefacsarás	P	r	400	Élőholt pöffeteg	l	r	200	Fogadó	f	r	50
Elmeféreg	f	r	50	Élőholt quawrg (új)	l	r	500	Fogadó (új)	f	r	500
Elmemorzsolás	P	r	50	Élőholt rituálé	l	r	100	Fojtogató kód	t	r	100
Elmepajzs	-	r	200	Élőholt tigris	l	r	200	Fokozott burjánzás	Mu	r	50
Elmeszaggató karmok	Mu	r	100	Élőváros	f	r	100	Folrang	d	r	600
Elmeszonda	e	r	200	Északí tűzsárkány	d	r	500	Forrásitis	to	r	100
Elmeszükítés	-*	r	300	Étkezési homár	s	r	50	Fosszilis csontok	K	r	50
Előnyös üzlet	r	r	50	Fair play	r	r	50	Fókuszált mágia	-	r	400
Elrettentés	t	r	50	Fairlight állovagja	f	r	50	Földanya	s	r	200
Elsius, a gyógyító	tu	r	50	Fairlight állovagja (új)	f	r	400	Földanya amulettje	s	r	50
Elterelés	s	r	50	Fairlight játék	f	r	50	Földanya bölcsessége	s	r	200
Elveszett kincs	s	r	400	Fairlight küldetése	f	r	50	Földanya erdeje	s	r	50
Enciklopédia Fantasia	-	u	3000	Fairlight pusztító masinája	f	r	50	Földanya gyümölcszei	s	r	200
Energiaacsóva	Ka	r	200	Fairlight sárkánya	f	r	600	Földanya kegyeltje	s	r	50
Energiaital	e	r	50	Fairlight temploma	f	r	50	Földanya kegyeltje (új)	s	r	400
Energiakoncentráció	c	r	50	Fairlight trükkje (új)	f	r	500	Földhányás	t	r	50
Energiaspirál	r	r	200	Falkavezér	s	r	50	Földmozgás	t	r	50

Főnix herceg	r r	100	Gyengeség	- r	300	Hájas okerón	r r	100
Fr'ngekar demonstrátor	l r	500	Gyevi bíró	b r	100	Hármas idézés	s u	5000
Füllánk	d r	50	Gyémántszarkány	r r	300	Három a galetki igazság	- u	2000
Fürmányos pegazus	rh r	600	Gyémántszörényű pegazus	e r	200	Házikedvenc	f r	50
Fürge Rhemedyl	Mu r	200	Gyilkos erőd	l r	400	Hebrencs csapda	r r	50
Fürkésző	Mu r	200	Gyilkos íj	e r	50	Hegyi göliát	t r	100
Fylo	b r	100	Gyilkos karmok	ti r	100	Hegymélyi hoorauk	P r	100
Gaddar	ti r	50	Gyilkos mérég	s r	50	Hegymélyi keltető	- r	100
Gakk, az észak ura	l r	300	Gyilkos mérég (új)	s r	500	Hegymélyi vegetáció	s r	100
Galetki bárd	b r	50	Gyilkos poróly	t r	200	Helvir	d r	50
Galetki hadvezér	Mu r	50	Gyilkostűző gyémánt	d r	200	Hendiala	e r	300
Gandor	d r	50	Gyors reflex	d r	200	Hendiala intrikája	e r	300
Gargol	P r	50	Gyorsaságpróba	H r	100	Hét csapás	d u	2000
Gáncsoló farkok	Má r	200	Gyógyító hadtest	s r	100	Hiábavaló áldozat	f r	50
Gázelementál	r r	100	Gyógyító motyogó	l r	200	Hidegvér	l r	50
Gebarrian, az utazó	e r	50	Gyónás Raiának	e r	200	Hidra	l r	50
Gemina	s r	200	Gyötörő féreg	d r	300	Hihető illúzió	Ma r	200
Gemina porcelánkutyája	s r	100	Győzelem vagy bukás	Ti u	2000	Hid	r r	50
Gerincféreg	l r	100	Gyűlés	H r	200	Hivó kürt	- r	400
Gh'raiton ölesz	c r	500	Haarkon	l r	50	Holtak serege	Ha r	800
Gigantikus manipulátor	l u	3000	Haarkon (új)	l r	400	Homokféreg	f r	50
Gladiátor	K r	50	Haarkon dühe	l r	50	Homokóra	e r	50
Gl'rvtugar vércsapoló	l r	600	Haarkon dühe (új)	l r	600	Hordaparancsnok	t r	50
Glu'Glivar, a megsemmisítő	c r	400	Haarkon kegyence	H r	50	Hosszú íj	e r	50
Gnorathi vérfarkas	l r	500	Haarkon öregkora	l r	50	Hólavina	l r	200
Gnóm katapultállomás	f r	50	Haarkon öregkora (új)	l r	400	Hótarantula	r r	100
Gnóm kutatóállomás	f r	50	Haarkon szolgálja	c r	50	Hős	r r	50
Gnóm szolgáló	s r	50	Hadiadó	t r	50	Hrumaguk	d r	100
Gnómlak	f r	200	Hadicsel	t r	50	Huddens mester	r r	50
Goblin daráló	Ti r	200	Hadroszaurusz	s r	50	Hydron	to r	100
Goblin ezermester	Ti r	500	Hajítógép	ti r	300	Ichinedar	ti r	100
Goblin harci kiáltás	Ti r	500	Hajnali Harmat	r r	50	Időcsapás	rh r	500
Goblin harcok	Ti r	500	Halálaura	H r	50	Időcsere	f u	2000
Goblin kulacs	Ti r	100	Haláldémon	c u	7000	Időcsere (új)	f u	3000
Goblin kutató	Ti r	200	Halálelementál	l r	400	Időgyorsító	e r	50
Goblin mészáros	Ti r	400	Halállista	Ma r	100	Időhurok	e r	50
Goblin régész	Ti r	500	Halálmester	H r	100	Időkapu	P r	100
Goblin szurkáló	Ti r	500	Halálós farktüske	K r	100	Időkiesés	e r	50
Goblin ügyeskedő	ti r	500	Halálós káprázat	Ma r	200	Időrabló	P r	100
Goblin vezér	ti r	500	Halálós kór	c r	50	Időtorzulás	e r	100
Goblin védőmágus	Ti r	500	Halálós litánia	Ha r	200	Időugrás (új)	f r	300
Gontasho	To r	300	Halálós sugárzás	l r	50	Időutazás	e r	50
Goombar	l r	50	Halálós szerelem	P r	50	Időzített gomba	c r	50
Gormaffi gormaff	e r	50	Halálósztó Káin	d'c u	2000	Ifjabb Lord Kovács	t r	50
Goslak	e r	100	Halálósztó Klam	l r	100	Igazságtevő	r r	50
Gothag döglidérc	l r	200	Halálósztó pocok	c r	50	Igazságtevő (új)	r r	400
Gothmog	f r	50	Halálósztó pocok (új)	c r	400	Ikerfivérek	t r	50
Gölemgyurmázás	t r	200	Halálóriás	l r	100	Illúzió	e r	400
Göcsörtős bunkó	s r	50	Halhatatlan esszencia	l r	400	Illúziócsapda	P r	200
Gömböc	c r	50	Halhatatlan klánvezér	H r	50	Illúziócsáp	P r	400
Gömbvillám	r r	200	Halhatatlanság	d r	50	Illúziópalota	e r	500
Gömbvillám (új)	r r	800	Halvány reménysugár (új)	r r	600	Illúziószarkány	e r	200
Gran'Darr	Má r	100	Haragos teknős	s r	600	Illúziószarkány (új)	e r	1500
Grath Morphus	l r	50	Haragvó istenek	c r	50	Illúzomester	e r	100
Gránit őrszobor	t r	50	Harci mágus	f r	50	Illúzórúna	f r	100
Gránitbőr	tu r	50	Harci mágus (új)	f r	400	Immúnis krakoch	Ti u	2000
Griffónix	r r	50	Harci mutáns	Mu r	50	Impulzus	rh r	500
Griffónix (új)	r r	300	Harcias darázs	s r	100	Influenza	f r	50
Gruangdag	t r	200	Harcos amazon	e r	50	Influenza (új)	f r	100
Gruangdag tigrise	t r	300	Harcos hárpia	l r	200	Ingatag hegyorom	t r	200
Guldor	Má r	300	Harcostárs	t r	200	Instabil szingularitás	f r	50
Guolg császár	f r	300	Harq al-Ada	d r	50	Invázio	d r	50
Gümőfejű Ottó	P r	200	Hasonlót a hasonlóval	d r	100	Invázios éjszaka	c r	50
Gwendolen	e r	50	Hatalomcsáp	Ti r	100	Irányított manakisülés	f r	200
Gyáva féreg	d r	50	Hatásvadászat	-*	400	Irtóztató nekromanta	l r	300

Isteni érzés	K	r	400	Kaosztornádó	c	r	50	Krágógó Sütötök	d	r	50
Isteni harag	K	r	50	Kárhozat	l	r	50	Kreiton átokmester	c	r	200
Isteni igazságtétel	b	u	4000	Kátránygödör	H	r	50	Krétaakór	l	r	50
Isteni közbeavatkozás	r	u	6000	Kedvenc	tu	r	200	Kri Wu She	r	r	50
Isteni parancs	r	r	100	Kegyetlen gyökérszellem	t	r	50	Krikus tömeg	Mu	r	100
Isteni segítség	r	r	50	Kegyetlen nap	rh	r	1000	Kronokukac	r	r	800
Isteni szövetség	-	r	50	Kensoi	t	r	200	Kristályerdő	r	r	50
Isteni visszahívás	-	r	50	Kentaurusz	t	r	50	Kristályhegy	f	r	100
Isthar, a kaoszpápa	c	r	200	Keresetlen szavak	rh	r	500	Kristálynyálka	s	r	300
Iszaggólem	s	r	100	Kerge darázs	s	r	300	Kristálypalota	b	r	500
Iszonyat	l	r	50	Kettős ügynök	r	r	100	Kristálypraglonc	t/c	r	50
Iszonyatos goblin	ti	r	500	Kettős erőbedobás	-	r	200	Krono-csáp	P	r	300
Ithril	l	r	50	Kettőslátás	e	r	50	Kronoelementál	e	r	50
Izzó lemezpáncél	d	r	200	Keyrasi démonlédérc	e	r	50	Kronokukac	e	r	50
Ijászmeister	f	r	50	Kék rakolits	e	r	50	Kronomágikus homokóra	P	r	200
Ínséges idők	-*	r	400	Képzeletharcos	e	u	2000	Kronopók	e	r	400
Ítélethozó	H	r	100	Kérődző moagrín	Ti	r	200	Kronotapír	e	r	50
Jaj a legyőzötteknek	t	r	200	Két kard szimbólum	t	r	50	Kronoteus	P	r	300
Jáde szkarabeusz	Ti	r	400	Kétféjú kötroll	t	r	400	Krónikaőr	r	r	50
Jádesárkány	e	r	100	Kétféjú troll	d	r	50	Kru-bla	d	r	200
Jádesárkány (új)	e	r	800	Khalea Wa Humped	Ma	r	50	Kumulatív szimmetria	f	r	50
Járvány	s	r	50	Khoidenikus csapás	f	r	50	Küldemény	f	r	200
Jellemtükör	f	r	50	Khôr	d	r	50	Különleges élvezet	e	r	100
Jerikó	-	r	50	Khôr (új)	d	r	400	Különleges képzés	Ti	r	50
Jerikó (új)	r	-	300	Kicsi a rakás	ti	r	100	Kvazár kard	r	r	50
Jég bogyó	rh	r	800	Kicsinyítő lencse	f	r	50	Kvazár páncél	r	r	50
Jégelementál	l	r	50	Kiegyenlítés	l	r	50	Kvazárbehémót	c	r	50
Jégfál	l	r	100	Kiegett föld	d	r	50	Kvazárbehémót (új)	c	r	600
Jégoszlop	H	r	400	Kincskereső madár	t	r	200	Kvazárgólem	Má	r	100
Jégsárkány	l	r	400	Királyi főszakács	r	r	50	Kvazársárkány	c	r	50
Ka-Boom	H	r	50	Királyi korona	r	r	50	Kvazársárkány (új)	c	r	600
Kalamajka	f	r	200	Királyi nagytanács	r	r	50	Kyorg agyfagyasztó	e	r	100
Kalandos álmok	r	r	50	Királyi palást	r	r	300	Kyorg ösmámus	-	r	500
Kamionoszaurusz	s	r	50	Kirurgus	d	r	500	Kyorg szolgasárkány	l	r	800
Kaotikus csata	c	r	50	Kis Vagabund	e	r	50	Kyorg tudás	f	r	200
Kaotikus tombolás	c	r	50	Kisebb gyógyító szentély	s	r	100	Kyra	d	r	50
Kaporszakáll	r	r	50	Kisebb quwarg istenség	d	r	600	Lady Olivia	e	r	50
Kaptár	s	r	50	Kisebb Zan	d	r	800	Lady Olivia (új)	e	r	300
Kapu	t	r	50	Kiütéses negátor	-*	r	300	Lady Olivia éneke	e	r	300
Kapzsiség	c	r	50	Kleptománia	P	r	50	Lady Olivia macskája	e	r	50
Karacs	b*	r	200	Klónozás	f	r	50	Lady Olivia macskája (új)	e	r	100
Karácsony	s	r	100	Klónozás (új)	f	r	400	Lady Terilien	s	r	200
Kardfogú fűlemüle	e	r	50	Klönteknőc	f	r	100	Lajhár lord	s	r	50
Kardszárnyú pocok	e	r	50	Kocsonyakigyó	c	r	100	Lant	e	r	50
Karemium csapda	t	r	100	Kolostor	t	r	50	Lassan járj!	-*	r	200
Karmazsin huhogó	s	r	50	Koncentrált támadás	c	r	100	Lábadózás	s	r	50
Karmazsin huhogó (új)	s	r	300	Kontinuum-tágító	d	r	50	Láncvillám	Ma	r	500
Karmazsin tigris	d	r	400	Koponya szimbólum	l	r	50	Längelementál	d	r	100
Kaszinó	f	r	50	Korgó Szikra	-	r	100	Lángtenger	to	r	100
Kasztroplanáris stigma	f	r	50	Korlátlan mágikus faktor	d	u	6000	Lápi rém	l	r	200
Kasztroplanáris uralom	f	r	50	Korlatozás	-	r	50	Láthatatlan sereg	e	r	50
Katakizma	l	r	50	Korrer Varror	Tu	r	100	Lávaköpet	to	r	100
Katakizma (új)	l	r	300	Kovácsműhely	d	r	50	Lávaóriás	To	r	200
Katapult	l	r	100	Kozmikus csodabogár	To	r	200	Lázadás	t	r	50
Katasztrófa	d	r	100	Köd	l	r	200	Leah főpapja	l	r	200
Katona kiánvezér	K	r	50	Ködlovás	l	r	100	Leah halálovagja	l	r	50
Kaoszbajnok	c	r	50	Ködsárkány	t	r	1500	Leah halálovagja (új)	l	r	400
Kaoszcsapás	c	r	50	Közös Tudat	-	r	50	Leah hatalma	l	r	1500
Kaoszgoblin	ti	r	500	Közös Tudat (új)	-	r	500	Leah kegye	l	r	50
Kaoszhorda	d	r	50	Kőkorszaki szaki	s	r	50	Leah küldetése	l	r	50
Kaoszkatlan	c	r	100	Kőomlás	ti	r	50	Leah temploma	l	r	50
Kaoszkigyó	c	r	50	Kőszűnyog	s	r	50	Leanthil trükkje	Ha	r	300
Kaoszplazma	l	u	6000	Kr'uaگون pusztító	c	r	500	Lebégő kastély	t	r	200
Kaoszsugár	c	r	200	Kragoru familiárisa	-	r	200	Lefizetés	-	r	200
Kaoszteknőc	c	r	50	Krakolich	H	r	50	Legendás sárkány	e	r	800

Lelkek börtöne	P r	100	Manapoid	Ma r	100	Mélység fátya	s r	50
Lelki kötődés	e r	50	Manapuffáncs	f r	100	Mélységi glathorg	Mu r	100
Levatan	tu r	50	Manarobbanás	e r	50	Mélységi zombi	l r	100
Léghajó	f r	200	Manasajítolás	K r	400	Mélytengeri kalauz	s r	50
Légharc	- r	50	Manaszaporodás	Má r	100	Méonech ősmester	Má r	500
Légy méltó magadhoz	r r	400	Manaszívás	to r	100	Méonech száműzött	Má r	300
Lélekcsapda	P r	200	Manaszonda	f r	300	Méregementál	tu r	300
Lélekelementál	H r	50	Manatúz	To r	200	Méregfélelem	tu r	500
Lélekenergia kinyerése	d r	50	Manavákuum	t r	50	Méreghányag	s r	50
Lélekenergia lopás	P r	100	Manavákuum (új)	t r	400	Méregimmunitás	s r	50
Lélektacsarás	Mu r	400	Mandhal di Mehr	s r	50	Méregkutató	s r	200
Lélekgyűjtő	l r	300	Mandulanektár	s r	50	Mérges galóca	s r	50
Lélekgyűjtő pálca	l r	300	Mandulanektár (új)	s r	1500	Mérgezett karmok	H r	50
Lélekkharang	c r	100	Manifesztátor	e r	50	Mérgező szél	s r	100
Lélekháló	s r	300	Manókirálynő	b r	50	Méreg	r r	50
Lélekszellelem	H r	50	Manókirálynő (új)	b r	1000	Miksziszi hűsgólem	l r	100
Lélekszivacs	l r	300	Mantikór	d r	50	Mindenható plazmagömbök	rh r	800
Lélekszívó csáp	P r	200	Mantrion	d r	200	Mindent nekem !	P r	400
Lélektáncos	l r	50	Martian	c r	50	Minőségi csere	f r	300
Lélekvándorlás	s r	300	Massza	c r	50	Mirtuszkoszorú	e r	50
Létsíkok	- r	100	Massza (új)	c r	400	Misztikus kísülés	c r	50
Lidérckirály	l r	100	Mateus	Má r	200	Misztikus sötétségkő	H r	50
Lidércszellelem	H r	500	Matiel	to r	50	Minoszi talizmán	rh r	600
Lidércvipera	H r	100	Mágia-apály	t r	50	Ml'othag szürcsóló	l r	500
Linkor Csumovszkij	d/c r	50	Mágiadagály	f r	50	Mo'khabut fétis	Ti r	300
Lipkin	K r	100	Mágiaimmunitás	f r	50	Mo-csáp mocsár	l r	100
Loachlan	l r	300	Mágiavihar	f r	50	Moa daraboló	t r	200
Lóhd Haven hokoltása	tu r	300	Mágikus erőd	r r	50	Moa elmezár	t r	200
Lóhd Haven sáhkánya	to r	300	Mágikus koponya	l r	50	Moa ékszer	t r	50
Loidin Haptitus	c r	50	Mágikus óra	rh r	600	Moa nagyúr	t r	100
Lord Fezmin	l r	50	Mágikus pulzans	t r	50	Moa stuki	t r	300
Lord Fezmin (új)	e r	400	Mágikus tükör	e r	50	Mokku	K r	200
Lord Korell	t r	50	Mágus klánvezér	Má r	50	Molekulaátrendezés	f r	50
Lord Kovács (új)	t r	200	Mágusiskola, 3. szint	f r	50	Molekulaborító	Ti r	400
Lord Kovács József	t r	50	Mákrózsa	e r	50	Molgan	l r	200
Lőfégyver szakértelem	- r	50	Mákrózsa főzet	e r	50	Molzol Nártán	ti r	50
Lőtávolság	r r	50	Márvány drakón	K r	300	Momfordi csapás	l r	100
Luthium	d r	100	Márvány lady	P r	50	Mondjam, vagy mutassam?	c u	3000
Lymona	b r	100	Márványtorony	e r	50	Monozoid	ti r	300
Lyx-daik-i boszorkánykódex	To r	100	Második esély	To r	400	Monukonstrumatik Abarrun	r r	50
Lyx-daik-i teória	To r	100	Meddőség	d r	50	Morbid	r u	2000
Ma'ya dala	e r	300	Meditáció	e r	200	Mordar védőköre	Má r	200
Maedin	d r	400	Megrontás	l r	50	Mordar, a nekromanta	l r	200
Maedin átka	d r	200	Megsemmisítő lehelet	Tu r	300	Morgan	l r	400
Magger	c r	50	Megszakítás	Ma r	400	Morgan aurája	H r	200
Magh-goth párdúc	c r	500	Megtestesülés	- r	600	Morgan átka	l r	400
Magmaelementál	d r	100	Megtért vámpír	s r	200	Morgan átkozott ajándéka	l r	200
Magnetikus pragonlc	t r	50	Megújulás	d r	50	Morgan gyásza	l r	400
Magnetó	Mu r	100	Megvadult kecskebak	s r	50	Morgan gyermeke	l r	200
Mahomi gölem	f u	3000	Megvesztegetés	f r	50	Morgan ítélete	l r	400
Majd legközelebb	b r	3500	Melkon	s r	300	Morgan kereké	l r	400
Malfunkcionálás	Ti r	400	Melkon titka	s r	100	Morgan könyve	l r	200
Malkori ijázmester	r r	50	Mennybéli ítélszék	r r	100	Morgan kristálya	l r	100
Malvina Lobara	r r	50	Mentális hullám	e r	100	Morgan laboratóriuma	l r	100
Mamutóriás	t r	300	Mentális robbanás	f r	50	Morgan mocsara	l r	50
Manaadó csáp	P r	200	Mentális robbanás (új)	f r	200	Morgan sóhaja	l r	100
Manaapadás	* r	400	Mentesség	l r	50	Morgan születése	l r	200
Manaáramlás	- r	200	Mentőangyal	r r	50	Morin tigris	e r	300
Manabolydulás	f r	200	Mestermágus	f r	200	Morq Fan Gor	P r	500
Manabörtön	f r	200	Mestertolvaj	d r	50	Morran McMorrán	t r	50
Manaelementál	f r	50	Mesterverázsló	f r	50	Morzdomigron	Ma r	100
Manaégés (új)	f r	300	Metakósz	Mu r	100	Most már elég	f r	100
Manafonál	f r	300	Meteorhullás	ti r	100	Most vagy soha	H r	100
Manaforrás	- r	200	Méltó szintlépés	- r	50	Mosthar	r r	100
Manafókuszálás	Ma r	50	Mély gyász	H r	100	Motyogó harcok	l r	200

Motyogó hírnök	l	r	200	Oglyth	e	r	50	Öklelő kos	t	r	50
Motyogó rítus	l	u	5000	Oktopusz	s	r	100	Önfeláldozás	c	r	50
Motyogó sámán	l	r	200	Okulúpaj	c	r	300	Öngyilkos düh	t	r	50
Motyogó verem	l	r	200	Okulúpaj átka	c	r	50	Öngyilkos féreg	d	r	200
Motyogórem	l	r	400	Okulúpaj kacagása	c	r	400	Öngyilkos kommandó	t	r	300
Mórhégyi Bimbabil	t	r	100	Okulúpaj robbanó gömbje	c	r	100	Ördögi mentor	l	r	600
Mősze tornádó	t	r	50	Olimpiai játékok	r	r	50	Ördögűző pálca	K	r	300
Munkagép	c	r	400	Olimpiai stadion	r	r	50	Öreg varázsló	r	r	50
Mutáns pók	s	r	50	Omladék	t	r	100	Öregtő sugár	l	r	100
Mutáns regeneráció	c	r	50	Ongóliant	t	r	800	Örök dilemma	d	r	300
Műlo szintlépés	-	r	50	Ongóliant bébi	t	r	100	Örök harag	-	u	5000
Nagy Limbó	Má	r	400	Ongóliant diszkoszvetés	t	r	600	Örök pihenés	K	r	100
Nagy mágneses bigyó	t	r	50	Ongóliant hadúr	t	u	2000	Öröktűz	d	r	100
Nagy pulzans mágia	To	u	5000	Ongóliant hadúr (új)	t	u	5000	Összeférhetlenség	e	r	50
Nagyobb életszívás	H	r	2000	Ongóliant lady	t	r	100	Ösztön	s	r	400
Nagyobb halálvarázs	l	u	4000	Ongóliant roham	t	r	100	Őrjögő vérfarkas	l	r	500
Nagyobb káoszsjűtés	c	u	4000	Opál kalmár	l	r	200	Őrült Enkala, az animátor	-	r	200
Nagyobb kivánság	r	u	8000	Orbitális mackósajt	e	r	100	Őrült Montrix	c	r	200
Nagyobb vércápa	c	r	50	Ordítás	-	r	50	Őrült Szajonn	c	r	300
Napkirály	r	r	200	Orgling birkozó	Mu	r	200	Őrült Trax	d\l	r	50
Napkirály ajándéka	r	r	50	Orgling bűzterjesztő	Mu	r	200	Őrző lord	-	r	200
Napkirály dala	K	r	100	Orgling sámán	Mu	r	400	Ősboihedor	r	r	50
Napkitérés	r	r	50	Orgling szatócs	Mu	r	200	Ősdentor	c	r	50
Naso-thin nagyúr	t	r	100	Orgling tanácsadó	Mu	r	200	Ősgölem	ti	r	200
Natali kő	-	r	50	Orgling törzsfőnök	Mu	r	400	Őshangya császár	s	r	500
Negatív elementál	l	r	300	Orgyilkos	d	r	50	Őshangya királylány	s	r	400
Negatív energia	d	r	200	Ork akrobata	d	r	200	Őshangya sámán	s	r	400
Negatív robbanás	l	r	400	Ork csontkovács	d	r	200	Őshonos óriás	t	r	100
Negáció	f	r	50	Ork katapult	d	r	200	Ősi béklyó	Má	r	1500
Nehéz szülés	Má	r	50	Ork korbács	d	r	200	Ősi bölcsesség	-*	r	400
Nekrit parazita	l	r	200	Ork megszállott	d	r	200	Ősi büvölet	f	r	500
Nekromanta csontmester	l	r	100	Ork sámán	d	r	200	Ősi ellentét	f	r	50
Nekromanta enyészúr	l	r	100	Ork szerencsejátékos	d	r	200	Ősi gyógyítás	c	r	50
Nekromanta ítélet	l	r	500	Orkhan Thai	c	r	200	Ősi jogar	rh	u	4000
Nekromanta lord	l	r	200	Oroszlánvívőlés	r	r	50	Ősi kolostor	r	r	50
Nekromanta pálca	l	r	200	Orrfricskázás	tu	r	300	Ősi láthatatlanság	e	r	50
Nekromanta trükk	l	r	200	Ortevor	l	r	50	Ősi legendák	-	r	200
Nekromanta vezér	l	r	200	Ortevor bányái	l	r	50	Ősi létezés	Má	r	400
Nekromantanonc	l	r	200	Orzag	f	r	50	Ősi manifesztáció	s	u	6000
Nekromanták fattya	l	r	100	Orzag bilincse	f	r	500	Ősi praktika	c	r	300
Nemes númak	K	r	500	Orzag bilincse (új)	f	r	800	Ősi rítus	c	r	100
Nemesi párbaj	r	r	300	Orzag managömbje	f	r	50	Ősi rúna	-	r	1500
Niagren	t	r	50	Orzag managömbje (új)	f	r	500	Ősi szertartás	Mu	r	200
Niagren palcája	t	r	50	Osi tekercek	Má	r	200	Ősi tekercek	Má	r	200
Niagren palcája (új)	t	r	300	Ostrom	d	r	50	Őskáosz	f\l	u	2000
Niotherg, a védelmező	d	r	300	Ottó csápja	P	r	100	Őskáosz (új)	P	u	5000
Nixorathi védőamulett	t	r	200	Ouitmlen	c	r	300	Ősmotyogó császár	l	r	800
Nomis Leinád	bá	u	2000	Owooti alligátor	s	r	200	Ősök Városa	-	r	100
Nord	d	r	50	Owooti trükk	s	r	600	Ősöreg góliát	Má	r	200
Norpadolótika	c	r	50	Ozoai	b	r	50	Ősöreg mamut	t	r	300
Notermanthi	c	r	50	Ónix szobor	c	r	100	Óspók	Tu	r	400
Notermanthi (új)	c	r	300	Ónixpiramis	d	r	100	Ósquwarg	d	r	300
Notermanthi bébi	c	r	50	Ónixtojás	l	r	50	Ósszárkány	K	r	500
Nómenklatúra	l	r	50	Óriás griff	r	r	200	Óstestvér	l	r	500
Nugman gyümölcs	s	r	300	Óriás manipulátor	l	r	200	Ósvillám	f	r	400
Nuk szolgája	f	r	100	Óriás pöfeteg	c	r	50	Ósvortex	Má	r	50
Nuk uzsorája	d	r	300	Óriás skorpió	s	r	50	Paizsfal	K	r	100
Nukleáris csataticskány	t	r	50	Óriás tohonya	To	r	100	Palabadanavakri	rh	r	500
Numenati laboratóriuma	d	r	50	Óriásféreg	d	r	400	Parhalakka	b	r	50
Númak királylány	K	r	500	Óriáskolibri	e	r	50	Parhalakka (új)	b	r	400
Nyálkacsiga	Pi	r	200	Óriásmassza	Mu	r	100	Patakvér	d	r	500
Nyálkás ormány	P	r	100	Óriásölő	s	r	50	Pattanóböde	t	r	50
Nyitott tenyér	r	r	50	Óriáspók	s	r	50	Páncélos torgal	t	r	100
Nyilcsapda	t	r	200	Óriásszárkány	to	u	7000	Párbajhős	r	r	400
Nyugodt pentadron	t	r	100	Óriássőlő	e	r	100	Páros gyógyulás	P	r	200

Pelegrín	e/r	r	50	Quwarg tűzköpő	to	r	300	Sebezhetetlen vérfarkas	l	r	500
Pengedálnok	t	r	100	Quwarg vágóhíd	d	r	400	Sebokozás	d	r	200
Perzselő homok	f	r	100	Qwikrekson, a quwarg sáman	-	r	200	Semmi trükk	-	r	600
Phoebius	f	r	200	Ra'Ronn	P	r	50	Setét Patkány	l	r	50
Pihenő	b	r	1000	Rabszolgaság	ti	r	100	Sheran áldása	s	r	200
Pillanatnyi elmezavar	c	r	50	Rafinált boltos	Má	r	1000	Sheran békelovagja	s	r	50
Pirgamit	d	r	100	Ragadozó	t	r	50	Sheran békelovagja (új)	s	r	400
Pirit gölem	Má	r	200	Ragadozó (új)	t	r	500	Sheran küldetése	s	r	100
Piromenyét	f	r	50	Ragyás burástya	e	r	50	Sheran lázadása	s	r	50
Planetáris manifesztáció	-	r	50	Ragyás burástya (új)	e	r	100	Sheran temploma	s	r	50
Planned Flamedix	t	r	200	Ragyogó Ron	r	r	50	Sheran védősárkánya	s	r	300
Pneumatikus amóba	f	r	50	Ragyogó Ron (új)	t	r	400	Sheran látogatása	Ka	r	100
Pokoli erő	to	r	50	Raia keresztleslovagja	r	r	50	Shomorí kímágia	d	r	200
Pokoli fájdalom	d	r	100	Raia keresztleslovagja (új)	r	r	400	Shuan'Darr	tu	r	100
Pokolkozó	d	r	50	Raia küldetése	r	r	50	Siol von Uman báró	l	r	50
Polong	l	r	50	Raia szent lovagja	r	r	50	Siormhad bilincse	ti	r	50
Polong (új)	l	r	800	Raia szent lovagja (új)	r	r	500	Sir Lonil Zomar	-	r	400
Pondi, az ósmágus	f	r	50	Raia temploma	r	r	50	Sir Rasolphius	r	r	300
Por és homok	ti	r	100	Rakonc	f	r	50	Sistergő Pumpa	l	r	50
Porbel	t	r	100	Raska	Mu	r	50	Sistergő Pumpa (új)	l	r	400
Poszitiv robbanás	r	r	300	Rd'alv lélektíró	t	r	200	Sikok Vándora	r	r	50
Pókkirálynő	s	r	200	Reanimátor	l	r	50	Skorpió csipés	e	r	50
Pótolhatatlan veszteség	r	r	300	Recirkulációs prizma	r	r	50	Skorpió kíán	l	r	50
Pőfőgő Kregon	l	r	50	Redyque	s	r	50	Smack rabszolgái	l	r	50
Pszí elementál (új)	e	r	400	Regeneráció	s	r	50	Smack dzsinn	s	r	200
Pszí fúzió	P	r	50	Ren	Ma	r	100	Smaragd gölem	s	u	2000
Pszí kő	e	r	50	Repülő erőd	e/s	r	100	Smaragd gölem (új)	s	u	5000
Pszí őselementál	e	r	50	Revitalizáció	s	r	50	Smaragd griff	s	r	100
Pszí-acéltorony	l	u	2000	Rémalom	c	r	50	Smaragd tigris	r	r	400
Pszí-elementál	e	r	50	Részeg mámor	d	r	100	Smaragdgyűrű	f	r	50
Pszí-elementál lord	e	r	200	Révület	P	r	100	Smaragdvámpír	l	r	200
Pszí-regeneráció	e	r	50	Rhath fénykora	rh	r	200	Sokoldalú építőmester	t	r	100
Pszichikai csapás	Mu	r	100	Rhath fénylovagja	rh	r	500	Solisar aurája	r	r	500
Pszioncionista klánvezér	P	r	50	Rhath forgósele	rh	r	400	Sörtehajú Ninsai	s	r	50
Pszionikus bilincs	P	r	300	Rhath sárkánya	rh	r	600	Sötét árny	l	r	50
Pszionikus entitás	e	r	400	Riomarollondi	f	r	50	Sötét árny (új)	l	r	800
Pterodaktílusz	s	r	200	Rius	f	r	50	Sötét elmepöttás	l	u	3000
Pulzáló manazár	l	r	200	Robbanó rúna	to	r	50	Sötét főgnóm	d	r	50
Pulzáló vérvortex	d	u	3000	Romlás	l	r	200	Sötét gnóm	d	r	50
Purifikáció	rh	r	500	Rothadó borzalom	H	r	600	Sötét kántor	H	r	100
Purifikátor	r	r	50	Rothadó mocsarak	l	r	50	Sötét kor	l	r	200
Purifikátor császár	r	r	200	Rothadó test	l	r	100	Sötét manifesztáció	-	r	200
Pusztító motyogó	l	r	200	Rovarirtás	t	r	50	Sötét motyogó	l	r	50
Püspöki talár	-	r	50	Rovarsámán	tu	r	100	Sötét motyogó (új)	l	r	200
Pyrk vipera	P	r	50	Roxati üvegszem	f	r	100	Sötét úr	l	r	300
Q'uregtos halálfaló	l	r	500	Rubingölem (új)	t	r	600	Sutor Kragoru	-	r	50
Qriklix	d	r	500	Rughar	f	r	200	Syndel	f	r	50
Quwarg anyakirálynő	d	r	400	Rughar ajándéka	f	r	50	Szabad áramlás	-	r	200
Quwarg behemót	d	r	500	Rughar varázskönyve	f	r	50	Szabad madár	e	r	50
Quwarg célpont	d	r	500	Ruh Nestah, az átok	c	r	100	Szabad madár (új)	e	r	400
Quwarg ellenállás	d	r	300	Rundhal, a gyűjtőgető	f	r	400	Szajonn mágijája	c	r	50
Quwarg hangyász	d	r	300	Rúvel hegyi órgölem	ti	r	200	Szakértő Szyl	tu	r	100
Quwarg harcágus	d	r	500	Rynthus	P	r	100	Szarvasagancs	s	r	100
Quwarg helytartó	d	r	300	Ryuku átokvarázs	d	r	200	Száguldó idő	e	r	200
Quwarg kincstáros	d	r	300	Ryuku gölem	f	r	400	Szánalmas teknős	s	r	600
Quwarg királynő	d	r	50	Ryuku ostromtekno	r	r	200	Szárnyaló halál	Mu	r	100
Quwarg királynő (új)	d	r	500	Sahran rák	P	r	50	Szárnyas bolhedor	r	r	100
Quwarg méreg	s	r	400	Sanual	f	r	50	Szárnyas Szuszi	d	r	400
Quwarg olész	d	r	300	Sardullah Sharpa	d	r	50	Szárnyaspók	s	r	100
Quwarg őrpáncsnok	d	r	300	Savas eső	Mu	r	50	Szellemkalapács	Ma	r	200
Quwarg ósmágus	l	r	300	Savgólem	l	r	100	Szellemlovag	l	r	50
Quwarg ősröbbanás	d	r	300	Savhurrikán	d	r	50	Szelléptű Elvatar	e/s	r	50
Quwarg szellem	d	r	800	Sáfránypor	f	r	50	Szem szimbólum	e	r	50
Quwarg széltáncos	d	r	400	Sárgaláz	to	r	50	Szemét szemért	e	r	50
Quwarg tojásgondozó	d	r	500	Sárkányfioka	e	r	500	Szende Ughal	d	r	200

Szent jogar	r	r	50	Tektonikus kvatáns (új)	f	r	400	Tomboló óriás	t	r	100
Szent kehely	r	r	50	Telepatikus rém	e	r	50	Tomboló vihar	s	r	50
Szent kulacs	s	r	50	Teljes front	-	r	50	Tomboló vihar (új)	s	r	600
Szent sólyom	r	r	300	Teljes gyógyulás	s	r	300	Tomboló yeti	t	r	50
Szent taréj	K	r	50	Teljes káosz	c	r	200	Tompítás	ti	r	50
Szeppent rákfatty	c	r	50	Teljes kvatáció	r	r	50	Torq, az inkvizitor	P	r	50
Szeppuku	t	r	50	Teljes napfogyatkozás	c	r	200	Torz Talbot	c	r	50
Szerelemsárkány	e	r	200	Teljes negáció	f	u	3000	Totális agymosás	c	r	50
Szerelmes óriás	e	r	100	Temetetlen múlt	l	r	100	Totális háború	t	r	50
Szerencsés süjtás	e	r	50	Temető	l	r	400	Toth Amath	c	r	100
Szerencsés szám	e	r	50	Temető (új)	l	r	1000	Tou Szang	c	r	300
Szerepcsere	e	r	400	Temetőlédérc	l	r	50	Tou szang kihívása	c	r	50
Szélszolgák	s	r	50	Templomi orgona	r	r	50	Toxikus csatatér	s	r	400
Szikkadt motyogó	l	r	400	Tengeri manó	c	r	50	Toxikus Spóra	tu	r	200
Szikkázó manahal	f	r	200	Tenyészmanifesztáció	P	r	50	Törpe, az orgling legenda	Mu	r	200
Szimulákrum	e	r	400	Teremtő erő	f	r	300	Tömégátok	Mu	r	2500
Szinaptikus kapcsolódás	e	r	500	Teremtőmágus	r	r	100	Tömegbájlolás	e	r	200
Szinaptikus matador	r	r	100	Téfea magoflux	f	r	50	Törpe ellentámadás	t	r	200
Szinati szerzetes	d	r	50	Térfaló	r	r	50	Törpe hős	t	r	300
Szipolyozó	ti	r	50	Tétlenség	t	r	50	Törpe kovács	t	r	50
Szírén fattyú	P	r	50	Tévút	s	r	50	Törpe-gnóm glion	-	r	200
Szivárványkristály	f	r	100	Tguarkhan	-	r	50	Traard	ti	r	50
Szivárványsörényű pegazus	e	r	200	Tguarkhan kölyök	c	r	200	Transzformáció	f	r	8000
Szivesség	f	r	50	Thargodan csatamező	c	r	50	Transzformációs mező	tu	r	200
Szkritter esélyeső	K	r	500	Thargodan csatatank	c	r	50	Treem feljegyzései	r	u	2000
Szonikus áspis	K	r	100	Thargodan fenevad	c	r	200	Treem, a bölcs	r	r	50
Szopógödör	l	r	50	Thargodan harcok	c	r	200	Trikonis	r	r	50
Szorrátor bogár	c	r	50	Thargodan maszk	c	r	100	Trikonis herceg	r	r	50
Szójer entitás	Mu	r	100	Tharr harcok lovagja	t	r	50	Tripla szintlépés	-	r	50
Szójer királynő	s	r	50	Tharr harcok lovagja (új)	t	r	400	Triton	e	r	50
Szójervaladék	t	r	300	Tharr keresztje	t	r	600	Troglodita főzet	Mu	r	50
Szörnybűvölés	e	r	100	Tharr küldetése	t	r	50	Troglodita herceg	Mu	r	200
Szörnyek évadja	s	f	50	Tharr temploma	t	r	50	Troglodita istenség	c	r	400
Szörnyek évadja (új)	s	f	400	Thauglorendon	r	r	400	Trollfa	s	r	50
Szörnyűséges templom	c	r	100	Thempi gyógymód	e	r	100	Trollfa (új)	s	r	400
Szövetségi istálló	Má	r	200	Thor, a sárkányölő (új)	r	r	400	Trükkmester	f	r	50
Szörös pók	s	r	50	Thorazin	t	r	100	Trükkmester (új)	f	r	1200
Szöröspók őrdémon	c	r	200	Tigroszlán	e	r	50	Tudatcsapás	e	r	400
Sztatikus orkán	d	r	50	Tilretas fala	t	r	300	Tudatcsere	P	u	4000
Szubrealis vámpír	l	r	50	Timera haragja	e	r	200	Tudatfagyasztás	Mu	r	600
Szubrealis vámpír (új)	l	r	800	Timera kacagása	e	r	200	Tudatfaló (új)	e	r	500
Szundító galetki	K	r	50	Timera süjtása	e	r	400	Tudati klónozás	e	r	100
Szusza	b	r	100	Timera szolgálólánya	e	r	300	Tudati kohézió	P	r	400
Szúnyogirtás	f	r	50	Timera trükkje	e	r	200	Tudat kutatás	r	r	200
Szürke rinocérosz	d	r	100	Tirranda	To	r	200	Tudatronsoló mancs	Ma	r	100
Szürkeállomány aktivizálása	f	r	8000	Tirranda üstje	To	r	300	Tudós klánvezér	tu	r	50
Szűzhó	l	r	50	Tiszta játék	-	r	200	Tudós teknős	s	r	600
T. Vlagyimir	-	r	500	Tisztogató klánvezér	ti	r	50	Tulajdonságlopás	Mu	r	100
T. Vlagyimir (új)	-	r	800	Titánkolosszus	f	r	300	Tükördémon	P	r	500
Taalru herceg	Mu	r	200	Titánpók	s	r	400	Tükörsólyom	s	r	400
Taga	to	r	100	Titkos rituálé	d	r	50	Tündérszúnyog	s	r	50
Takaida hívása	s	r	100	Tleikan áruló	e	r	300	Türem	f	r	50
Takarító	-*	r	100	Tleikan behemót	r	r	200	Tüskés bikaborz	d	r	50
Talbot kinja	Mu	r	100	Tleikan bűvölő	e	r	200	Tüskés gigaféreg	f	r	50
Talbot szava	Mu	r	300	Tleikan főbira	r	r	200	Tүнékény csabitás	e	r	100
Talriai behemót	ti	r	200	Tleikan véreb	c	r	100	Tűzbogarak	d	r	100
Tanaka, a mérész	e	r	50	Tohonya Til	ti	r	50	Tűzcsapás	d	r	50
Tapasás	t	r	200	Tojásrakó pöfeteg	Mu	r	100	Tűzfal	to	r	100
Támadó taktika	-	r	400	Tollaskigyó	s	r	200	Tűzföreteg	d	r	100
Táncoló ogre	t	r	200	Tolvaj klánvezér	to	r	50	Tűzkard	e	r	50
Teknős páncélfoltozó	s	r	600	Tolvajcéh	d	r	50	Tűzmadár	e	r	50
Teknős planktonmester	s	r	600	Tolvajlás	d	r	100	Tűzmágia	d	r	50
Teknős vezér	s	r	600	Tolvajok tolvaja	to	r	200	Tűzmester	d	r	50
Teknőspáncél	r	r	50	Tolvajszem	d	r	50	Tűzpöfögő	To	r	100
Tektonikus kvatáns	f	r	100	Tomboló Ovgar	d	r	50	Tűzrakás	d	r	400

Tűszekér	r r	50	Veszélyes faj	- r	300	Vohuana	b r	500
Tyrannosaurus Rex	s r	100	Védekező taktika	- r	400	Vortex	l r	50
Udvari mágus	r r	50	Védett fajok	s r	100	Vörös rakolits	d r	50
Uldenerath	t r	50	Védőangyal	K r	100	Vörösköpenyes mágus	s r	200
Uman szelleme	l r	50	Védőmágia	t r	200	Vulkánkitörés	t r	50
Uman szelleme (új)	l r	100	Végképp eltörölni	t r	200	Wejnön parancsnok	K r	50
Unalmas béke	t r	50	Végső halál	l r	100	Woogard	s r	50
Univerzális megoldás	b u	5000	Végső pusztítás	d r	100	Wulf Gretta	t r	50
Urgod	d r	200	Végső visszszámolás	d r	50	Wyscanzi szíren	e r	50
Urgod ajándéka	d r	50	Véletlenszerű kiválasztódás	c r	50	Xenomorf felderítő	c r	2000
Urgod fétise	d r	200	Verelementál	d r	100	Xenomorf harcos	Mu r	200
Urgod haragja	d r	100	Vérezgés	t r	50	Xenomorf királynő	Mu r	500
Urgod káoszpajsza	c r	200	Véreső	to r	100	Xenomorf vadász	c r	500
Uthan Teriadan	c r	100	Vérfolyam	d r	50	Xenó élősködő	Mu r	600
Uthanax	P r	100	Vérfókusz	d r	200	Xenopete	ti r	100
Utolsó csata	f u	4000	Vérgőlem	d r	200	Xilitihin bélyege	K r	100
Utolsó esély	s r	50	Vérhold	d r	50	Xirnox	l r	50
Utolsó lehetőség	e r	200	Vérhörgő Mamulut	c r	50	Ydven	P r	50
Uwalla	c r	50	Vérhörgő Mamulut (új)	c r	300	Ygoroth	c r	300
Uwalla (új)	c r	1000	Vérivök	l r	300	Ysmon	f r	50
Új élet sarjad	s r	200	Vérkeszeg	f r	50	Zafir drakón	e r	300
Új remény	s r	50	Vérkör	d r	50	Zafir entitás	P r	50
Üzlet egy mindentudóval	B r	300	Vérmágia	to r	100	Zafirsörényű pegazus	s r	200
Vadász burástya	e r	50	Vérmes thargodan	c r	200	Zak Hazadar	Ma r	50
Vadász quwarg	d r	200	Vérmező	t r	50	Zan	d r	200
Vadászat szakértelem	- r	50	Vérsólyom	to r	100	Zan (új)	d r	1500
Vadászfecske	e r	50	Vérszívó	H r	500	Zan detonáció	d u	3000
Vadászszarok	t r	300	Vérszomjas karvaly	s r	100	Zan diszrució	d r	500
Vadítás	t r	50	Vértestvér	t r	50	Zan-csemete	d r	50
Vadmágikus zóna	Mu r	200	Vérvörös skorpió	c r	50	Zangroz harcosai	f r	50
Vakmerő pattancs	t r	50	Vérzékenység	to r	50	Zangrozi bika	r r	50
Vangorf gróf	l r	50	Vészkijárat	d r	400	Zarknod	f r	100
Vangorf vára	l r	50	Vg'axtol torzító	l r	500	Zarknod (új)	f r	600
Varázskudarc	Ti r	400	Viharburok	s r	50	Zarknod börtönében	- r	400
Varázslatlopás	e r	50	Viharkupola	tu r	100	Zarknod familiárisa	f r	50
Varázslatos Mirella	Má r	300	Viharóriás	f r	100	Zarknod kovácsa	- r	200
Varázslatos pillanat	e r	400	Világégés	d r	50	Zarknod oszlopa	f r	50
Varázslónő	s r	1200	Villámcsapás	f r	100	Zálog	r r	200
Varázslótorony	f r	50	Villámgyors tanulás	Tu r	100	Záporosó	s r	50
Varázsmező	Má r	400	Villámhárító	f r	1000	Zephyndar	to r	100
Varázsszél	Má r	100	Villámkorbács	Ma r	200	Zén	f r	50
Varázsszőnyeg	f r	50	Virág szimbólum	s r	50	Zén bosszúja	f r	50
Varkaudar behemót	d r	400	Virágoskert	e r	50	Zén szolgálja	f r	100
Varkaudar gladiátor	d r	200	Visszacsatolás	r r	50	Zinthurg	d r	50
Varkaudar hadúr	d r	200	Visszacsatolás (új)	r r	300	Zinthurg (új)	d r	200
Varkaudar harcművész	d r	50	Visszafeljődés	f r	50	Zinthurg börtönőr	d r	100
Varkaudar kinzömester	d r	100	Visszafeljődés (új)	f r	400	Zirri átokmacska	f r	100
Varkaudar kinzömester (új)	d r	500	Visszalépés	d r	200	Zombi mester	l r	400
Varkaudar özőnlés	d r	200	Visszatartó erő	f r	50	Zoola	e r	50
Varkaudar remete	- r	100	Visszatérő fejfájás	d r	100	Zoregblum professzor	Tu r	100
Vasalt bunkó	t r	50	Visszavágás	tu r	300	Zotharax kísérlete	s r	50
Vasalt Bunkók	t r	50	Vitalítás	tu r	50	Zöldellő fa	s r	50
Vasgólem	f r	300	Vítsuhé lencsái	e u	2000	Zöldfülű kalandozók	- r	50
Vashegyek Nemzete	t r	50	Vítsuhé lencsái (új)		4000	Zsarnokölő	r r	50
Vaslady	d r	100	Vizburok	s r	50	Zsákmányvadász	t r	300
Vasszűz	d r	50	Vízdémon	e r	50	Zseléféreg	c r	100
Vasvért	d r	50	Vizesés	e r	50	Zsoldoskapitány	c r	50
Vámpirizáció	l r	50	Vizionár	e r	50	Zu'lit energiafüggőnye	f r	50
Vámpír lord (új)	l r	800	Vizionár (új)	e r	500	Zu'lit kísérlete	f r	2500
Vámpír nagyúr	l r	300	Viziócsapás	f r	200	Zu'lit	f r	50
Vámpírlord	l r	50	Viziohalál	c r	200	Zu'lit erőtere	f r	50
Vámpírszobor	H r	50	Viziók	e r	100	Zu'lit mérlege	f r	200
Vegyesbolt	f r	50	Viziósárkány	d r	400	Zu'lit parazitája	l r	50
Velociraptor	s r	100	Víziosólyom	d r	100			
Vesztett vérfarkas	l r	500	Vlagyimir ítélete	- r	500			

Másolhatok-e Klónozással (új) Uwallát (új)?

Igen. A Klónozás (új) nem célozza a lényt, egy régi Kérdezz-felelekben le is írtuk az Acékolosszus kapcsán. Sőt, nem csak, hogy nem célozza, de nem is hat a lényre, így Uwalla (új) immunitása nem számít ilyenkor.

Kijátszhatom-e az Energiaitallal (új) húzott lapot még abban a körben?

Az Energiaitallal (új) a gyógyulási fázisban húzhatjuk a lapot, így, amennyiben ez egy azonnali varázslat, esetleg egy másik Energiaitall (új), kijátszhatom őket. Ha a gyógyulási fázis végén, vagy a kör végén húzatna, akkor már nem játszhatnám ki.

Hat-e a Szibarita vázra (új) a saját Troglodita törzstönököm (új) vagy Csáp-istenségem?

A kérdés ugye gyakorlatilag az, hogy az „ilyen lények nem tudják megsebezni...” mondat az ellenfél speciális képességgel rendelkező lényekre vonatkozik vagy csak simán a speciális képességekkel rendelkezőkre. A Szibarita váz (új) első mondata egyértelműen definiálja a lények egy csoportját: az ellenfél speciális képességgel rendelkező lényei. Erre a csoportra vonatkozik az „ilyen lények” utalás.

Hat-e Leanthil trükkje vagy az Árnyéktűz Uwallára (új)?

Leanthil trükkje igen, mivel ez egy reakció. Uwallának (új) még nincs immunitása akkor, amikor reakciókat használunk. Leanthil trükkje elveszi egy körig Uwalla (új) képességeit, így abban az egy körben meg lehet simán ölni. Az Árnyéktűz már fogósabb kérdés. A Kérdőző Moagrin esetében leírtuk az AK92-ben, hogy hat rá az Árnyéktűz.

Ezen precedencia alapján Uwallára (új) is működik.

Kap-e izmot az Ében morf, ha Uwallára (új) használja a képességét?

Nyilván Uwallát (új) nem fogja tudni a gyűjtőbe küldeni, de ettől még a képességének második része létrejön, és kap izmot.

Gyógyulásnak számít-e Thauglorendon képessége?

Igen. Szerencsésebb lett volna úgy fogalmazni, hogy amikor megmutatom kör végén, gyógyulok annyit, mintha csak hatot sebződtem volna. Ez alapján Feketemágia, vagy Gerincféreg mellett nem működik.

Eldobhatom-e a Legbelsőbb áruhasal elvett lapokat egy Áldozat az ősi isteneknek, akár három játsszák ki?

Nem. Az így ellopott lapokat úgy játszhatom ki, mintha a kezemben lennének, de ettől ezek még nem a kezemben levő lapok, így semmilyen költségként vagy hatásként nem dobhatom el őket.

Mennyivel csökken az ellenfél max. életpontja, ha két A láng marása mellett kijátszok egy Szikrát?

Egyvel. A láng marása szerint a tűzvarázslataim sebzései csökkentik az ellenfél max. ÉP-jét is. Átfogalmazva egy picit: A láng marása minden tűzvarázslatomra „ráírja” azt, hogy a sebzés mellett csökkenti a max. ÉP-t is. Egy tűzvarázslatot egyszer játszok ki, tehát az ellenfélnek csak egyszer csökken a max. ÉP-je. Ez nem ugyanaz az, mint a Feketemágia, ahol a szövege szerint először sebez a varázslat, majd a Feketemágia ugyanennyivel csökkenti a

max. ÉP-t is. Értelemszerűen ekkor két Feketemágia kétszeresen csökkent.

Mennyi a Varkaudar kém alap idézési költsége, ha azt repülve, három varázspontért játszom ki? Leszedheti-e az ellenfelem később egy Méonech fűrkéssel?

Egy lap alap idézési költsége a bal felső sarokba írt szám, kivéve ha ezt maga a kártya módosítja. Ebben az esetben, ahogy azt már többször leszögeztük, ez a saját maga által módosított idézési költség lesz az alap (pl. Felhővekvő nemzedék, A xirnoxok átka, Régi dal-lam). Azonban elég fárasztó lenne végig követni egy lényfél, hogy azt eredetileg mennyiért is játszottam ki (pl. Melkon, Átokeltávolító, Varkaudar kém stb.), ezért a játékokban, a gyűjtőben és a kézben mindig a bal felső sarokba írt szám adja meg az alap idézési költséget. Ha X szerepel benne, akkor azt az asztalon behelyettesítjük, a gyűjtőben és a kézben az X nullának számít. Tehát egy Méonech fűrkész simán véget vehet a kém pályafutásának.



VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BÉKÉSCSABA – Lótusz, Andrassy u. 10.
DEBRECEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár, Kísasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Bocskai u.1.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.
FONYÓD – Ady E. u. 25.
GYÓNGYÓS – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
János u. 13.
HÓDMEZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódó
u. 77.
KAPOSVÁR – Arkád u. 2.
MAKÓ – Percezl Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színpark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍREGYHÁZA – Nyírlapla, Camelot, Szeffű u.
75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PECS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékolt
SOMOGYSZOB – Klubok Háza, Rákóczi u. 2..
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás kereszteződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncsics M. u. 5-7.
SZŐREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt,
Kinizsi 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 paklit versenyét, ahol 100 Ft-os
kedvezmény jár.

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő
helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerle 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
utcaiból induló 99-es busszal.
A Kós Károly térnél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya
városközponttól, vagy Kőbánya-Kispestől.
Áchim András utcánál vagy a Hunyadi
térnél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 15., 10 óra, nevezés 9.30-tól.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hagyományos verseny. Nincsenek tiltott lapok,
és minden korlátozott lap a ráírtak szerint működik (*Lélek-
gyújtó*, *Szkitter esélyes*, *Ménech fűrkész* stb.).

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Madarász Béla, xorex.mb@freema-
il.hu, 70-319-4715.

EGYEDI VERSENY

Időpont: április 15., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Minden induló kap 80 lapot, amiből össze kell
állítania egy minimum 45 lapos paklit.

Nevezési díj: 1500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 16., 10 óra.

Helyszín: Debreceen – McDonald's.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Tuska Gábor, 20-977-8788.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 16.

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott minden ultrarita-
ka és A szürkeálmomány aktivizálása.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhat-
nak.

Díjak: Régmúlt és Rhatt Fénykora paklit, ultraritka lap,
minden induló kap egy ritka lapot.

Érdeklődni lehet: Csik János, szonar@freemail.hu, 70-
570-2947.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 29., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 29., 11 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit és ultraritka.

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: április 29.

Helyszín: Széreg.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián, aergia@freemail.hu,
70-627-0438.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 29., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhat-
nak.

Díjak: Régmúlt paklit és ultraritka lap.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: április 29., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 29., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 30.

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Isteni szövetség. Tiltott lapok még *A tiltott
könyv* és *A Trükkmester (új)* is.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Csik János, szonar@freemail.hu, 70-
570-2947.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 30., 9.30.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott lapok a szokáso-
sak mellett a *Manafamiljár*s, *Gyógyító rakshallion* és az ul-
trarikák.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklit, ultraritka. A legjobb amatőrök is
kapnak díjat.

Érdeklődni lehet: Vass Attila, hkk@omegapusz.hu, 30-
206-9004.

ÁPRILISI BOLONDSÁG

Időpont: április 30., 10 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Mindenkinek hozni kell 25 különböző lény és
25 különböző nem lény lapot (helyszínen, szabálylap, követő
nem lehet). Ezekből kap mindenki véletlenszerűen lapokat,
amiből paklit kell csinálnia.

Nevezési díj: 200 Ft.

SZABÁLYOK

Díjak: Régmúlt pakli.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: május 6., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak amatőr játékosok indulhatnak.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 6., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft. lányoknak ingyenes.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, kero000@freemail.hu, 70-538-1069.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 6., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 6., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

JELLEMEK HARCA

Időpont: május 7., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A pakliban vagy csak jó jellemű (Raia, Elenios, Rhatt), vagy csak szemlelges (Sheran, Fairlight, Tharr), vagy csak gonosz (Dormodon, Chara-din, Leah) lapokat lehet használni. A színtelen és Bufa lapok tiltottak.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 13., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Tuska Gábor, 20-977-8788.

VEZÉRLÉS FELADAT

Időpont: május 13., 11 óra (nevezés 10-től)

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lény.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lap.

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

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.

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

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörnnykomponens 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 másikat 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, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Eletenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

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

TÜLÉLŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rúvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítő 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.

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.

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

LEGENDÁK VÖLGYE FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Legendák Völgye!
Egy héttel a vadonatúj kiegészítő megjelenése előtt!
A 8. helyezettet is díjazzuk!

Időpont: június 10. szombat, nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Legendák Völgyéből.

Nevezési díj: 3200 Ft (Hatalom Szövetsége tagoknak 3100 Ft), mely a kártyák árát is magába foglalja.

Díjak: Rengeteg csomag Legendák Völgye és új ultraritka lapok.

Figyelem!

A versenyen 140 játékosnak tudunk helyet biztosítani. Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660 számon és e-mailben a tf@holder.hu címen BEMUTATO subjecttel.

A levélben írjátok le, a neveket, akiknek helyet akartok foglalni. A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be. Az előnevezetteknek 9:45-ig tartjuk fenn a helyet.

A versenyek helyszíne: Wekerlei Boccia Klub. 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

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

PÁROS VERSENY

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42.000 Ft pénzdíj a profiknál!
3 gyűjtődoboz Régmúlt az amatőr kategóriában!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: május 20., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Szabályok: A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak.

A játék szabályai megegyeznek az Ósők 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 szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem.

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

A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis, ha az egyik tag játszik

A bőség zavarátal, 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 *Élelenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

Tiltott lapok: *A falak ereje, A batalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Nevezési díj: 600 Ft fejenként (tagoknak 500).

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

Amatőr-profi kategória: VÁLTOZÁS! A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben ÖT, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot, a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot.

A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg a bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek 1 pont jár. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. május 7.



Februári feladványunk megfejtése:

- Kijátszom *Parhalakkát (új)*. (-2 = 1 VP)
- Lehozom a *Zöldfülű kalandozókat (új)*. (-1 = 0 VP)
- Lemásolom a *Parhalakkát (új)* a *Kisebb zannal*, az egyik zöldfülű kalandozóét áldozom költségként. Az eredeti *Parhalakka (új)* miatt kapok egy varázspontot. Ezután minden kijátszott lapomért két varázspontot fogok kapni. (+1 = 1 VP)
- Kijátszom szkritterként a *Magzatot*. Kapok két varázspontot, majd egyért visszaveszem. Ezt elismétlem végtelenszer, a varázsponttal nem lesz többet probléma.
- Lejön a *Gépezet (új)*, áldozom neki a másik zöldfülűt.
- Lerepül a *Quwarg felderítő (új)*, majd a csere és a harci fázis között az *Illúziósárkány (új)*. A sárkány lehel ötöt, majd a felderítővel együtt még ötöt. (-5 -4 -1 = 20 ÉP)
- Lehozom a *Magzatot*, ezúttal féregként. Ezután jöhet a *Lárva (új)* is, ami így már négyet sebez. (-4 = 16 ÉP)
- Visszaveszem a *Kisebb zant* a *Gépezettel (új)*. (-2 = 14 ÉP)
- Kirakom a *Kisebb zant*, ezúttal *Gépezetként*, majd saját maga képességével visszaveszem mindig. Mivel ekkor *Kisebb zant* játszik ki, így a *Gépezet* azon korlátja, hogy egy körben maximum három *Gépezetet* lehet kijátszani, nem érvényes. Ezt elismétlem annyiszor, ahány lapot tudok neki áldozni. Számoljuk össze: *Illúziósárkány (új)*, *Quwarg felderítő (új)*, *Parhalakka (új)*, *Magzat (új)*, *Lárva (új)*, végül maga a *Gépezet (új)*. Ez összesen 12 sebzés. (-12 = 2 ÉP).
- Végül *Urgod csapásával (új)* lelovom az *Aranyforrást*, ezzel véget

vetve az ellenfél dicstelen pályafutásának. Győztem! (-2 = 0 ÉP)

Sajnos nagyon sok hibás megoldás érkezett. Mint látható, a kulcs az volt, hogy amikor *Kisebb zant* hozom *Gépezetként (új)*, akkor nem *Gépezetet (új)* játszok ki, hanem *Kisebb zant*. Sőt, még azt is megtehetem, hogy közlöm: kijátszok egy *Kisebb zant*, megnevezem mit másol: a *Gépezetet (új)*, majd kifizetem a *Kisebb zan* képességét, és magát a *Gépezetet (új)* áldozom. A másik tpushiba az volt, hogy többen *Parhalakkát (új)* másolva ütni akartak a *Kisebb zannal*. Mivel a *Parhalakka (új)* nem repülő lény, ezért az őt másoló *Kisebb zan* is passzívan jön ki, így nem tud ütni.

Szerencsés nyertesünk: Jancsár János Nagykőrösről. Nyereménye két csomag Régmúlt. Gratulálunk!

Új feladványunk: Noked 4 életpontot és 16 varázspontot, az ellenfelednek 12 életpontja és 4 varázspontja van, egykötőknek sincs szörnykomponense. Ellenfeled mosolyogva hátradől a székében, és átadja a kórét: Nincs esélyed! Győztem! – üzeni a tekintete. Te azonban más véleményen vagy. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. május 7.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

Megfejtéseket e-mailben is elfogadunk, de kizárólag a „feladvány” subjecttel érkezőket.

Az e-mailben csak a megoldás legyen, az abban feltett kérdésekre nem tudunk válaszolni.

SZABÁLYLAPOD:

- A fájdalom szépsége (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Jadesárkány (új) (E)
- A káosz hangjai (új) (C)
- Kvazársárkány (új) (C)
- Trükkmester (új) (F)
- Spontán égés (új) (D)
- Illúziósárkány (új) (E)
- Urgod csapása (új) (D)
- Ősi ellentét (új) (F)

Nincs lapod az asztalon, a gyűjtőd üres.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Szibarita váz (új) (F)
- Diuretikus kráken (új) (E)
- Jadesárkány (új) (E)
- Visszafejlődés (új) (F)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A sors fintora (új) (T)
- Tükkörpajzs (új) (S)
- Oroszlánüvöltés (új) (R)

ELLENFELED PAKLIJA FELÜLRŐL SORRENDBEN:

- Pszi elementál (új) (E)
- Manavákum (új) (T)
- Tomboló vihar (új) (S)
- Szepuku (új) (T)
- Álomvirág (új) (E)

Minden lapja aktív, a lényei az őrszobában vannak.

A TE ÁLLÁSOD: 4 ÉP, 16 VP, 0 SZK

Szabálylapod



VERSENYBESZÁMOLÓK

Csernus Gábor győztes paklija:

- 3 Manacsapda
- 3 Tűzrakás
- 3 Tűzmágia (új)
- 1 Tűzkullancs
- 3 A káosz hangjai (új)
- 3 Örök dilemma
- 3 Pirgamit
- 3 Tűzparancs
- 3 A láng marása
- 3 Huraggin tűze
- 1 Kandeláber
- 1 Vértökusz
- 3 Lávasíga
- 3 Lávacsepp
- 3 Illúziósárkány (új)
- 3 Lángementál
- 1 Urgod csapása (új)
- 3 Feketemágia

Kiegészítő pakli:

- 3 Gerincféreg
- 1 Öröktűz
- 1 Tűzkullancs
- 2 Túlélők Földje (új)
- 3 Tolvajszem (új)
- 3 Nagytakarítás
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)
- 3 Kűütéses negátor
- 3 Talbot szava
- 3 Chara-din lesújt (új)

Báder Mátyás paklija:

- 1 Kyorg tudás
- 2 Árnyéktűz
- 1 Kvazársárkány (új)
- 2 Estariol (új)
- 3 A káosz hangjai (új)
- 2 Az agy kifacsarása (új)
- 3 Morgan pálcája (új)
- 3 Augur
- 2 Troglodita törzsfőnök (új)
- 3 Szűnyogirtás
- 2 Ellenvarázslat (új)
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Úwalla (új)
- 3 Csáp-istenség
- 2 Lélekszivacs
- 2 Ősi halálmágia
- 3 Halászat
- 3 Manacsapda
- 2 Az eszencia elnyelése

Panyik Zoltán paklija:

- 3 Gömbvillám (új)
- 1 Mokku
- 1 Ősi praktika
- 1 Thauglorendon
- 2 Kyorg tudás
- 3 Koncentrált energia
- 1 A kalmárok itala
- 2 Agybénítás
- 3 Manacsapda
- 3 Isteni infúzió
- 3 Tleikan behemót
- 3 Piromenyét (új)
- 2 Vadítás (új)
- 1 Energiakonzentráció (új)
- 3 Halászat
- 3 Rafinált boltos
- 3 Fegyverkovács (új)
- 3 Granitoid
- 3 Ryuku örtorony
- 2 Csáp-istenség
- 3 Xenó féreg
- 1 Ősi ellentét (új)
- 3 Szibarita váz (új)
- 3 Sziklarepez (új)
- 2 A káosz hangjai (új)
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)

Kiegészítő pakli:

- 2 Őrült varázsló (új)
- 3 Gigaököl (új)
- 3 Gyászbeszéd
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Moa daraboló
- 3 Fekete lyuk
- 3 Ősöreg Dorka
- 2 Mágiatörés (új)
- 3 Vlagyimir ítélete

Magyar Attila paklija:

- 3 Örök dilemma
- 3 Ellenvarázslat (új)
- 3 A rend ereje
- 3 Manacsapda
- 1 Corlan
- 2 Thauglorendon
- 3 Impulzus
- 3 Halászat
- 2 Spontán égés (új)
- 2 Dornodon lovagnője (új)
- 2 Rhatt papja
- 3 Arany gugyola
- 2 Mokku
- 2 Maedin
- 2 Szibarita váz (új)
- 1 Az élet illúziója
- 3 Tleikan behemót
- 3 Mindenható plazmagömbök
- 2 Ősi ellentét (új)

Kiegészítő pakli:

- 3 Esszenciaőr
- 3 Khebron
- 3 Protectus
- 3 Kontármunka (új)
- 3 Őrült varázsló (új)
- 1 Szibarita váz (új)
- 3 Urgod csapása (új)
- 1 Thauglorendon
- 3 Dornodon visszavág (új)
- 2 Clod Onar

Czirkus László paklija:

- 3 Lélekszivacs
- 3 Quwarg tojásgondozó
- 3 Zöldfülű kalandozók (új)
- 2 A halál nem válogat
- 3 Sheran küldetése
- 2 Második esély
- 3 A gépezet (új)
- 3 Asmael
- 3 Trollfa (új)
- 3 Cseppfolyós idő
- 2 Fluxuskamra
- 2 Káoszurna
- 2 Démoni kántálás
- 3 Az élet ereje
- 2 Tűzkullancs
- 3 Örök dilemma
- 2 Ősi rítus
- 2 Fehér manó
- 3 Szilmill spórák

Tóth Dávid győztes paklija:

- 3 A rend ereje
- 3 Manacsapda
- 3 Tleikan enyészvarázs
- 3 Hadicsel
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Az eszencia elnyelése
- 3 Koncentrált energia
- 3 Impulzus
- 2 Az agy kifacsarása (új)
- 3 A reménytelenség bajnoka (új)
- 2 Fegyverkovács (új)
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)
- 1 Éjpök
- 1 Kegyetlen nap
- 1 Sötét Föld (új)
- 1 Armageddon (új)
- 1 Arany gugyola
- 1 Rhatt papja
- 1 Isteni infúzió
- 3 Mokku
- 1 A sors fintora (rég)

Béres Csaba paklija:

- 1 Szírványkristály
- 2 Minőségi csere
- 1 Tűnékeny csabítás
- 1 Illúziócsapda
- 3 Örök dilemma
- 3 A rend ereje
- 2 Végső pusztítás
- 2 Mínoszi talizmán
- 2 Energiáital (új)
- 2 Rhatt papja
- 3 Ősi ellentét (új)
- 1 Kutatólaboratórium
- 1 Hydron
- 1 Illúziópalota
- 2 A káprázat ereje
- 3 Asmael
- 3 Parhalakka
- 3 A gépezet (új)
- 3 Víziók
- 3 Abarrun segítése
- 2 Halálos káprázat
- 1 Sötét Föld (új)

TILTOTT MÁGIA

A versenybeszámolót egy helyreigazítással kell kezdenem: a márciusi Krónikában a beszámolóban sajnos kihagytam Nemcsók Tamás paklijának leírásából 3 *Varkaudar harc-művészt*, elnézést érte.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét március 18-án rendezték, 32 profi és 24 amatőr versenyző részvételével. Mivel kevesebb amatőr indult, de a díjalapot nem csökkentettük, az a kellemes helyzet állt elő, hogy az amatőr versenyzőknek több, mint a fele kapott díjat!

A paklik között elsősorban a „good stuff” (mindent bele, ami elég erős) jellegűek domináltak, de láthatunk goblinos-tárgyas, VP lefojtó, blokkoló, tüzes direkt sebző, *A gépezet+Parhalakka*, és sok kis lényes koncepciókat a profik között. Igen népszerű volt Charadin, ezen belül is *A káosz hangjai*, *Uwalla* és a *Csáp-istenség* vitték a prímet. Új szolgáltatásként nemcsak az első négy profi és a győztes amatőr pakliját írom le, de két érdekesebb

paklit is még a profik közül, Béres Csabáét és Czirkus Lászlóét (mindketten az első tízben végeztek egyébként), valamint több kiegészítő paklit.

A profiknál a győzelmet Csernus Gábor szerezte meg, a második Panyik Zoltán lett, a harmadik Magyar Attila, a negyedik Báder Máttyás, az ötödik pedig Vacczó András, „good stuff” paklija.

Az amatőrök között Tóth Dávid diadalmaszkodott, a második helyen Galkó Zoltán végzett, blokkoló paklival, a harmadikon Galkó Ferenc, lényes-antimágiás-épületes paklival, a negyediken pedig Kertész Renátó, hordajellegű összeállítással.

Kellemes böngészést a listákhoz, és gyertek el a versenyekre!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Panyik Zoltántól hét lapot dobattak el *A káosz hangjaival*, mégis nyert.

Holdfény Fantasy & Játék

Bemutatójátékok

Liga napok

Versenyek

Minden héten

120 m²-en

Több ezer egyéni kártyalapok

1075 Budapest, Wesselényi u. 10.

Tel./fax: 06-1-343-0730

e-mail: hldfeny@axelero.hu

web: www.holdfenyteam.hu



UPPERDECK
ENTERTAINMENT



BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2006. MÁJUS 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 könyvnel két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE 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 árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy 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), jutalompontokat kapsz. Az összegyűjtött pontokat beválthatod ajándékokra!

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelyek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele,

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

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

HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Városa VII.	15	145	1450
Múltidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Rhatt Fénykora	10	90	990
Régmúlt	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

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: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kísért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakii	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 (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SZOROZAT				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Menyhei tűz I.	16	160	1520	1360
Menyhei tűz II.	16	160	1520	1360
A kőosz ura I.	14	140	1330	1190
A kőosz 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	22	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				
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 armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálós örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
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
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 pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Menyörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
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 űzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kártpótlás	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Arnyékmagyarország	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
Arnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttövis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
Törött korona	15	110	1430	1130
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 úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
A Resháború legendája				
Nagyrabecsuított ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutanban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Arnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsolyom Karma	17	170	1620	1450
A róvakirály	20	200	1900	1700
A számozott visszatér	22	220	2090	1870

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
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Késérő emlékek	10	45	890	450
Nigel D. Findley: Az elvesztett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jóslat	10	50	990	500

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280
Éjféli	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – TULÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ között	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jégáldozat	11	60	1050	600
Harby Riann: A beholder lovagjai	12	80	1140	780

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

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló jelszója	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középföldé kincsei		50	990	800

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

BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE				
Vér a véremből	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE				
A Róvel hegyi legenda (Álomfűgő sorozat)	25	250	2380	2130

BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE				
Gyémántkönyv	22	220	2090	1870

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fia I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
Stanislaw Lem: Béke a Földön	4		1230	1100

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

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: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Anne Rice: Memnoch a sátán	8		2840	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtolvaj meséje	8		2840	2550
Tad Williams: Másvilág – A kék tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A kék tűz folyója II.	6		1890	1690

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		890	890
A fekete egy	2		690	690

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérszörny	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerépjátékosok évkönyve	4		1400	1300

GOBLIN KIADÓ				
Árnyfál	4		1130	1010
A hipertér vándorai	4		1230	1100

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setta (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Danksy: 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: Özegek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özegek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özegek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rabiáncon (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesterek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petruca:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szeitta (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson:				
Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley:				
Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark:				
Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis:				
Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Tim Waggoner:				
Középkor: Gangrel (Vampire)	6		1890	1690
Philippe Boulle: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boulle: Papok tébolya (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrígd	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféj lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Margaret Weis: Lélekkövacs (Dragonlance)	8		1990	1780	Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvérség (Dragonlance)	8		1990	1780	Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600	James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610	Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610	Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tavaszi hajnal sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Margaret Weis és Tracy Hickman: A téli éj sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Margaret Weis és Tracy Hickman: Az őszi alkony sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Richard Baker: Elkarhózás	6		1800	1600
Nancy Varian Berberick: Viharpenge (Dragonlance)	6		1890	1690	Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Michael Williams: Menyét szerencséje (Dragonlance)	6		1900	1700	Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440	Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100	Peter S. Beagle: A fogadás éneke	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180	Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600	László Zoltán: Nagate	6		1900	1700
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180	Fritz Leiber: Ejjasszonyok	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270	George R. R. Martin: Kóbor Lovag képregény	8		2800	2510
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440	R. A. Salvatore: pap ciklus				
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520	Shilmista árnyai	4		1040	930
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520	Ejmaszok	4		1040	930
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690	Az elesett erőd	4		1130	1010
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600	A közös átka	4		1130	1010
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610	Szerepjáték szabálykönyvek				
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600	Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	4		1230	1100	D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600	D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520	A hit védelmezői	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520	Álmokban szóló	4		1420	1270
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600	Vér és varázs	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Ezüst erek	6		1800	1610	A vadon mesterei	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A félszerzet ékköve	6		1800	1610	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	10		3320	2970
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágnus születése	4		1230	1100	Faerún szörnyei	15		4550	4070
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100	Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4270	3920
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180	Mesélők könyve (Vampire)	20		5600	5000
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180	Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610	Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520	Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	15		3790	3390
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440	Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		4740	4240
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520	Útmutató a Szabathoz (Vampire)	12		2850	2550
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610	Mexikóváros éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270	New York éjszaka (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350	Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440	Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Fehér Farkas	6		1890	1690	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610	Klánkönyvek: Ventru (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600	Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600	Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: A tél harcospai	6		1900	1700	Gyűrűk Úra szerepjáték	25		7590	6990
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270	Gyűrűk Úra szerepjáték kiegészítő:				
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270	Gonosz fajzatok és csodás mágia	10		3320	2970
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270	A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Martin Delrio: A menny csöndje	6		1510	1350	Középföldé térképei	6		1890	1690
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350	A harag műhelye				
Martin Delrio: A holtak szolgálatá	6		1510	1350	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Bill McCay: Lázadó Menyörgérs	6		1700	1520	Fénytelen citadella				
Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600	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 – Játékosok könyve	20		5600	5000
					7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
					COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

Leanthil naplója

28.



Szívesen állítanám, hogy az elmúlt hónap a Hegyben fellelhető tárgyak megismerésével telt, de a kezdeti lelkesedésemet felváltó lustaságomnak köszönhetően ez nem igaz. Mint azt az előző oldalon említettem, a klánom kérte tőlem a következő feladat gyanánt, hogy ismerjek négyyszázféle különböző tárgyat. Egy írmonkkal akkor csak 334-et tudtunk összeírni, de azóta sokat haladtam a dologgal. Elmentem a könyvtárba, hogy minél több ismeretet szedjek össze a körülöttem levő világ materiális dolgaival kapcsolatban, és hogy ezt a tudást aztán az írmonknál kamatoztassam. Egy csomó időt eltöltöttem ezzel, míg végül tudástól zsongó fejjel állítottam be a Halhatatlanokhoz. Amikor a különféle balladák, mesék, regék és egyéb történetekből megismert nagyhatalmú relikviákat kezdtem sorolni, kétféle reakció volt rájuk a válasz: „Pontosan hogyan is néz ki ez a pálca?” vagy „Fel kell, hogy világosítsalak, kedves Leanthil, hogy az imént említett Dormodon Lángja nevű fegyver hétszáz évvel ezelőtt eltűnt, és azóta senki sem látta. Te sem.” Előbbire sűrű mentegetőzéssel, utóbbira vöröslő fejjel való hümmögéssel reagáltam, míg végül a közben felbukkanó (és a fenti megjegyzéseket tevő) klánvezető eképpen zárta le a dolgot: „Leanthil testvér! Ha még egyszer ilyesmivel próbálkozol, elintézem, hogy kizárjanak a klánból, úgyhogy ne is erőlködj! Most pedig kuss, és tünés innen!” Még szerencse, hogy ezt az utóbbi megjegyzést hozzáfűzte, mert már éppen azt akartam neki válaszolni, hogy készülő halállistám képzeletbeli első helyét máris elnyerte. Végül – mivel ilyesmíhez még nem érzem magam elég hatalmasnak – inkább visszaszívtam e kedves replikát, és szófogadóan elkullogtam. Szóval ezek után így még mindig csak háromszázharmincnégyenél tartottam, viszont szereztem egy halom ismeretet egy csomó, évszázadokkal ezelőtt eltűnt vagy megsemmisült dologról, egy tucatnyi már régen elporladt hősről, és ha egyszer gyermekem lesz, már biztosan nem leszek gondban, ha lefekvés előtti mesét kell neki mondanom.

Apró öröm ehhez képest, hogy nemrégiben, amikor felszíni varázstárgy reményében vadászgattam a közelben, a soron következő óriás kétfejű vérfarkas teteménél rábukkantam egy kék kristályra (335.). Elvittem a mindentudó remetéhez, aki azonosította nekem, és elmondta, hogy ez Morgan kristály (336.), amire már oly régóta vágytam. Amint rendeltetésszerűen használni kezdtem, rögtön éreztem, micsoda belső átalakuláson esett át a szervezetem, így azóta sokkal könnyebben át tudom lépni saját korlátaimat a fejlődés terén. Most már csak az a baj, hogy kéne ebből még egy, hogy ha leadom a tíz felszíni tárgyat a remetének, akkor ezt azért még megtarthassam, bár a most talált preparált állkapoccsal (337.) talán jobban meg tudom oldani ezt a feladatot. Előbb azonban még meg kell tudnom, mi is az pontosan, és mit lehet vele kezdeni.

De visszatérve a klánküldetésemhez, nem látok más megoldást, minthogy végigjárjam a szint lakóit, de ezúttal nem bunyó, hanem beszélgetés céljából. Ha egyáltalán lesz, aki szóba áll velem.



Mondjuk mostanában elég sokan látogatnak be hozzám, és hol versenyezni, hol átokszórni, hol pedig beszélgetni akarnak. Ez azért meglepő, mert ílyesmiket én már nagyon régen nem csináltam, hiszen mindig mindenki csak harcolni akart velem. A beszélgetési kedv növekedésének mondjuk az az oka, hogy minden klán rászokott erre az „ismerj négyszáz tárgyat” feladatra, így mindenki mindenkítől próbál ismereteket szerezni. Ennek az a nagy előnye a könyvtárral szemben, hogy egy-egy galetkinél meg is lehet nézni, fogni az emlegetett dolgot, és így nehezebb fennakadni a keresztkérdéseken. Szóval, ha mások hajlandóak hozzám egy kis társalgásra betérni, akkor talán engem sem

fogadnak majd olyan ellenszenvvel. Főleg, ha a hangomat hallják először, és nem a bordáik recsenését... Apró probléma csupán, hogy a többség mégis inkább az általa említésre méltónak talált csatáit ecsetelné, így viszont maximum ismeretlen torzszülöttkekről tudok meg információkat, nem pedig tárgyakról.

Ennek a nagy ismerkedésnek még annyi előnye is van, hogy sikerült a remete kérésének teljesítéséhez társakat találnom. Bár ha jobban belegondolok, csak Bogaras Werrardot ismertem meg így, mert másik két társamat máshogy szedtem össze. Örök barátom, Ka-Boom ugyebár mindig mindenhol ott van, ahol én, Toxival pedig üzeneteket váltottunk, és az indulás helyszínén ismerkedtünk meg csak egymással. Vagy talán ismertem már korábban is? Vagy a múltkor nem vele mentünk egy közös melóra? Ezek a hitetlen tévelygők nekem olyan egyformák és olyan jelentéktelenek, hogy nem is veszem a fáradságot a kinézetük és a neveik megjegyzésére. Az utolsó napon úgysem lesz ilyen világi dolgoknak jelentősége. Bár az ő esetében mintha rémlene, hogy az indulás előtti napon egy hozzá kísértetiesen hasonló galetkit vertem össze gyakorlatozás céljából, de úgy, hogy vissza sem tudott ütni. Erre utalt némileg hiányos felszerelése is, bár Ka-Boom piruló arcából ítélve semmi kétségem nem volt afelől, hogy ők a közelmúltban találkoztak már egymással. Sűrű bocsánatkérések közepette indultunk felkutatni a remete által emlegetett öreg repkedő pöfeteg párt, akiknek a szívét kellett volna elvinnünk a megbízónknak. Úgyesen kibogoztuk a remete krikszkraksz térképét, aztán egy szakadékon is átevickéltünk, mire megtaláltuk a keresett lényeket, akik olyan félelmetes sebességgel vertek minket szét, hogy öröm lett volna nézni, ha a sűrű gázfelhőktől, és a köhögéstől csorgó könnyeinktől láttunk volna bármit is. Na igen, ez az a lény, amit semmi esélyem sincs legyőzni. Soha nem is volt, és nem is lesz. Valójában abban bíztam, hogy majd Toxi, meg Ka-Boom képességei elégnek bizonyulnak, de mint utólag megtudtam, Ka-Boom



is hasonlókat gondolt, csak éppen Toxira és rám vonatkoztatva. Toxi jól gondolta, hogy esélye van győzni, csak éppen azt nem kalkulálta bele, hogy mindössze magára számíthat a két torzszülött ellen. Így hát alul maradtunk, de szerencsére egyben is. A remete ugyan mondta, hogy valószínűleg többször kell majd próbálkoznunk, de ő arra gondolt, hogy esetleg nem tudjuk majd elég gyorsan kivágni valamelyik pöfeteg szívét. Persze ha úgy vesszük, igaza is lett: olyan lassan vágtuk ki, hogy ki sem vágtuk. Felmerült, hogy esetleg egy korábban szerzett szívet viszünk a remetének, mire Ka-Boom a homlokára csapva közölte: „De hiszen nekem van egy!”. Gyorsan hazasietett, mire kis híján

mi csaptunk a homlokára, mivel rosszul emlékezett, és összekeverte a nyálkafókuszta a pöfetegszívvél. És így jött a képbe Bogaras Werrard, akit idő közben sikerült beszerveznünk negyedikknek, hátha így majd mi kerekedünk felül. Hamarosan újra neki is vágunk.

Apró előremozdulás van a csapataréna meghódítása terén is, mivel Fortian klántársam (és titkos segítőm/hódoló) összeszervezett egy kis csapatot e célból. Jómaga és két társa elintézték a korábbi bajnokok klónjait, és küldtek némi letrást magukról és a harci stílusukról, hogy mi is leverhessük majd az ő klónjaikat. Elvileg Angét kellett volna megkeresnem, de mivel Toxi úgyis végtagnál van, és szintén Halhatatlan, ezt is inkább vele oldanánk meg. Kis probléma, hogy Ka-Boom még nem kapta meg ezt a feladatot a klántól, így neki majd ismét szerencsétlenkedni kell a csapatéptéssel. Igaz, még mi is nagyon messze vagyunk a háromszoros bajnokságtól, úgyhogy jobb is, ha nem élem bele nagyon magam. Erről jut eszembe, kíváncsi leszek, hogy a klónjaink teljes mértékig a mi másolataink lesznek-e, mert ha igen, úgy már előre sajnálni fogom a szint azon balga lakóit, akik majd meg akarják tőlünk kaparintani a bajnoki címet. Sok idejük fog a tönkrement felszereléseik javítgatásával eltelni. Ehe-ehe... (Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a szövetségi arénánkban ismét én vagyok a bajnok (ki más...), kár, hogy ezért senki nem ad semmit.)

A galetki társas lény – mondják az okosok, és igazuk is van. Nem mintha ezt eddig nem tudtam volna, de amióta a szövetségi társaimon kívül másokkal is kommunikálok, azóta érzem igazán e tétel helytállóságát. Mondjuk a többiek biztosan nem örülnek ennek annyira, mivel mostanában sokat zaklatom őket mindenféle kérdésekkel, mint például, hogy hat-e a halál szava varázslat az őszög repkedő pöfetegekre. Ezt a már fent említett probléma miatt kérdeztem, de

sajnos a többség nemmel válaszolt, viszont reményt öntöttek a szívembe, amikor hozzátették: a sötét halál viszont valószínűleg fiat. Ez azért jó, mert akkor talán én is használható leszek valamire a pöfetegek elleni harcokban (mivel azokból vélhetőleg több is lesz, mire sikerül egy pöfetege szívét szerezni). Miután ezt végigkérdezgettem, a következő kört a xenomorf királynővel kapcsolatban futottam. Hol lehet egy ilyet fellelni? Mivelhogy a szövetségünknek eddig ez nem sikerült, hiába határoztuk el, hogy mi is legyőzzük. Szerencsére erre is válaszoltak, így ma-holnap indulhatunk is. Lakótársaim



készségességén felbuzdulva egy harmadik kérdéssel is próbálkoztam: más is kapott-e a császári bárdtól egy gyűrűt, vagy csak én? Merthogy az általa mesélt történet sokadik része után (a történet vége felé) Troy – miután kiderült róla, hogy már régen meghalt – egy Érzés gyűrűje (338.) nevű tárgyat nyomott a kezembe, és azt mondta, hogy ez talán segíthet abban, hogy nálam is kifejlődjön az a képesség, ami neki hajdan megvolt, és aminek segítségével meg tudta érezni az Ellenség teremtményeinek közelségét. Mondjuk ezt kötvé hiszem, mivel semmiféle „ellenség teremtményei” nem léteznek, ezt már számtalanszor megmondtam. Az egészet csak a császár és bandája erőlteti ránk, hogy így érvényesíthessék felettünk a hatalmukat. Az a nagy kérdés, hogy vajon Troy is – akárcsak az Ősök Csarnokának szellemei – egy illúzió, vagy tényleg egy valódi szellem. Előbbi eset elég érdekes volna, hiszen a császár és bandája nyilván nem tenne külön erőfeszítéseket a fiatal galetkik maga ellen fordításáról, hisz így sem túl jó a megítélésük (remélhetőleg ebben nekem is komoly érdemeim vannak). Ha viszont igaz, amit a volt bárd elmesélt, akkor nagyobb a probléma, mint hittem (azaz a felső vezetés az életünkkel játszik). Viszont mivel Ellenség nem létezik, a történet következképp nem lehet igaz. De akkor minek ennyi erőfeszítés akárki részéről is, hacsak nem a gondolkodó galetkik teljes összezavarása a cél. Az előző oldalakon már nagy vonalakban vázoltam a történetet, ezért ha nem haragszol, nem írnám le részletesen. Talán a mostani korról szóló krónikák valamelyikében magad is megtalálod. (Egyébként mások is kaptak ilyen gyűrűt, legalábbis Ka-Boom barátom biztosan. Meg is mutatta.) Azt hiszem, jobb is, ha mindezzel egyelőre nem foglalkozom, inkább megvárom, hátha lesz az egésznek valami fejleménye. Addig sem fogok unatkozni, hiszen például most kezdem még csak harmadszor bejárni a szint Csarnokát, és még a Tuang-urna egy darabja is hiányzik (meséltem már erről?), de ezekről majd inkább legközelebb, ha már túl leszek rajtuk (na jó, a Csarnokhoz talán egy kicsit több idő kell majd...).

Leanthil

ŐSÖK VÁROSA HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

BEÁLLÍTÓSDI

A hegy felfedező karakterei a tagjaik közé felvételt hirdettek! Nem kell semmi mást tenned ennek érdekében, csak felzárkóznod hozzájuk, és felderíteni velük együtt! Ugye mennyire nem kérnek sokat? Ha valaki le van maradva, akár több szinttel is, nem gond, okos játékkal, és az infók megfelelő használatával könnyűszerrel be lehet őket hozni! Ehhez íme az első adalék. A karakterlapon látható rengeteg beállítható paramétere a karakterünknek. Itt egy összefoglalás, hogyan is lehet ezeket a parancsokat használni, mert a parancsok enciklopédiáiban nincs benne minden. Figyelem, ebben a rovatban nem lesz semmi olyan ami elvonná a felfedezés örömét senkitől. Itt pusztán gondolatok szerepelnek majd.

FIGYELEM!

Ha valami szöges ellenétben áll majd a szabálykönyvben, vagy az enciklopédiákban leírtakkal, az annak köszönhető, hogy míg az első kettőt a játék vezetése, eme cikket egy játékos írta. Mindenki döntse el, hogy kire hallgat.

BA – Barátságosság beállítása. Ez az a parancs, amit a játék elején semmi esetre se használjuk, lévén habár ott is találkozhatunk a karakterünk számára mumus lényvel, ott azért még pár 10, maximum 100 KNO ráfordításával felkészülhetünk rá, míg magas szinteken már nem ilyen egyszerű a helyzet, néhol párszáz, vagy ezer KNO is kevés. Ilyenkor marad a BA parancs. Szerencse, hogy a BA-zott lényeket is átutorja a dimenziókapu az ősök csarnokában. Mindig megnézve egy szint torzszülött populációját és képességeit, fel lehet készülni ellenük, és tényleg csak a megölhetetlenre adjunk ki

BA-t. Két kivétel van: épületes és random kalandok. Épületes kalandoknál, ha sok csata van egy küldiben, akkor érdemes mérlegelni, hogy az utolsó csatában szereplő lényre BA. Így kevesebb TVP kidobásával lehet csatákat generálni magunknak. Majdnem minden szinten van olyan küldi, ahol érdemes ezt eljátszani. A random kalandoknál érdemes felmérni a karakterünk képességeit, és az esetleges hatalmas károk elkerülése végett BA parancsot kiadni azokra, amikkel nem akarunk összefutni ha sok jön belőle. Javasolt tömegsebzés nélküli karaktereknek az öregítő és rothasztó lényeken elgondolkodni. Őt voharai szellem vagy szójer királynő okozta sokk sokba kerülhet.

GY – Gyógyítás. Ez egy olyan parancsa a játéknak, amit ha valaki optimalizál, akkor folyton változtatja a beállított értékeket. A játék első néhány szintjén más beállításokat kell használnunk, mint magasabb szinteken. Ott érdemes úgy beállítani, hogy megnézzük mennyit tudunk gyógyítani egy alkalommal, és megnézve az hány százaléka a max. méretünknek, ahhoz állítsuk be, olyan 70-80% körülre. Ahogy nő a méretünk, ez a százalék ugye, ha nem változtatjuk, mindig több és több méretet jelent majd. Később amikor már nagyobb a méretünk, és nagyobb mértékben kezdünk regenerálni is, már nézzük meg a szörnyek sebzéseit. Állítsuk be olyan értékre, hogy onnan még ne tudjanak megölni, ha regenerálunk. Ez néhány karakter és szint esetén már 50% körüli érték is lehet. Miért? Mert ha mindig max körülre gyógyítjuk magunkat, regenerációnkat nem tudjuk használni, és lehet sokat sebződünk egy csatában, de ha a következő meg pont olyan, ahol nem sebződünk és több körös a csata, ott sok TVP-t megspórolhatunk. A regeneráció jelenleg szerintem a játék legerősebb harci képessége. A

fenti karakterek 100 körüli, illetve feletti értékekkel rohagnának belőle! A második, mennyiség paramétert szerintem nem szabad használni, mert akkor gyógyít a karakter, ha szükség van rá, ha nincs, úgysem teszi. Egyedül arra kell vigyázni, ha az ember a fordulójában várhatóan tyrxacotl nyálkát kap majd, azt tegye a forduló végére, és ott kapcsolja ki a gyógyítás parancsot, mert sok olyan balesetet láttam, hogy valaki 20 gyógyításból összesen 100 életpontot gyógyít a nullás egészsége miatt. A harmadik paraméter, a maradék TVP szintén teljesen felesleges, ennek beállítása megint csak minket korlátoz. Az utolsó három, immáron a sok gyógyítási lehetőség miatt már szűkös paraméter a használni kívánt gyógyeszközök: elsőnek mindeképp írjuk be a szöviépületet, utána a tempomot, és legvégül az italokat, illetve nagyobb gyógyítást. Magas szinten, ha találunk gyenge gyógyitalokat, már ne használjuk őket, inkább dobjuk el. Nem érik meg a TVP-t. Ha valaki nagyobb gyógyítást használ kicsi egészséggel, arra vigyázzon, legyen nála mindig manaital, mert ha elfogy a varázspont, ott csúnya gyógyításokat láthatunk! Végül két kis TVP spórolás: tolvajok lopás előtt mindig kapcsolják ki, mert az ájulás 5 TVP-s költsége még mindig kevesebb mint egy kiadós verés utáni gyógyításé, illetve arra figyeljünk még oda, hogy a forduló utolsó parancsa után már nem sül ki gyógyítás parancs, feltéve, hogy az nem makrón, vagy ISM parancson belüli utasítás. Ideális utolsó parancs: BE 5.

HE – Össze-vissza variálható paraméterű parancs, de a játék elején beállított 1-es (legnagyobb erősségű ellenfelet támadom) beállítás nekem tökéletesen bevált, ha véletlenül nem azt kell támadni, felül lehet bírálni a HP parancs 15-ös feltételével. Ha más paramétert használunk, akkor könnyen lehet, hogy eljártszadozunk a csata folyamán animálni tudó szörnyekkel, mindig a kicsi lényt ütjük, hátul a nagy meg mindig visszaanimálja az orrunk elé.

HO – Itt most a játékvezetés meg fog haragudni rám. A játék elején talán a legszűkebb keresztmetszet a haladás terén a hősiesség pont. Trükközni lehet a küldikben azzal, hogy csak HO 2-t állítok, és ha kicsit dob a gép patnok a küldiről, de ezt nem tartom jó ötletnek,

lévén TVP kevesebb van mint HO. DE, ha valamelyik küldiről pattogni akarunk valami miatt, pl. jó sok csata van benne a végén próbával, vagy yssuf tört ki akarjuk ütni, arra tökéletes a HO 0 beállítás. Amúgy a HO 33 nálam nagyon bejött. Nem lehet beleszaladni ezzel sem a 150-es rugalmasság próbába, de mindenen átsegít. Hősiesség ital főzése és ivása az elején sokat segít, később már ne főzzünk ilyent, sok TVP! Magasabb szinteken szövetségi aréna, hősi ének (9-es szinten bőven elég, +3 HO/kör), és a legnagyobb táp: 3-as kalandor rangtól már 20-as TVP költségű kaland is +3 HO. Onnantól nem tudjuk elég gyorsan költeni a HO-t. Később bekerült módosítás: HO 0 1 parancs segítségével beállíthatjuk, hogy csarnokban csak a ládák zárnyitásánál használjunk HO-t, a tulajdonság próbáknál ne. Ott mindeképp veszttegessünk! Ha valaki szolgál arénázik, hősi énekel és megcsinál 2-3 random küldetést, felesleges küldikre öltöznie.

HU – Újabb bonyolult, több paraméteres parancs. Az első paramétert állítsuk 13-ra, így az összes nem mágikus tárgyat mindig eltávolítjuk. Második paraméter, a mágikus tárgyak szintje amit meg akarunk tartani. Ezt a tárgylistán alapján állítsuk be. Tudósoknak ez mindig magasabb lesz mint a többieknek. Én alacsony szinten inkább mindent megtartanék, aztán a szemetet EE vagy DD, magasabb szinteken érdemes beállítani már 3-4-re az értékét. Többre nem, mert van több jelző amit jó megtartani akár 4. szintű tárgyból is. Káosztárgyak értéke a harmadik paraméter. Kétféleképpen használhatjuk ezt a paramétert: 10. szint alatt 2-300, felette 4-500-as értékre beállítva csak olyan tárgyak maradnak meg nálunk, amik már rengeteg bónuszt adnak, azért olyan drágák, de így sajnos az összes páncél, valamint sok gyenge sisak és pajzs is megmarad, mert drágák. Esetleg irreális értékre állítjuk be, nekem 999 ez az érték, ennek magyarázatát az utolsó két paraméter tárgyalásánál fejtem ki. A 4. paramétert ne sajnáljuk 10 körültre állítani, azaz ha 10 alá megy az üres helyünk azonnal kisül a HU. Az oka egyszerű: egy csatával teli küldi végén igen kellemetlen, ha a földíjnak már nincs hely. Ekkor lehet a JV-nek írogatni levelet, hogy szánjon meg minket, ami mindenkinek kellemetlen. Az utolsó két paraméter he-

lyére azt írjuk, amilyen bónuszt adó tárgyakat semmiképp ne adja el a HU. Ha ide beírom a 15-öt, a regenerációt, akkor hiába adnám el a 602 arany értékű 27 regenerációt adó káoszgyűrűt, a HU ezen paraméter miatt megtartja. Így lehet TVP költség nélkül „AZonosítani” a káosztárgyakat. Tudósoknak igen hasznos beállítás lehet, nekik esik káosztárgy raklapszám. A HU parancs, ha kibővítjük teljesen a barlangunkat, tökéletesen elég arra (főleg ha zsákunk is van), hogy csak négy-öt fordulónként kelljen elmenni boltba eladni a szemeteket.

I – Varázspontidézésünk beállításakor nézzük meg mennyi az a mennyiség, amit max. elhasználunk egy csatában, és annyit írjunk első paraméternek, ezzel el is kerültük, hogy csata közben fogyjon el a mana. A 2. és 3. paraméter megint mennyiségi és TVP korlát, lásd. GY parancs, ne használjuk! A 4-6. paraméter az, hogy miből idézzünk: szövetségi épület olcsón ad varázspontot, utána italok, és más VP-t adó tárgyak. Arra figyeljünk, ha magasak a harci védő képességeink, TVP-ből sosem érdemes idézni, és ha mégis használunk varázslatokat, mindig legyen nálunk néhány manaital!

L – Lopás. Csúnya parancs. Első érték paraméterének nincs értelme, írhatunk amit akarunk, de ha magasat írunk, csak a magunk dolgát nehezítjük. A 2-6. paraméter úgysis a lényeg. A tolvajok mindig azt lopnak ami kell, aki klánküldit csinál az meg írja be, hogy üvegcsét lop! Abból mindenkinek van, nem kerül sokba, és legalább nem a kötelet visszük el valakinek egy küldije elől...

LR – Ládába rakás. Ide betehetünk három fontos dolgunk, amit ne lopjanak. Komponens leadó küldetések tárgyait tegyük ide! Később kapunk northeni szütyőt is, abba még bele lehet tenni két italt a tolvajok ellen, ráadásul a szütyő még szaporítja is az italokat kis eséllyel, így inkább ezt a tápolási lehetőséget használjuk ki! Sajna pár italt nem szaporít (sünnmaci, orglingl koktélok), de pl. immunitás-, hatalom-, kincskeresés italok számára, esetleg szárvíznek tökéletes.

PSZ – Szakértelem verseny során miben akarunk jeleskedni. Mivel a győzelem igen jól

fejleszti az adott szakit, érdemes azt beírni, ami magas, és így valószínűleg nyerünk. De a do-log másik oldala is: ugye ha magas, akkor nem kell magasabb, így feleslegesen fejlődik. Mégis azt javaslom, ezeket rakjuk a sorban előre. A meggyőzőképesség, gyógynövények és a három randomkalandos képességet javaslom, azokból ugyanis sosem elég.

PT, PTA, PTB – Az ŐV pszi részébe csak belekontárkodom, mert régen foglalkoztam vele, de mára sajnos gyakorlatilag csak a nagyon elhivatottak fejlesztik vele. Küldetéseinkben úgysis mindig megnézzük, mi van benne, arra rákészsülve pedig beállítjuk küldi előtt a kívánt taktikát, ha meg pszi portyázunk, oda meg egy pszis makróval mindig állítgatjuk a taktikát, hogy a másik simán ölhessen minket. Ide a játék elején a nagy kezdősebzése miatt a szürkeállományt használtuk.

PV – Jaj! Erről nincs mit igazán mondani, csak néhány félreértést kell tisztázni: 1-es beállítás az agresszív harc. Ez NEM nézi mit állított be, akihez megyünk. Ha eggyessel megyünk, csatázni fogunk. 2-es beállítás, amikor szolgák nélkül menne a harc, már nézi a másik beállítását. A szakértelemverseny, beszélgetés, pszi csata csak akkor jön létre ha másiknál is van ilyen. 4-es az átokszórás, ezzel vigyázzunk, mert ha valakinek nincs beállítva, akkor könnyen csata lehet belőle! Ha mindenképp átokszórni akarunk, vagy vegyünk fel portyák előtt pár IQ-t adó tárgyat, vagy írjunk a PV lista végére egy 8-ast (így nem fogunk csatázni). Legvégére hagyva a lopást, ha beleírjuk a 6-ost megyünk lopni. Ide egy tanács: BA 15! Ne bántsu a katonákat! Túl nagy az éberségük.

Egy kérés mindenkihez: segítsük egymást! Mindenki táborozásra írja be az összes paramétert: PV 2 3 4 5 7, ha valaki portyázni szeretne, adjuk meg neki az esélyt. Mi is nyerünk vele!

SZGY – Fura parancs. Aki szolgálzik, úgysis beállítja 99-re, aki nem, annak úgysis 0. Így csak az utóbbiakkal foglalkoznék: aki csak kocsaszolgás, mint én, azaz csak BE 30-ra, LV-re illetve küldetésekre viszi, fixen 0-ra állíthatja. Ha meghal a szolgás arénában, az se gond, nem fogy a TVP, táborozáskor feltámad. Érdemes

még kihasználni azt az apró trükköt, hogy be 30 után megyünk LV-re, továbbra is SZGY 0-val. Az elsősegélycsomag ugyanis azokat a szolgákat is feltámasztja, akik már az első beugró csapat előtt is ájultak voltak. Nem sok, de 5-25 TVP spórolás ez is. Ha a szolgának küldetésben kell blokkolnia, írjuk be utolsó parancsnak, lásd GY parancs: nem megy el TVP a szolgák gyógyítására! És legvégül: vannak szintek, szörnyek, ahol a csarnokban csak szolgálval lehet haladni. Ott nem csatánként, hanem M parancsonként megyünk ki szolgát gyógyítani. Iszonyat sok parancs, de bevált módszer, hogy parancsonként egy szörnynek mentünk neki, így mindig volt nálunk szolga. Érdekes és látványos a szolgák harcmodor, de próbáljunk meg nélkűlük élni, túl sok TVP-be kerül a gyógyítás, nem túl látványos, ha a szűkös 500 TVP-nk 10-20%-a szolgák feltámasztására megy el!

SZA, SZL – Mennyi LE-t adjunk a szolgáknak? Ebből jó vita lehetne, ne menjünk bele. A szolgáló kariknál a többség 50% körül ad, a kocaszolgálók a szolgák arénára írjanak makrót: szolgák bekapcsolása, SZL 90, BE 30, szolgák kikapcsolás, SZL 0. Ha valaki mindig ad LE-t a szolgáknak, akkor a moráljukkal so-sincs gond, a többieknek küzdeniük kell vele. SZA 1 50 99 szerintem kötelező parancs mindenkinek a kezdőmakróba. Egyvalamire figyeljünk: a szolgák etetése után adjuk az ajándékot, különben semmit sem ér. Azoknak a galádoknak, akik kínozzák a szolgálókat szintén a morál a legnagyobb gond: túlélte csatánként az SZL-nél beállított %/5 +morált kapnak a szolgák, ergo SZL 90 mellett +18% morált kapnak, nem attól függ a morálnövekedés mennyi LE-t kaptak! Morált javítani vadásszunk olyan lényre, amit tuti túlél a szolgánk. A kapott LE nem igazán lényeges, sok szolga mellett amúgy sem kapunk sokat. Alacsony szinten mókás lehet a fehér amőba (semmit sem sebez, csak szaporodik, a szolgák ügyis leütik), 12. szintől pedig a szőrös vobramungok a tökéletes megoldás. Még LE is jön belőlük, nem sebeznek, ráadásul hárman vannak, így három szolga is ehet belőle ha szerencsénk van.

TT – Ööö... mókás parancs. Még életemben nem használtam, de láttam már olyant, aki

használta! Komolyan! Érdekes színfolt lehet, ha felteszünk 1 aranyat, máris elmondhatjuk, hogy mekkora nagy lábón élünk, és kockáztatjuk vagonunkat.

TV, TVSZ - Ez egy nagyon hasznos és sok parancshelyet, HP és ELL helyet (ezekről majd egy későbbi cikkben) megspóroló fejlesztés... lehetett volna. De inkább ne használjuk! Valami borzalom, amit eredményezni tud. Az oka egyszerű: az ellenfél harci erejét nézi, ami kiszámíthatatlan: vannak szörnyek amelyek alacsony HE-vel nagyon erősek, de ez fordítva is igaz, magas HE-vel semmit sem tudnak. Ráadásul magasabb szinten bejött a szörnyeknél az álcázás is, ami még inkább megkavarja a dolgokat, 25-ös álcázással feleződik egy nagyon erős szörny harci ereje, amivel simán alá megy egy gyenge szörnynek, aminek nincs álcázása. Ha varázsolni akarunk, akkor HP+ELL listák.

VI – Viselkedésünk, bátorságunk beállítás. Első paramétere azt jelenti, hogy mekkora erősségű ellenfélnek megyünk neki. Mivel a program az ellenfeleket a harci erőnkhez generalja, illetve a szinteken élő ellenfelek is a galetkik erejéhez vannak belőve, ezt tegyük fel nyugodtan akár 300%-ra (nekem ennyi az első fordulótól). Több gondot okozhat, ha valaminek nem megyünk neki, mint ha 50 fordulónként olyanunk megyünk neki, akinek nem kellett volna. A második paraméter a menekülés %. Az óvatosabbak ezt főleg alacsony szinten állítsák 10-20%-ra, ezzel sok méretet lehet megspórolni. Viszont ezzel a spórolással sokszor feleslegesen lassítjuk magunkat, mert el-futunk olyan csatából, amit megnyertünk volna, pedig már csak 1 HP-nk volt. Én ennek értékét 1%-ra javaslom állítani. Ej, hány-szor volt már nekem olyan, hogy a mostani 500 feletti méretemmel 20 alá vert az ellenfél, majd utolsó körben legyorsulva megöltem! Kockázatos, de ha egy küldiben 120 TVP elköltése után elszaladunk emiatt, vagy sikerül a csarnokot bebukni így... Ér ennyit 1 méret?

Ennyit a parancsokról. A Hegymélyi prakti-kák következő számában más témáról írok.

Rostás Zoltán

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

64. kaland



Felkeresed a mágustornyt. Szerencsétlenségedre egy ismerős arc üdvözl. Szürkeszakállú Askír! Kényszeredetten elvigyorodsz.

– Izé, azt hiszem rossz helyen járok... Már megyek is, a viszontlátásra!

– Nem mész te sehova! – mennydörög a mágus hangja. Megdermedsz, karjaid lebénulnak, még szemhéjadat sem tudod mozdítani. A mágus megkerül, és szembeáll veled, egyenesen a szemedbe néz.

– Jól sikerült a múltkori kis kísérletünk, nem igaz?

Izmaid ellazulnak, ismét tudsz beszélni.

– Márminthogy arra gondol, hogy sikerrel jártam? Ahogy most viselkedik, hát, az nem éppen illő módja annak, hogy megköszönje a szolgálatomat!

– Elég pimasz vagy! Miből gondolod, hogy nem büntettek meg érte, nem hamvasztalak el itt nyomokban?

– Hát, ha a galetkik első törvénye nem lenne, akkor is biznék abban, amit maga mondott, mármint-hogy nem eshet bajom sehogyan sem! – vágod ki magad.

– Azért ez nem teljesen így működik fiam. – mondja Askír megenyhülve. – Aki kívülről átlátja a rendszert és a szabályait, az meg is szegheti őket. Na, nem mintha szándékomban állna bántani téged! Túl értékes vagy ahhoz. Most, hogy a teóriámat ellenőriztem, jön a fontosabb kérdés. Vessek véget értelmetlen életemnek, amely csak valakinek a fantáziájában játszódik le? Vagy inkább ne törődjek ezzel, hiszen az egész tökéletesen valóságos számomra, tehát nincs jelentősége, hogy valóban

valóságos-e. Inkább használjam ki a szerzett tudást, használjam ki a sebezhetetlenségedet. Igen, azt hiszem ez lenne a bölcs dolog. Egy újabb megbízást kapsz tőlem, amit senki más nem tudna végrehajtani, még a császár elit ügynökei sem, neked viszont könnyedén fog menni. Mint tudod, van itt a hegyben egy szkitter boly. Csúnya, rossz hely, félelmetes bogarakkal. Nemrégiben néhány igen érdekes dolgot tudtunk meg erről a bolyról. Talán nem is az, aminek látszik, nem csak egy jól szervezett, kifüstölendő torzszülött fészek. Talán ez a boly, és lakói jelentik számunkra a szabadságot. De erről nem akarok többet mondani, te csak egy egyszerű kis pondró vagy, esetleg még beleőrülnél, ha megosztanám veled ezt a tudást. Az előző titkot szerencsére az agyad elutasította, és nem vesz róla tudomást, de hátha itt rosszabbul járnál...

Megengedsz egy fintort magadnak, amiért a mágus szellemi képességeidet kritizálja, de igazság szerint túlzottan beijedtél ahhoz, hogy nyíltan hangot adj nemtetszésednek. Askír pedig folytatja monológját:

– Nos, tehát a feladatod „egyszerű”. Be kell jutnod a bolyba, egyenest a királynő termébe. Ott találasz egy kékes kőből faragott táblát, ami tele van írva egy ősi szöveggel. Hozd el nekem, és mesés jutalomban lesz részed. A tíz mágustóken mellé még tíz aranydukátot is kapsz!

Kicsit rándolod a homlokod. Nem túl nehéz ez a küldetés? De hisz mi bajod történhet – legrosszabb esetben egy közelben vadászó galetki elriasztja a torzokat. Vagy mégsem? ...ööö...

Tihor Miklós

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.

4.

2006. januártól kezdve új ajándékkal szolgálunk a Túlélők Földjét vagy Ősök Városát játszó olvasóinknak. A TF-en egyedi labirintusokat, az ŐV-n egyedi kalandokat lehet megkapni az Alanori Krónika beküldött kuponjaival. A kuponok sorszámozva lesznek, januárban egyes, februárban kettes stb. sorszámmal. Egy kuponért egy számlaszámhoz tartozó, max. három karakternek lehet kalandot vagy labirintust kérni. Egy számlára több kupon is felhasználható, és vegyesen is kérhető TF-es és ŐV-s karaktereknek. Vagyis ha beküldesz egy januári kupont, azért kérheted a januári labirintust/kalandot mondjuk egy ŐV-s és két TF-es karakterednek, feltéve hogy egy számlán vannak. A kuponoknak nincs beküldési határideje, egy később indult karakternek is be lehet küldeni, akár két év múlva is. Viszont az Alanori Krónika készlet véges, nem tudjuk garantálni, hogy két év múlva is kapható lesz mindegyik. Minden számban a kuponért az újságban leközölt fix labirintus vagy kaland kérhető, az előző számokban közölteket nem, tehát pl. az áprilisi 4-es számú kuponnal, csak az áprilisi számban közölt labirintus/kaland kapható, a márciusi, a júliusi vagy bármely egyéb havi nem. A TF-en a labirintusok szétszórva vannak a különböző területek között, de reményeink szerint mindenkinek több bejárására lesz lehetősége. A labirintusokat el lehet raktározni, tehát egy kisebb karakter is lekérheti a nagy labirintusokat, hiszen a karakter megkapja a labirintus ismertségét, és bármikor, akár évek múlva is bejárhatja őket. Az ŐV-n szintfüggetlen kalandokat lehet így szerezni. Mindkét játékban hasznos, esetleg egyedi tárgyakat, varázslatokat találhattok meg így, de természetesen az sem kerül hátrányba, aki nem akarja vagy nem tudja ezeket megcsinálni.

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

Figyelem!

A fordulója elején mindenki értesítést kap arról, ha megkapta valamelyik ŐV-s kalandot, vagy TF-es labirintust. Reklamációt nem áll módunkban elfogadni, ha valaki előbb akarja ezeket megcsinálni, minthogy megkapná ezt az üzenetet! Olyan kéréseket sem tudunk teljesíteni, hogy „írájatok be még

ma, mert ott állok, és délután lépek”. A labirintus/kaland beírásáról KIZÁRÓLAG a fordulóban adunk tájékoztatást. Ha valaki irreálisan hosszú ideig nem kapja meg őket (1,5-2 hét), akkor viszont érdeklődjön nyugodtan, hiszen akár a postán is elkavarodhat a kupon, vagy nálunk is lehet tévedés. Megértéseketek köszönjük!



Életre kelt egy ősi legenda?

Shelena Poporgothono, az alanori levéltár titkónoka a minap nagyon érdekes, és igen-igen régi pergamenre akadt a Nagykönyvtár egy elfalazott helyiségben. Nem tudni, hogy mennyi a valóság-tartalma a szövegnek, talán semmi. Mindenesre a pergamen egy hevenyészett térképet is tartalmaz, ezért a levéltár vezetősége (a Királyi Udvar

jóváhagyásával) úgy döntött, kalandozók segítségét kéri a térképen ábrázolt hely felderítéséhez. E rímbe szedett néhány mondattal a titoknak kapcsolatba hozhatóan tartja egy rég feledésbe merült, kicsiny település, Gnorath legendáját. Bár a falucska pusztulásáról írott anyag nem maradt fenn, a szájhagyomány megőrizte azt, és a közel-

4.

1. Karakter: TF
 Karakterszám:

2. Karakter: TF
 Karakterszám:

3. Karakter: TF
 Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

múlt egyik leghíresebb bárdja, Azriel Scontioni, aki kötelességének tartja az efféle legendák gyűjtését, így ír az ott élők szörnyű tragédiájáról: „Apa, és fiú, anya, csecsszopó és aggasztán egyazon éjjel vált a vérfarkasok áldozatává.”

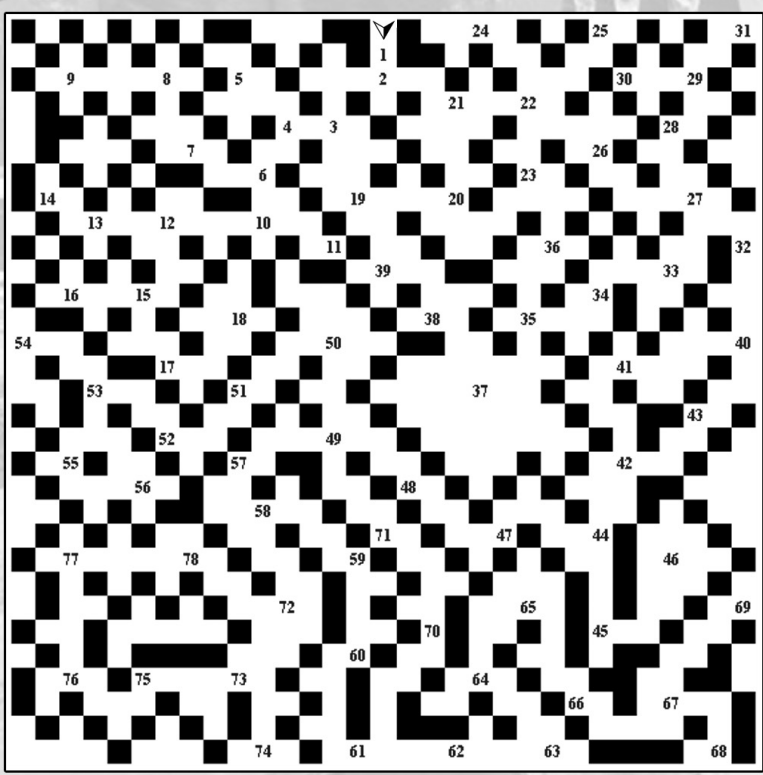
Most pedig következék mindennemű további kommentár nélkül a pergamenen olvasható ballada szövege:

„Midőn az alkonyat leszáll, véget ér az élet,
 S az Iszonyat Erdejét köd veszi körül,
 Felhangzik ekkor a győzdelmi ének,
 A szörnyeknek hada, éjnek, s vérnek örül,
 S ha a Holdak sápadt fénye reáhull a ködre,
 Kerüld el e fákat, vagy vessz el mindörökre...”

Ez a 173. labirintus. A bejárat a (277,99)-es abszolút koordinátán található.

Mivel a labirintus valójában egy erdő a felszínen, a felszínre ugrás és a Pörhemór köre varázslatok nem működnek odabenn. A hely minden más tekintetben labirintusnak számít.

1: bejárat/kijárat



148 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. április

JANCSÁR JÁNOS:

RENEGÁT

A férfi türelmesen várakozott a bronzdiszkekkel bőven ékített, kétszárnyú ajtó előtt. Makulátlan öltözéke úri származást, de legalábbis gondtalan jólétet sugallt, pedig a látszat, mint oly sokszor, ez esetben is csalt. Quirov egyáltalán nem volt gazdag, és ereiben sem arisztokrata, hanem jóféle tyrg vér csörgedezett, és – noha mindent megtett annak érdekében, hogy árnymanónak lássék – az alaposabb szemlélő így is észrevehette a nyilvánvaló különbségeket. Kissé magasabb volt egy átlagos manónál, talán csontosabb is, no és jellegzetes arcvonásai sem árulkodtak túl dicső származásról.

Az ajtó váratlanul feltárult. A merev arcú komornyik utat engedett a mestergyilkosnak, de eközben úgy tekintett Quirovra, akár a cipőre tapadt kutyapiszokra szokás. A tyrg nem vett erőli tudomást. Nem sokat adott az érdektelen népek véleményére. Sebes léptekkel szelte át a helyiséget, és a bástyafalnak is beillő, hatalmas hivatali asztal előtt torpant csak meg. Miután a komornyik kívülről behúzta maga után az ajtót, Quirov szó nélkül letett egy koszos zsákot az asztalra, és rókaszemével megbízza reakcióját fürkészte.

– Ezek szerint... – kezdte Roemieri főprefektus, de ekkor a zsák alól előbukkanó, lassan terjedő vérfoltra tévedt a tekintete. Felpattant ültéből, és hátrahőkölt. Még háttámlás széke is felborult mögötte, és éles csattanása visszhangot vert a csarnoknak is beillő fogadóteremben. – Quirov! Az Istenekre! Vidd innen ezt a... ezt a... Csak nem?! Képes voltál rátenni az új manilafa asztalomra...

– Nyugalom, prefektus úr, nem harag! – vigyorgott az orgyilkos, és egy higgadt mozdulattal kibontotta a csomagot, mit sem törődve a cicomás hivatalnok szörnyülködésével. A zsákból egy tágra nyílt szemű árnymanó fej bukkant elő. – Setét Patkány, ez itt Roemieri főprefektus. Prefektus úr, ez itt Setét Patkány... Illetve a feje. És miután emígy túlestünk a formaságokon, a vérdíjamat akarom!

– A vérdíjat? Hát persze! Máris intézkedem, Quirov. Azonnal, természetesen... Csak tudod, a formaságok, az azonosí-

tás, és a lajstromozás, meg az elismervény... – hebegett a kövéredő, hoftsápadt férfi.

– Semmi baj! Ennyi pénzért szívesen várok – közölte a fejjavadász szenvtelenül, és leült oldalra, az egyik bársonykarpítú karosszékbe. A főprefektus becsengette a szolgálait, és elvitette a korpuszt, aztán intézkedni kezdett. Hívására különböző rendű és rangú hivatalnokok járultak a színe elé, ő pedig parancsokat osztogatott, miközben egy nagy köteg papírossal szöszmötölt.

Hosszú percek teltek el ezzel, amit a tyrg unott szemlélődéssel ütött agyon. A helyiség falait festmények borították, s mivel bőven volt rajtuk látnivaló, a hosszú orrú fickó rendre, egytől-egyig végig is nézte azokat mind. Aztán gondolatai jelenlegi helyzetére, és saját sorsára terelődtek.

Olyan jól mentek a dolgok odaát, Roxatban! Míg azok az átkozott kalandozók meg nem érkeztek a Királyság területére, nem volt semmi baj! Quirov a semmiből kezdte, mint minden utcakölyök, és makacs elszántsággal, vérel-verítéssel küzdte fel magát a Csodaművesek első számú orgyilkosává. Megbecsülték a céhen belül, és félték őt a városban. Számoltak vele! Megbízatait precízen, és villámgyorsan teljesítette. Sosem volt panasz rá, és sosem hibázott.

A kalandozók érkezével azonban minden megváltozott.

Néhány sötét lelkű szerencsevadász közülük bagóért végezte el azokat a munkákat, amelyeket a céh csak hosszas szervezéssel, előkészítéssel, jóval busásabb összegekért vállalt. Ráadásul otrombán, kontár módján tették ezt, fittyet hányva a hagyományra, a területhatárookra, és a *hívatas* egyéb iratlan szabályaira. Nem törődtek senkivel, és semmivel. Százéves szövetségeket tapostak el, akárha egy törpemamut csörtetne be a farkasrépa-ültetvényre!

A céh persze gyorsan felismerte a kalandozóknak rejlő lehetőségeket, és Quirov feladatai megcsappantak. Már nem volt rá szükség. Az általa irányított orgyilkos csapatot is felszllatta a mesterek tanácsa (avagy ahogyan magukat nevez-

tették: a Hallgatagok), és Quirov végül egyedül maradt. Mindenféle alantas munkákat osztottak rá, mint amilyen a hírvívés, a csempészés, a testőrködés... Quirov megkeseredett, és a düh benne egyre nőtt.

Ezután kezdett el a Hallgatagok kifejezett tiltása ellenére, a saját szakállára kalandozóira vadászni, és ekkor vált terhére a céhnek. Aztán a mesterek tanácsának nagy öregjei, kerek tűz évvel az első kalandozó átúszása után, végleges döntést hoztak a tyrg mestergyilkos kivégzéséről. A Csodaművesek négy alvezérért ölte meg akkor, majd a Csatornán átúszva Erdauinra menekült.

S ennek immár három éve.

A főprefektus végre ismét megszólította őt.

– Quirov! Elrendeződni látszanak a dolgok...

– Nocsak! Már azt hittem, előbb szolgálják fel a vacsorát!

– ... de van egy kis gond – fejezte be a mondatot Roemieri főprefektus.

Quirov az asztalhoz lépett, és rátámaszkodott. Előkapta legszűrösabb pillantását, amivel csak rendelkezett.

– Miféle „gond”?

– Nos, szóval, nem tudjuk kétséget kizáróan megállapítani az illető személyazonosságát. Nem volt nála semmilyen jellegzetes ékszer, gyűrű, családi ereklye? Semmilyen egyéb bizonyíték? Egyáltalán miből gondold, hogy ő volt Setét Patkány? – firtatta a főprefektus.

– Kinyomoztam. Ez a dolgom. Emlékszik, prefektus úr? Maga bízta rám a nyomozást, és biztosított a feltétlen bizalmáról... Megszolgáltam a védjaját! Tehát: hol van a pénzem?

– Sajnálom, Quirov, de nem fizetek! A szentanúk elmondása alapján ez a szerencsétlen fickó még csak nem is hasonlít Setét Patkányra!

Az orgyilkos felegyenesedett, s tartása maga volt a megtestesült fenyegetés.

– Úgy?

– Úgy! És most hordd el magad! Megöltél valakit, akiről azt se tudjuk kicsoda. Egy fejdavás nem így dolgozik. Csalódtam benned! – mondta Roemieri váratlanul felbátorodva, miközben becsengette az öröket.

Quirov nem szólt semmit, csak biccentett, és a főprefektusnak fogalma sem volt róla, hogy a tyrg épp most hozta meg a halálos ítéletét. Az orgyilkos kiviharzott, és eközben azon füstölgött, bezzeg, mikor a hivatali előmenetelét egyengette, nem így beszélt az igen tisztelt prefektus úr!

Az utazó pont úgy nézett ki, mint minden öreg árnymanó. Ráncos bőre, enyhén görnyedt tartása, csoszogó lépte, és viseletének úti köpenye elrejtette valódi mivoltát, és ez így volt rendjén. A tolvajok nem szeretik a feltűnést.

Mikor belépett a fogadóba, senki nem figyelt fel rá, hisz így akarta. Bár lehetősége lett volna némi mágiával rásegíteni a jelentéktelenség látszatára, most erre nem volt szükség. A dorbézoló, egymást hangerőben minduntalan felüllicitálni igyekvő wargpini törzsközönség épp eléggé el volt foglalva önmagával, a vendégek mit sem törődtek egy jöttment árny-

manó apókával. Persze nem lehettek tudatában, valójában kit is rejt az álca.

Az éjszaka meglehetősen hűvös volt odakinn, így elkelt a hosszú köpenyeg, az ivóban azonban sörszaga burkolódzó, fűledt meleg lebzsel, ami megülte a sarkokat, és elkeveredett a tubákfüst kékes felhőivel. Az öreg, mint aki számtalanszor járt már itt, megtorpanás nélkül vágott át a tömegben, holott csupán egy igen alapos leírásból ismerte a kocsmát. Senki nem állta útját, s aki mégis túl közel került hozzá, az szegényebb lett egy erszénnyel, és néhány ékszerével. Zsebmester gyakorlatilag oda sem figyelt, mit tesz, megszokásból vizsgálta át a hözöngő wargpiniak zsebeit. Neki ez csupán ujgyakorlat volt, nem több. Egyedül a külön helyiségben iszogató kalandozóknak szentelt egy futó pillantásnál többet. Mérgezett pengéjével gyorsan, és hang nélkül oltotta ki bárki életét, de a nagyszájú túlélőkkel azért nem szívesen húzott volna újat. Szerencsére tudta, mindaddig, míg megőrzi álcáját, erre nem fog sor kerülni.

A taverna hátsó falát fakó drapéria takarta, ami egyszínű volt az ablakokon csüngő, koszlott függönyökkel. A helybéliek tán nem is tudták, hogy ajtó rejt, s ha igen, azt biztosan nem, hogy az hová vezet. Azon kevesek, akiknek megadatott átlépni a küszöbét, nem szívesen emlékeztek a pillanatra, már ha egyáltalán élve úszták meg a kalandot.

Zsebmester négyet koppintott díszes pecsétgyűrűjével, és az ajtó szinte azonnal feltárult.

– Pontos vagy, Mester – hajtott fejet előtte az ajtó nyitó bicskás. – A patriarcha már várta érkezésed.

Egy szűk folyosó tárult Zsebmester elé, aminek túlsó végén egy gyengécske fénykeret szegélyezte csukott ajtó látszott. Az első megtett lépés után elősorjáltak a falakba zárt őrszelleme, de csak egy borzongató érintés erejéig foglalkoztak vele. A Csodaműves tarkójára tetovált hűség-rúna, és az abba plántált mágia kiálta a próbát, s ő háborítatlanul folytathatta útját. Még elképzelni is szörnyű volt, hogy mi várt arra, aki nem vendégként, vagy fogolyként lépett e falak közé...

Az első őrsoszt valójában csak egy hosszúkás szoba volt. A keresztpánt-vasalású ajtó mögött négy tolvaj múlatta az időt egy asztalnál kockázgatva. Látszólag oda se hederítettek az érkezőkre, ám valójában ugrásra készen figyeltek, és fegyvereiket is készenlétben tartották. A mestertolvaj figyelmét nem kerülték el a hámló falfestmény mintái közé rejtett, aprócska lyukak sem. Ha a sors úgy hozta, ezt a helyiséget néhány pillanat alatt mérges gázzal áraszthatták el. Nagyon hatékony...

Újabb folyosó, aztán egy újabb helyiség következett, amit illetl inkább jól védhető loállásnak tekinteni, mint közönséges őrsoszt. A szűk bejárat mellett a helyiség jobbra és balra is kitérül, és magasan, a szemközti falra, félkörívben felbügyesztett gyilokjáró biztosított helyet, és fedezéket legalább két tucat keshajítóknak, és íjásznak. A mozaikpadlóban csapóajtók tucatjai rejtőztek, s Zsebmester minden zsigere tiltakozott az ellen, hogy rájuk lépjen. Persze nem adhatta jelét a gyanakvásnak, így habozás nélkül vágott át a termen. Noha most senki nem tartózkodott itt, nem volt kétséges, hogy egy megadott jelre a párkányon felsorakozó tolvajok akár egy egész gyalogszázadot fel tudnának tartóztatni.

A következő folyosón haladtában Zsebmester aztán felhagyott a védelmi berendezések, és titkos átjárók szemrevételezésével. Elfárasztotta az út. Noha a Csatornán viszonylag egyszerűen, és gyorsan átjutta a céh ötvenezer csengő alanori dukátja, a bármágus által felállított ideiglenes (és szigorúan tiltott) térkapu innenső kijárata eléggé távol esett Wargpintól, és ezért Zsebmester majd' álló napon át volt kutyagolni kénytelen.

De talán megérte a fáradozást. Bár nem értette, hogy miért kérte személyesen épp őt Roxatból az új patriarcha, szívesen jött. Nem csak a Hallgatók kíváncsiságát kellett ugyanis kielégítenie. A wargpini tolvajcéh új vezérének hűség-esküjén kívül volt még más dolga is ideát. Nevezetesen: egy Quirov nevű renegáttal akadt elszámolni valója...

Quirov persze azonnal rájött, hogy rászédtek, a főprefektus hirtőjében ugyanis senki nem utazott. Csak egyetlen pillanatra állt dermedten a felszakított ajtókeretben, aztán máris visszaugrott a lassan guruló kocsi küszöbéről az utcakőre. Csapda! – ismerte fel, de elkésett. A bakon ülő, ártalmatlannak és fegyvertelennek látszó hajtó éppúgy dörzsölt orgyilkos volt, akárcsak ő maga. Innen már nem volt visszaút! A tyrg szimata, és életőstőne menten a ségyenteljes menekülés mellett döntött a dacos ellenállás helyett, ám a sikátor sötét kapualjai ekkor hirtelen megelevenedtek. Legalább kéttucatnyi, sunyi bérgyilász tartott egyenest feléje a szélrózsa minden irányából.

A következő pillanatban a tyrg pengéje már vad táncot járt. Túhegyes, alkarhosszú tőre a kezének tökéletes meghosszabbítása volt, és sosem tévesztett célt. Minden villanása gyors halált ígért. Körbejárta, és megizlette az orkok fegyverét, vértjét, hogy aztán egy teljes fordulat végén, máris újra kezdje útját. Négyen hullottak el a legbátrabbak közül, s Quirov nem kapott sebet! Nem tékozolta erejét felesleges szitkozódásra. Csak a légzésre, és a ritmusra figyelt. Ezek a bűdös állatok nem győzhetnek felette! Kizárta tudatából az orkok gúnyolódását, és hörgését, eltompította a szíve örült hevét, és csak a vér egyenletes dobbanására figyelt. Tam-tatam, tam-tatam... érezte a lüktetést, és mozgását e ritmushoz igazította.

A törét, Méregfogat, magától a Három Hatalmastól eredeztette. Legalábbis szerette hinni, hogy egyenesen az utolsó tyrg hősöktől származik fegyvere. Hroou, a Manamester, Gjiid, a Méregmester, és Terrz, a Vérmester alkotta azt a legenda szerint, és idegen keze a századok alatt nem érintette még... A tör úgy hatolt át bőrvérten, mint a tű a megrikult posztón, a rákent méreg pedig görcsös vonaglást, és gyors halált hozott ellenfeleinek.

Aztán Méregfog elakadt egy kurta, ívelt pengén, amit a kocsiról leugró ork forgatott, a fegyver íve megtört, s a fejedász kiesett a ritmusból.

Egy pillanatra mindketten megdermedtek, de aztán bőszen ellökték fegyverükkel a másikat, és így méregették egymást. A néhány életben maradt bérgyilász távolabb húzódtott tőlük, és röhögve méregették az áldozatukat.

– Ki vagy te? – kérdezte Quirov, és kitért az elővillanó, zöldes fényű szablya útjából.

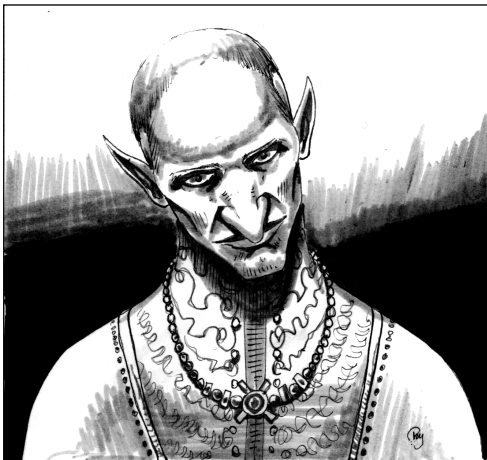
– Yurk vagyok. A halálos.

– Még sosem láttalak Wargpinban. Mi dolgod velem? – ríposított az orgyilkos, de törét nem efféle összecsapásokra tervezték. Túl közel került ellenfeléhez. Érzékeny orrát elfintorította a másik erős testszaga.

– A dolgom, hogy megöllek – suhintott pengéjével Yurk, és csak egy hajszál híján tévesztette el Quirov torkát. A tyrg elcsent a harctól egy pillanatot, és körbesandított. Nem látott kiutat. Vége van tehát! Lám, utolérte a céh! Háromvényi bujkálás után most ér véget minden... De hogy pont egy koszos ork kezétől kelljen elpusztulnia... Ó, milyen megalázónak érezte a helyzetét!

– Ki adta a megbízást? – tudakolta egy erőten keresztvágás mögül, de a kérdés örökre megválaszolatlan maradt. Quirov első kapott sebe egyben az utolsó is lett. Az ork látszólag hibázott, ő pedig, akár egy zöldfülű kezdő, kapva-kapott az alkalmon. Kihasználta az ork védekezésén nyíló rést, és előreugrott. A szúrás azonban elakadt a rongyos ujjas alatt rejlő kitűnő minőségű láncingen, és az utolsó hang, ami a fejedász füleig eljutott, ellenfele gúnyos kacaja volt. A borotvaéles szablya egyetlen suhintással választotta el Quirov fejét a nyakától.

Zsebmester nem szokott hozzá, hogy megvárakoztassák. Már egy teljes órája ücsörgött a titkos folyosó végén terpeszkedő fogadóteremben, és eleddig senki sem érkezett a fogadására. A patriarcha talán mégsem várja őt? – fogalmazódott meg benne a képtelen gondolat, de aztán gyorsan elhessegette azt. A wargpini tolvajcéh erős szálakkal fűződött a Csodaművesek szervezetéhez. Efféle udvariatságot nem hagytak volna megtorlás nélkül a Hallgatók! A helyett tehát, hogy fáképnél hagyta volna a kínos zavarban feszengő testőröket, türelemre intette magát, és tovább szürcsölgette más ízű teáját, majd komótosan új pipára gyújtott.



Látogatása fő célja egyre inkább izgatta a kíváncsiságát. Nem jóslták meg előjelek az itteni céhnél egy hete bekövetkezett hatalomátvételét. Az eddigi klánmester dözsölt, vén csibész volt, akit az árnymanó jól ismert még besurránó korából. No nem mintha könnyet hullajtott volna érte! Dehogy. Ez a szakma általában lassú felemelkedéssel kezdődött, és csúfos halállal ért véget. Ezt tudta jó előre minden zsebmetsző, aki csak a céh kötelékébe állt. De vajon ki lett az új patriarcha? Személy szerint Néma Mogorvára tippelt, de persze nem volt biztos a dolgában, és Mogorva túlságosan is tohonya volt egy efféle, merész akcióhoz. Zsebmester egyre jobban várta hát a hűségeskü pillanatát, hogy a titokra fény derüljön végre.

Az idős tolvaj gondolatban sorra végiglépelt a wargpini céh nagy öregjeinek névsorán, de hamar rájött, hogy túl rég nem járt már a Csatorna innenső oldalán, s arra, hogy túl keveset tud az itteni dolgokról. Aztán a gyertyák fénye hirtelen megremegett, és a patriarcha megérkezett. Intésére a testőrök magukra hagyták őket, s a középkorú, simára beretvált arcú férfiú furcsa félmosolyra húzva az ajkát, s ahelyett, hogy az árnymanót köszöntötte volna, ahogy az illet, egyenest a fogadóterem oldalfalánál felállított áldozóoltárhoz vonult.

Zsebmester hosszan vizslatta az ismerős férfiarcot, de hiába kutatót hosszúra nyúlt emlékezetében, nem tudta azt hívni tenni. Ruganyos mozgás, magabiztos testtartás, és az a kurta félmosoly... Mindez olyan ismerős...

– Fogadd őszinte sajnálkozásom, Xitusz, hogy megvárattalak, de épp a te ügyed érdekében késlekedtem.

Xitusz? – tűnődött Zsebmester. A valódi nevét már ő maga is oly régen ejtette ki, hogy csaknem teljesen elfelejtette azt. Meg volt rökönnyövede, de ezt jól palástolta, és hangosan csak ennyit mondott:

– Valóban?

– Ó, igen. Quirov teste tán még ki sem hűlt! A fejét holnap átküldöm Roxatba, mint személyes ajándékomat. Hűségem bizonyossága gyanánt – büszkélkedett az újdonsült patriarcha, és elrendezte a kellekeket az áldozótálca körül. – A Hallgatók biztosan elégedettek lesznek, hogy im, a renegát ismét hazatér...

– Ez tényleg jó hír. A renegátot meg kell büntetni, ez így helyes! Aki a mesterek tanácsa ellenében ténykedik, halált érdemel. Rádadásul Quirov a Hallgatók ellen fordította fegyverét. Szívesen viszem magammal a halála bizonyosságát... Most pedig hadd halljam, ki vagy te? Igen gyorsan telhetnek az évek ideát, hogy még sosem jártál az Öregek színe előtt, és mégis patriarchaként köszönhetlek...

– Nos, igen – kacagott erőtetetten a férfi. – Ideát tényleg elég gyorsan múlik az idő! A selejtet könyörtelenül kigyomláltam, és a kiválókat megjutalmaztam. Úgy vallom, a hatékonyság mindenek felett! Tudod, én nem tűröm a felesleget! Ezennel új éra kezdődik a Csatorna innenső partján, Xitusz! Mostantól én vagyok Wargpin új patriarchája! Ezzel a város teljhatalmú ura lettem! Éjjel, és nappal, idelell éppúgy, mint odafenn a fényben... – szónokolt színpadiasan a férfi. – Ugye nem ismeresz meg engem, öreg barátom? Pedig mi már találkoztunk egyszer, és én soha nem felejttem el akkori szavaid, Xitusz! Azt mondtad: „Akár a föld alól is előkerítelek, és ha a nyomodra bukkanok

egyszer, a véredet ontom! A klánom nem felejt!” Ezt mondtad nekem, barátom, és most a szavadon foglak – mondta a férfi a vállá felett a manóra mosolygva, és az áldozótálca felett felgyűrte jobb karján az ujjait. – Gyere közelebb, Xitusz, és bátran ontsd a véremet! Végezzük el végre a szertartást!

Zsebmester gépiesen engedett az invitálásnak, és közben még mindig döbbenten vizslatta a férfit. Lassacskán derengeni kezdett előtte egy réges-régi emlék.

A szertartás igen rövid volt. A mestertolvaj előhúzta direkt e célra készített varázstörét, és rövid sebet ejtett vele a patriarcha csuklóján. A tálca oldalfalába vésett rúnák felizzottak, ahogya az első vércseppek beléhulltak. Aztán a műveletet megismételte a saját kezén. A patriarcha felfigyelt a vén manó csuklóján sorjázó számtalan hasonló vágásra. Ahogy Zsebmester vére elkeveredett az övével a szövetség azonnal megkötetett, és a céh ezzel elfogadta új mesterét.

– Igen, Xitusz. Amikor megszöktettek a védpródl, én is esküt tettem. Megfogadtam, hogy többé nem hagyom kicsúszni a kezemből az irányítást!

A követhetetlenül gyors szúrás nyomán Méregfog a nyelég szaladt Zsebmester mellkasába, s az idős tolvajnak nem jött ki hang a torkán. Csak hápogni tudott a döbbenettől, és a beléje maró iszonyatos fájdalomtól. Aztán a méreg átvette a hatalmat az élete felett, és tudata gyorsan halványulni kezdett.

– Senki más nem ismerhetett fel engem, Xitusz, csak te. Lásd b, ezt nem kockáztathattam. Ám Quirov sajnos előbb talált meg Téged, mint én őt. Ó, minő bosszantó véletlen! És én már hiába vettem a fejét, sajnos megölt téged. A levelem, amivel mindkettőtök testét holnap visszaküldöm a Hallgatóknak, őszinte lesz, és meggyőző... és hogy iménti kérdéseidre is válaszoljak: akkoriban mi a rács két oldalán álltunk, barátom, és engem a hozzád hasonló, pitiáner csibészek még Roemierí alferensnek voltak kénytelenek szólítani...

QUIROV (975. ELLENFÉL)

Előfordulás: nyugati városok

Szint: 9

Max. ÉP: 88

Támadás: 25

Védekezés: 15

Varázslatok: nincsenek

Spec. támadás: nincs

Közelharc sebzés: szűrőfegyverrel (2x) 2d4 + 15

Érte járó tapasztalati pont: 610

Nála található: kb. 70 arany, 16% eséllyel 1 db méregfog

Enciklopédia:

Quirov a csatorna túlsó oldalán tevékenykedő, roxati tolvajcéh egyik legtehetségesebb, legbecsúlygobb fiatal orgyilkosa volt pár éve. Sajnos egy ilyen szervezetnél az ambicionizmus nem mindig válik az egyén javára. Miután a tolvajcéh feje úgy érezte, Quirov hamarosan az ő posztjára pályázhatna, mondacsinsátnál okokkal véréját tűzött ki a fejére. Quirov egyetlen reménye a csatornán való átúszás maradt, hogy végképp eltűnhessen a keletiek szeme elől. Jelenlegi vadászterülete a helytartói városoktól egészen a kisvárosokig terjed. Itt, ahová a tolvajcéh keze nem ér el, Quirov valódi kiskirálynak számít. Ha vagyontad becsben tartod, jobban teszed, ha egy szemmel mindig a kezét figyeled.

KALANDOZÓ KALAUZ

Zarknod keresése

Mindenekelőtt szeretnék köszönetet mondani Jakabnak a mindenki számára elérhető TF Hyper elkészítéséért és fenntartásáért. Nagyon sok információ származik tőle. Hyper nélkül szerintem ne kezdj labirintusozni, még eme útmutató után sem. Külön megköszönném, hogy átnézte, és javította a leírást! Köszönet illeti még Zka-t és Danairt, hiszen az ő összefoglalójuk képi alapot ad az útmutatómnak, sok helyen idézek tőlük, mert véleményük és meglátásuk egyezik az enyémmel.

Ajánlanám az írást Wizaxnak és a többi, labirintust eltévesztő kalandozónak. Ne feledjétek: ellenőrizd, hogy a labirintus mezején állsz, és ne feledd a BE parancsot!

ZARKNOD KERESÉSE

Az alap sztorit nem ismertetem, azt majd mindenki felfedezi magának. Inkább tanácsokkal szeretném ellátni a nagyérdeműt. Aki maga szeretné a dolgokat felfedezni, azt itt hagyja abba az olvasást (és jó eséllyel a TF-et). A küldetések Zarknod ónixpiramisában kapjuk, miután sikeresen befejeztük a 220+-as területek összes küldetését és rendelkezünk a 4 db dalebgad kristálykulccsal, és oda is kell visszatérni időnként. A küldetössor 7 labirintusból áll, részben a Sötét Földön, részben a 220+-as területeken. Hogy mi is a feladatunk? Keressük meg Zarknodot! Sorra vesszük azokat a helyszíneket, ahol járhatott...

132-ES LABIRINTUS (281,57)

Kyorg Birodalom területén található a Nap ősi szentélye. Ide kell behatolnunk. Mivel ez a labirintus szinte csak véletlen teleportokból áll, nem marad más választásunk, mint bősz LM 100 100 100-as parancsokat használni megspékelve néhány felszínre ugrással. A fő ellenfél itt a Nap Bírāja, aki igen kemény tud

lenni, egyrészt az ítélkezése, másrészt a bőven osztogatott sebzése miatt. Ajánlatos valami varázsszebést csökkentő holmit magunkra aggatni (pl. faji sisak, vagy ennek hiányában őselemek köpenye). Érdemes valami fixen sebző varázslatot (én kiszáradást lőttem) használni az esetleges százalékos sebző varázslatok helyett.

Mellette segéderőként felvonul pár:

- kreiton átokmester (szopókövet kaphatunk tőle!), sőt valamelyikük zsebben is hord ilyen kedvességet, nehogy kimaradjunk a mókából),
- tleikan behemót (ropogtat, ha elvéted az erőpróbát, akkor felezi az aktuális ÉP-d),
- tleikan ölművész (kritikus ütés!), sok-sok angyalok gyűrű (és drakolder gyűrű) vagy faji pajzs a biztos továbbjutás érdekében),
- kreiton idéző (ősi sorvasztást lő, referencia-pontonként 60-70 ÉP sebződés),
- tleikan amazon (ő is ropogtat, éljen!),
- tleikan hajadon (max. VP-t szív, azaz szükséges esszenciavédelem II, vagy faji karkötő),
- kreiton lich (öregít, csak T-vel támadható!),
- tleikan házörző (50%-os mágiaérzékenység) és pár
- sötét ülnök (ítélkezik, mellette -4 támadást és kör végéig -4 erőt ad csatakörönként, jól kombózik a ropogtató lényekkel, hálával védjük le az ítélkezését).

Bizony-bizony az LM 100-aknak köszönhetően nem tudjuk mikor, és hogyan kerülünk a Nap Bírójának színe elé, de mire odajutunk, sok csúfságon kell keresztül verekednünk magunk. Jutalmunk azonban nem marad el, sok értékes tárgyra lelhetünk, többek között egy tleikan nyársra, tleikan törvénykönyvre, kreiton agyakra (ezek a későbbiekben nagyon jól fognak jönni!), és tleikan élet- ill. manakőre. A küldetéstárgyunkat a bíra termében foglyul tartóaktól kapjuk meg.

133-AS LABIRINTUS (291,121)

Az árnytündérekhez kell ellátogatnunk, egy ősi romvárosba, amibe szépen befészkelte magát egy csomó randa szörny. Célunk ezek likvidálása. Mielőtt azonban találkozoznánk vele jó pár árnylénnyel is meg kell küzdenünk:

- ében árnylidérc (agytapos, különösebb gondot nem okozhat, egyedül a mentális támadása, ami sok mínusz tulajdonság beszédese után már veszélyes, ajánlott valami mentális, fordulóra ható védelem pl. nagyobb agypajzs),
- fényhozó (mágiaérzékenység 150%, azaz szereti a mágiaát..., mérgező varázslatokra 800%-ban érzékeny, azaz egy sima mérgefelhő is csodákra képes ellene!),
- takarító (nos, ő életpajzsot húz magára, én a joker spellem, a kiszáradást használtam ellene),
- árnygólem (szűrőszok számára a megtesztelt rémálom, másodlagos fegyverrel, jól felkészülve eltakarítható az útból, kiszáradást neki, ropogtat),
- gnomori rémszolga (60%-os mágiaérzékenység),
- smaragdvámpír (mágiatörés és félelemsugár),
- tl'urlang vadász (150%-os mágiaérzékenység, fizikai sebezhetőség 50%, TU-t és VP-t szív; nos, ő ellene is kiszáradás, és fixen varázslatot lövő fegyvert érdemes használni, a TU és vp szívása ellen a faji vállvédő nyújt védelmet),
- eldüeni vándor (150%-os mágiaérzékenység, fizikai sebezhetőség 50%, TVP-t szív és -5 minden tulajdonságra csatakörönként, nem kell ecsetelnem milyen jól kombózik a félelemsugarakkal és ropogtatásokkal... eltakarítási módja megegyezik a tl'urlang vadászéval),
- templomos lovag (talán a legjobb ellenfél, nincs különösebb speckója, annyi hogy antimágikus aurája van, ajánlott az ősmágus fülbevaló használata),
- garmhegyi szerzetes (150%-os mágiaérzékenység, fizikai sebezhetőség 50%) pusztító végzetet használ, ami komoly károkat tud okozni egészségi állapotunkban.
- A fő-fő ellenség: Rüeumöe szelleme. Főbb paraméterei: 150%-os mágiaérzékenység, fi-

zikai sebezhetőség 50%, immúnis a pusztító végzetre, a kiszáradásra. Én egy jól elhelyezett bo'adhun csapással indítottam ellene.

A labirintus nem bővelkedik kincsekben, de két fontos tárgyat is találunk benne: 1 árnykarkötőt (+5 sebzés bónuszról indul, fordulónként eggyel csökken) és 1 árnyszóttest (+50 max.ÉP-t ad, fordulónként eggyel csökken). Ezek a tárgyak jó szolgálatot tesznek majd az utolsó labirintusoknál.

137-ES LABIRINTUS

Az első, igazi, „ilyen Zarknod keresése” labirintus. Idézve az egyik sikeres bejárót: „ez az első olyan labi a Zarknod sorban, ami örömkönnyekeket csal minden mazochista szemébe”. Egy kreiton mágus lakhelyére törünk be. Ami kulcs csak kell ide, jobb, ha beszerzed jó előre, köztük a 2 brill aztart kulcsot is! Ugyanis az ajtók csak kulccsal nyithatóak, se betörni, se zárnyitó készüllettel feltörni nem lehet. A labirintusban található lények infóját érdemes megvásárolni a Bunkó Akadémián, így előre fel tudsz rájuk készülni. Térképelemzés II-vel fel tudod deríteni, hogy melyik laboratóriumi csúnyaság hol rejtőzik. A labirintusban van két varázspont-szívó csapda, véletlenszerű helyen, ami 50-es csapdaészleléssel és 5-ös OV-val már kikerülhető. (Jól sejtem, hogy te sem leszel az, aki mindezt megteszi, hiszen a kísérleti kudarc rikácsolása ellen 15-ös zene ajánlott...) Aki sokat tud sebezni pszivel, az némi előnyben van, ugyanis a szörnyek nehezen pusztulnak sebzó varázslatok nélkül. Opció lehet még a kísérleti kudarc ellen a háló alkalmazása, vagy nagyon magas pszivel az agybénítás II-III. Nagyon szerencsések és gazdagok használhatnak zenemanót és/vagy fülemüle sipot is. VP hiány miatt javallott a gyógyítás tárgyából való megoldása. (Szent jogar, sötét ital, katonai kötszer...)

Vegyük tételesen sorba, milyen laborszörnyek ugorhatnak a nyakunkba:

- laborkudarc (kronoérint, igyekezzünk 1 kör alatt végezni vele),
- kísérleti kudarc (rikácsol, lásd fentebb, mágiaérzékenység 50%, immúnis a pusztító végzetre),
- fokozott burjánzás (öregít, petézik, csak T-vel támadható, pl. T öregítő lényekre),

- gőzölgő fröccsenet (tűz alapú varázslat nem hat rá, fizikai sebezhetőség 50%),
- szörnyszülőft-óka (sugárzik, max. VP-t szív, -5 minden tulajdonságodra kör végéig, igyekezzünk 1 kör alatt végezni velük).

Miután megismerkedtünk a labirintus faunájával, érdemes egy-két szót ejteni a főcsúnyaságról, az ősi asszimilációról. Vele kell végeznünk, hogy sikeres legyen eme küldetésünk. Immúnis a pusztító végzetre és a Halálos Érintésre, viszont 200%-ban sebzí a bo'adhun csapás. Jó egészséggel menjünk hozzá, ugyanis így sebez, mint egy megvadult cséplőgép.

Bejárás javaslat: igyekezzünk minél kevesebb időt tölteni a labirintusban. Van benne 1 kockagyémánt (+50 VP regeneráció kör elején) és 2 db kreiton agy, amit érdemes kiszedni a főszörny mögött levő Mutáns koronán kívül. Szerezhető még jó pár Thargodan koponya (funkciója egyelőre ismeretlen), és egy dalebgrad kristálykulcs (azoknak, akik még nem kapták meg az erre a tárgyra vonatkozó isteni küldetést). A felesleges mozgás itt ártalmas lehet. Aki csak teheti, a brill azttar kulcsokkal felszerelve menjen, és tegye hidegre az ősi asszimilációt, aztán uszgyi kifelé!

138-AS LABIRINTUS

Utunk a keresés során a Thargodanok síkjára, a Sötét Földre vezet. Itt kell egy romvárosban a dimenziókapu kulcsára lelnünk. A labirintusban véletlenszerű helyen vannak a szörnyek, így érdemes térképelemzés II-vel indítani a felfedezést. A szörnyek infóját szerezzük be a Bunkó Akadémiáról (vagy egy jószívű KT-társtól). Hogy milyen lények fészkeltek be magukat ide? Lássuk:

- ősőreg Zinthurg (max. ÉP-t szív, mágiaérzékenység: 77%, nekem nem okozott gondot még pusztító végzettel sem),
- ősőreg Notermanthi (kputtyint, a 140-es taumaturgiát mágiatörő, a 190-et nem), én tudatturbóztam a taumaturgiám...),
- ősőreg Tguarkhan (mágiaérzékenység: 84%, immúnis a halálvarázslatokra, a nekromanta csókjára és a vámpirizációra. Kiszáradást neki!),
- ősőreg thargodan mágus (mágiaérzékenység: 50%. Mivel ez a szörny távolról is, közelről is varázsol, és kedvenc varázslata a puha

ütés... fel kell készülni rá, Lehetséges megoldások: ki kell kerülni őket; Halálos Érintés (ez fordulónként egyet elvisz); Olimpikon/Olimposz használata; barna immunitáskő. Jól jön ellenük a több harci kört adó lehetőségek: spirituális extenzió, kitartás, haláltánc)

- ősőreg Orkhan Thai (tűz alapú varázslat nem hat rá, mágiaérzékenység: 82%) tüzet is lehel, így érdemes védelem a tűz ellent használni, és akkor még gyógyulunk is).

Ezek a moncok véletlenszerű helyeken fordulnak elő. Két szörny fix helyen található. Egyikük az ősőreg taalru herceg, akiket nem látogass meg faji pajzs nélkül, ugyanis csak így tudod kivédeni a tulajdonságcsökkentő képességét. Mágiaérzékenysége: 69%, VP-t szív, lassulást lő, ősi sorvasztást is, ezeket érdemes feloldani, mielőtt továbbállunk. Nagy életereje van ennek a szörnynek, magas védelemmel, érdemes árnyak segítségét használni. Istenítélet hasznos ellene. Egy szó mint száz, kellemes ellenfél. A másik egy ősőreg Notermanthi, akinél egy helyes nyaklánc, a Notermanthi amulett található. A labirintusból még érdemes összegyűjteni 1 Tudás Könyvét, 1 mágikus hátizsákot, rengeteg Thargodan csontot (ez majd jól fog jönni) és ugye egy aranyos, éjfattyak elleni varázslatot se hagyjunk bent: az ősi harcmodort (+30 sebzés egész fordulóra éjfattyak ellen).

139-ES LABIRINTUS

Magunk mögött hagyva a Sötét Föld unalomig ismert vidékeit, visszatérünk az ősi birodalmak területeire. Legalábbis a kapu innen nyílik egy másik síkra, a Halál síkjára. Faji köpeny nélkül nem mehetünk be, és ott bent nem is vehetjük le. Pörhemór köre és felszínre ugrás pedig csak a szép emlékeink között él, de itt nem. Minden gyógyító varázslat fele hatékonysággal működik, ha csak egy módunk van, tárgyakból oldjuk meg életerőnk hiányosságait! Hogy még jobban érezzük magunkat, lépésenként 50-100 életerőt veszünk, ill. véletlenszerű helyeken mágiatörő csapdák is várnak minket. A csapda kiszülésekor egy rajtad levő varázslat szűnik meg. A szörnyek meglepetésszerűen, véletlenszerű helyeken várokoznak, ill. vannak fix helyen strázsáló szörnyek is, szóval itt is érdemes a térképelemzés II. Kik is várnak ránk, és újdon-ságot jelenthetnek:

- árnytündér messiás (mágiaérzékenység: 150%, fizikai sebezhetőség: kb. 50%, immúnis a pusztító végzetre),
- ítélethozó (tűz alapú varázslat nem hat rá, mágiaérzékenység: 150%, fizikai sebezhetőség: 50%, immúnis a pusztító végzetre, max. ÉP-t szív, ítélkezik),
- halál csatlósa (immúnis a pusztító végzetre, max. ÉP-t szív),
- negatív elementál (tűz alapú varázslat nem hat rá, immúnis a pusztító végzetre, kritikus ütés, belőle esik ki a negatív esszencia, ami +4 sebzést ad egy fegyverre kenve, amíg másra nem kenz egy újabb adagot),
- sötétségszellem (halálaura, tűz alapú varázslat nem hat rá, immúnis a pusztító végzetre)
Előfordulhat még élőholt drakolder is, ha le tudod nyomni, mint kint a drakolder csatamezőkön, akkor nincs gond, ha nem, akkor kerüld ki. Ha nem tudod kikerülni, akkor esszencia-kristály (nem ropogtat, nem varázsol).

Ebből az látszik, hogy szinte fixen istenítélettel kell mennünk, hiszen nagyon sok ÉP-jük van, és immúnisak a pusztító végzetre, mellette 50%-os fizikai immunitások...

Ebben a labirintusban sem érdemes többet időzni a kellenél. Javasolt útirány: először a karokat vegyük célba, ezek megszüntetik az utunkba álló kényszerportokat. Gyorsan menjünk el a 2. szint 35-ös referencia pontján üldögélő Leahhoz, és megkapjuk a küldetést. Igen, küldetés a küldetésben. A labirintusban található árnytündér messiásokból kell öt főt likvidálnunk, és szíveikkel visszatérni Leahhoz. A messiások egy része fix helyen, másik része random helyen várakozik a lemészárlásra. A lényeg: az első szinten ne hagyjunk KAR-t meghúzatlanul! És akkor mindegyik messiást gond nélkül elérjük. Leahnál BA parancsot kapsz Leah hadseregének lényei: csatlósaira, a negatív elementálokra és a sötétségszellemeke. Ebben a labirintusban működik a BA parancs. Ha hentelni akarod őket továbbra is, akkor vedd ki a BA-t róluk. Amint végeztünk a messiásokkal, jöjjünk vissza a 2. szint 35-ös ref. pontjára, és sikeresen befejeztük küldetésünk.

A labirintusban van egy hősi babérok varázslat (+50 max. ÉP-t ad permanensen, aztán ellilán a fejedből), ill. egy árnykarkötő és árnyszöttes.

ÉJFATTYAS LABIRINTUSOK ÁLTALÁNOS TANÁCSOK

- Éjfattyak végzete alapban használandó: 100 VP, 3 Thargodan esszencia (ezzel számolj)! Érdemes 200-300 esszenciát felhalmozni.
- Tl'urlang formázás: 500 VP és eltérő TVP szükséglet, erre is figyelj!
- Ügyeljünk a rendelkezésre álló varázspont mennyiségre!
- Távfegyver: vigyünk magunkkal bőven, ne kelljen ezért kijönni egy labirintusból!
- Kreiton főzet: drága mulatság, de érdemes használni, főleg a 141-es labirintus elején, amikor még nem vagy jól felszerelve, és könnyen halsz.
- Ósi harcmodor: alapban használandó, Thargodan csont az anyagi komponense!
- Árnykarkötő és árnyszöttes használata inentől ajánlott.
- Az éjfattyak ellen további sebzés és támadás növelés is szükséges lehet, ezekre lehetőségek:
- kreommat varázssital (+3 sebzés kör végéig)
- tl'urlang mérge (+5 sebzés éjfattyak ellen kör végéig)
- faji karvédő és lábszárvédő (+7 és +6 sebzés éjfattyak ellen)
- (csaknem) teljes faji páncélzat: elvileg, ha a csizma rajtad van és még legalább 6 másik faji páncél, jobb harcértékeid lesznek a fattyak ellen, bár erről pontosat nem tudunk
- tl'urlang kotyvalék: +12 sebzés egy körre a fattyak ellen. Egy gh'raiton származék és sok más, nem túl olcsó komponens kell hozzá, valamint profi üst és 14-es főzés. Némi felkészüléssel hasznos lehet. Persze a 141-es labirintusban például elég necces használni, mert nemcsak a labiból kell kimászni a főzéshez, hanem még megfelelő terepet is kell keresni. Szerintem nem lényeges. De ha valaki maxolni akar...
- Kölcsönözhetsz, vagy spájzolhatsz az alábbi tárgyakkól, amik sebzést növelnek közvetlenül vagy közvetve: teriadan karkötő (+3), halálhozó karkötője (+2), ősi karkötő (+1), thargodan karkötő (+3), Vlagyimir gyűrűje (+5), ryuku hüvelygyűrű (+1), élet gyűrűje (+5), ryuku függő (+1), hókereszt (+1), csodálatos nyaklánc (+4), natharion talizmán (+3), értépő sarkantyú (+1), griffoll kesztyű

(+3/+7), bozontfonat (+3 erő), (+4 sebzés éjfattyak ellen, nem átadható), tl'urlang erő-kő (+6 támadás éjfattyak ellen)... stb.

- Az éjfattyak végzetének sebzését növelheted különféle mágiasebzés adó tárgyakkal, pl. Sshreakza amulett, invaziós amulett, gh'ra-iton fókusz, vagy a varázslatsebzés FNO-s képesség is segíthet picit.
- varkaudar pálinka (4 adagot ihat sz meg, +10 támadást és -20 védekezést ad)

140-ES LABIRINTUS

Újra a Sötét Földre visz az utunk. A labirintus-hoz szerencsére nem kell a faji köpeny, és használhatóak a Pörhemór köre és a felszínre ugrás is. Az éjfattyakat látogatjuk meg a saját síkjukon, szóval fel kell kötni a gatyát (lehetőleg a fajit). Térképet nem kapunk róla, érdemes térképelemzés II-vel felderíteni az éjfattyak helyzetét. A labirintusban minden lépésnél egy-két kis (kb. maximum 20 arany) értékű tárgyad megsemmisül. Az éjfattyak közül felsorakoznak a normál, „mezei” éjfattyak, ezek nem jelenthetnek kihívást számunkra. Azonban megjelennek az új verziók is, számos kedvességgel:

- nt'lagod csámcsogó (tulajdonságcsökkentő képessége ellen nem véd varázslat csak a faji pajzs, mentális támadása van, és pusztító végzetet lő, ajánlott a faji sisak vagy az őselemek köpenye, ill. mentális védelmünket növelő spellek használata),
- dr'thanox vérvívó (6500 életpontján kívül sok mindent nem tud felvonultatni).
- bn'oxrad szaggató (6500 ép, 135-ös védelem mindenre)
- zg'umrad facsaró (a leghúzóssabb éjfatty: fizikai sebezhetőség: 33 %, ajánlott előre megszerezni az infóját és berakni rá a Halálos Érintést, így körönként egyet kiszedhetünk).

Taktika: két facsarót kell megölni, hogy elkészíthesd Urgol valamelyik lángfegyverét. A 17-es ponton levő facsarót kell megölni a küldetés sikeréhez. Érdemes azonban más fattyakkal is végezni, hiszen a következő labirintusra fel kell készülni. Lesz szép új gyűrűnk és karkötőnk. Ehhez azonban fel kell találnunk sorban háromféle Urgol fegyvert, és utána jönnek az ékszerék. (Öklösöknek csak ezután jön a kesztyű.) Erre figyelj! Fordulónként két feltalálásod lehet (hacsak nem vagy gnóm), és idejében

kezd el! Szerintem érdemes mind a gyűrűt (+5 AC, +10 támadás, +5 szer., +220 max. ÉP), mind a karkötőt (+7 AC, +5 erő, +150 max. ÉP, -30 sebzés ütésenként az éjfattyaknak) legyártani, mert nagyon hasznosak az éjfattyak ellen!

Éjfatty esszencia szükséglet ehhez: 3 nt'lagod, 4 dr'thanox, 3 bn'oxrad és 2 zg'umrad esszencia összesen. (fegyver+gyűrű+karkötő). Minimálisan ennyi esszenciát üss ki ebből a labirintusból! Költséges a legyártásuk is, hiszen tl'urlang formázással készül, 500-500 VP-ért.

A labirintusban 1 Harcosok Könyvét gyűjthetünk be, növelve eddig is nagy könyvtárunkat.

141-ES LABIRINTUS

Miután leadtuk a 140-es labirintust, nem kapunk újabb térképet, csak egy tippet, hogy keressünk egy öreg tleikan bírát, és nála érdeklődjünk. Az ő becses neve: Tye'rukhagn bíra, és eléggé elítélhető módon egy tükörtoronyban lakik. Próbáljunk sok-sok tükörtoronyba mászni, kb. a tizedikben kiszabadítjuk az öregget, és ő megadja nekünk a 141-es labirintus térképét. Hol is lenne máshol, mint a Sötét Földön?! Brrr... Felszerelve az Urgol fegyverrel, a csilli-villi gyűrűvel és karkötővel, jó eséllyel nézünk a kihívás elé. Ha mindezekkel rendelkezünk, és teszünk további erősítéseket, nem lehet gond ez a labirintus sem. Térképelemzés II-t, ugye, nem kell említenem? Alapban ezzel kezdünk neki. Faji köpeny nélkül bemenni nem lehet. Pörhemór köre és felszínre ugrás nem használható. A labirintusban nagyságrendileg 12 mágiatörő csapda található, változó helyen és szintenként változó mennyiségben. A rajtad levő varázslatok közül mindig a legrégebben rajtad levőt szedik le, kikerülni őket még nem láttam. Rólam az évek alatt felhalmozódott becsületjeleket szedték le szorgalmasan. Érdemes néhány LM parancs után a fontosabb sebző spelleket újra felrakni. Hogy milyen kedves éjfattyak várnak ránk? Ha azt hittük, hogy meg megismertük az összeset, tévedtünk. Felbukkannak újabb változatok:

- at'htlab rém (fantomharc, TU és pszipont szívás, -15 védettség csapásonként, magas mentális védekezés ajánlott, a védekezés csökkentése miatt egyre nagyobbakat üt ő is, meg az utána jövők)

- en'trauk faló (őt csak ütni kell)
- ud'mroag tépő (a legnehezebb ellenfél, ro-pogtat, -6 erő kör végéig, sokat sebez, és jó eséllyel összeprésel minket)
- og'lhobn mézárzol (sokat varázsol, faji sisak szükséges, ill. vagy az armageddonja ellen védelem a tűz ellen, vagy a fehérállomány roncsolása ellen a pszi-acéltorony).

Mit is ajánljak ehhez a labirintushoz? Kezdjük azzal, hogy jól felkészülve már az elején egy körösre redukálhatóak a benne levő éjfattyak. Így kevesebbet sebződünk/szívunk. Ehhez én egy erős balkezes fegyvert ajánlok. Fügürlés vagy ongóliant tombolás alapban, íjászkence. Növeljük a támadás számunk! Fordulónként egy kreiton főzet elfogyasztása is javallott, ill. feltámadás/halálkapu, hogy esetleges elhalálozás esetén is bent maradjunk a labirintusban! Először is érdemes összeszedni azon éjfatty esszenciákat, amelyek az ud'mroag kulcsokhoz (2 db) és az og'lhobn fülbevalóhoz szükséges. Ez a fülbevaló is nélkülözhetetlen eleme lesz az éjfatty irtásnak (a hatékonynak). A fülbevaló hatása: -35 AC, +15 támadás, +7 szer., +200 max. ÉP. Ehhez a következő éjfatty esszenciákat gyűjtjük össze: 2 en'trauk, 4 og'lhobn, 5 ud'mroag. Ha ezek megvannak, jöjünk ki, és készítsük el ezeket. A két kulcsot egy parancsból is el tudjuk készíteni, így VP-t spórolunk. Persze, ne felejtjük el feltalálni ezeket előtte! Zt'tuzzarxn végzetét szedjük össze ezek után: 2

en'trauk esszencia, 2 ud'mroag esszencia, 2 og'lhobn esszencia. Ha ez is megvan, akkor irány a főellenfél! Ügyeljünk arra, hogy a random miatt más éjfattyak is állhatnak vele egy referenciaponton, így lehet, hogy nem maximum életerőben fogunk harcolni vele! Végzet nélkül esélytelen a főszörny. Készülj fel ellene rendszeren, minden létező dolgot aggass magadra, hogy eséllyel vedd fel ellene a harcöt. Kreiton főzet erősen ajánlott! Először az első szinten levőt likvidáld, aztán mehatsz a 4. szinten levőhöz. A labirintusban található varázspajzs szerintem felesleges... Enélkül is vígan lehet győzedelmeskedni. Teljesen felkészülve nekem a főszörny is egy körös volt. Amint vele is végeztünk, mehetünk bezsebelni az elismerést és a jutalmat, az Istenek Talizmánját. A labirintusban kísérletet tehetünk számos térkapu bezárására (ha van nálunk annyi felesleges Síkok Kulcsa), amelyekért 400.000 TP-t kaphatunk.

Összességében kihívásokkal tarkított küldetés sor, mely nem jelent legyőzhetetlen akadályt egy, az Ősi Birodalmakat bejárt kalandozó számára. 1800 max. ÉP környéken és 53-as legmagasabb fegyverszakértelemmel kezdtem el. A befejezésnél 2600 max. ÉP-m és 57-es fegyverszakértelmem volt. Nem csak „csúcskarakterek” számára készült.

Bella Dezső

Az alábbiakban egy rövid áttekintést nyújtunk arról, melyik Alanori Krónikában milyen témáról olvashattatok a Kalandozó Kalauz cikksorozatunkban. Ha úgy véled, hogy te is szakértője vagy valamelyik itt fel nem sorolt témának, és szívesen írnál róla cikket az újságba a játékostársaid okulására, kérlek jelezd felénk a tf@beholder.hu címen.

- 25. Az alanori csatorna
- 31. Sutor Kragoru dolgairól
- 32. Erődök
- 34. Csatamezők
- 36. Thargodan csatamezők
- 68. Teóriák a Kihívás Tornyáról
- 78. Éjfattyak
- 85. A 220-as koordinátán túl lévő területek
- 88. Hogyan szerezhetsz sok-sok aranyat becsületesen
- 89. Ryuku invázió
- 90. Fairlight nyomában
- 91. Az alanori királyi palota küldetései

- 92. Leah és küldetései
- 94. Sutor Kragoru sötét labirintusai
- 95. Árnytündérek
- 96-97. Sheran és küldetései
- 98. Az Invázióügyi Minisztérium küldetéssorozata
- 105. Thargodan csatamezők újra
- 106. Bányászházas küldetések
- 107. A Kihívás Tornyá
- 112. Emlékek a magasból
(a mászásról, másznivalókról)
- 114. A Borzalom Fellegvára
(Sötét Földes küldetéssorozat)
- 115. A Rahn ékkő
- 116. Elenios küldetései
- 119. Hajózás a ryuku szigetvilágba
(a vályogviskóban kapott küldetések)
- 121. A kémhálózat küldetései
- 122. Hoarián falvak és küldetései
- 123. Ryuku szigetek