

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Közleg az őszi találkozó ideje. Gondolom, sokan éppen az utolsó számolókat végzik az olimpiai jelentkezésük előtt, a minél optimálisabb indulás, és eredményesebb szereplés reményében. Mások már a híreket böngészik a Régmúltról. Vajon milyen felújított lapok lehetnek benne? Nos, ha az olimpiai jelentkezésben nem is tudunk segíteni, de a kártyások bizonyosan tájékozottabbak lesznek az új kiegészítő kérdésében, ha alaposan végigolvassák mostani számunkat. Könyvrajongóink számára nyilván szomorú hír, hogy a Rúvel hegyi legenda 2. kiadásával végére értünk az ideai könyveinknek, viszont talán némi vigaszt jelenthet a legújabb karácsonyi könyvvásárlási akción, melynek részleteiről a beholder.hu című honlapunkon tájékozódhatnak. Jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: A kalmárfejedelem titka c. regényének borítóképe, Ruzsinszky Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 11. (119.) szám (2005. november) – 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: október 21. **A következő szám lapzárta:** november 18.

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

THOMAS CAMPBELL NAPLÓJA	2
Egy ork szamuráj emlékei	
HKK ÁRLISTA	6
A ritka lapok árai	
ÚJ VERSENYEK	17
Novemberben és decemberben	
KÉRDEZZ-FELELEK	20
HKK kérdések	
RÉGMÚLT	22
Új HKK kiegészítő	
VERSENYSZERVEZŐKNEK	24
A HKK versenyszervezésről	
VERSENYBESZÁMOLÓK	26
Tiltott mágia	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
LEANTHIL NAPLÓJA	36
Élet a Hegyben	
LEGENDÁK VÖLGYE	40
Legendás torzszülöttek	
GHALLA NEWS	46
A TF hírei	
KALANDOZÓ KALAUZ	46
TF-FEJLESZTÉSEK	52
HATALOM	54
A TUDÁS SZENTÉLYE	56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

THOMAS CAMPBELL NAPLÓJA

>>> Sziasztok! A következő kis naplót egyik steifes kollegám találta egy nem-annyira legális források által kezébe került feji memória mélyén. A cucc a néhai Thomas Campbell (utcai nevén Camper), a Puyallup-i viszonylatban eléggé közismert ork számuráj naplója. Meglepő, hogy naplót írt? Nos, ha neked esne ki a memóriád időnként egy elrontott kiberver beültetés miatt, Te is felvennél mindent a feji memóriádba... Gondoltam közreteszem, ha másért nem is, legalább egy kis kikapcsolódás/történelemóra kedvéért.

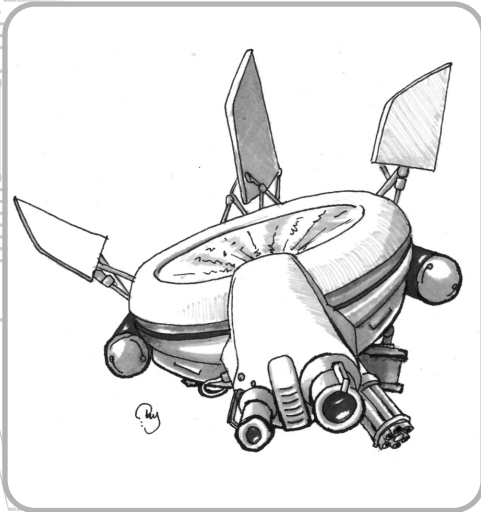
(Az adatok vegyesen vannak, a rögzített beszélgetések rádióon mentek, a többi gondolatot mentálisan véste a mester a memoárjába.)

>>> Káosz Kapitány

<<253Mp elveszett>>

2057. 04. 05. (Csütörtök)

22:34: Visszatért köreinkbe – még ha csak virtuálisan is – Switch a hackerünk. Őrül az új kiberlábának, bár annak nem annyira, hogy még nem szokta meg teljesen, és eléggé darabosan jár. Sokáig dumáltunk a Mátrixon keresztül, egyáltalán nem éreztem rajta, hogy megviselte volna a bal-esete. Őrülök, hogy ismét köztünk van.



2057. 04. 17. (Kedd)

20:30: A szicíliai törpe hívott, hogy szüksége lenne a segítségünkre. Egy kisebb konténernek kellene őrizni pár napig – az árat szokás szerint feltornászom 120%-ra, hatezerig.

21:17: Félórán belül a helyszínre – egy elhagyatott rak-tárépületbe – érkezünk, felszerelünk pár megfigyelő cuccot, és berendezkedünk.

A konténeret eléggé megerősítették, szóval inkább nem költségtajtuk, és messze elkerüljük.

2057. 04. 18. (Szerda)

03:13: Hála a felszerelt elektronikáknak, tetten érünk valami ninja kezdeményt. Megpróbált belopakodni: hangtalanul és kecsesen mozgott, de az elektronika ellen ez mit sem ért. Kard vagy dobócsillag nem volt nála, ellenben találtunk nála 6 kiló 12-es keveréket. Szerencsére nem az ajtón próbált bejönni - a feldrótózott gyalogsági akna és a nála levő holmi szép kis tűzijátékot csinált volna.

[Fegyvercsatoló által mentett adat: lövések száma – 4.]

03:13: Bagoly, a sámánunk, lecsapott egy érdeklődő figyélőszellemet. Nem sokkal rá idézőjét is megtalálta, ahogy a raktáron belül szaglászott. Megpróbálta lesből kinyírni, de csak megsebesítenie sikerült, így a szeméttáda meglógott. Bagoly szerint hermetikus volt, és ma már nem jön vissza, mivel elég keményen odavágott neki.

03:14: Két háromfős csapat próbálja megtámadni a rak-tárt. Egy rotoros robot is támogatja őket, ami az épület körül repkedve szórja az ablakokat és a gyengébb anyagból készült falakon keresztül minket. A csapatok jól mozognak együtt, de szerencsére a terep (és a felszerelt holmik) minket segítenek.

[Fegyvercsatoló által mentett adat: lövések száma – 21.]

03:16: Míg mi a csapatokat morzsoljuk fel, Bagoly 2 kiló C-12-vel ajándékozza meg a robotot. A terv sikerül, ám Bagoly megsérül közben.

[Fegyvercsatoló által mentett adat: lövések száma – 16.]

03:23: Kiszúrtunk egy másik, vélhetőleg megfigyelőcsapatot is. Egyik tagjukat megöltük vagy megsebesítettük, így elmenekültek.

[Fegyverkapcsoló által mentett adat: lövések száma – 1.]

04:15: A szicíliai felhívott és közölte, hogy reggel kilencre kell a ládát a belvárosba vinnünk.

08:01: Megérkezett a Kuplungon keresztül beszerzett teherautó, amivel elfuvarozhatjuk a holmit.

08:47: Gebasz van.

[Fegyverkapcsoló által mentett adat: lövések száma – 43.]

08:50: Alig értünk a célépület közelébe, az asztrálsikon kommandózó Baglyot kiűtötték. Nem sokkal rá egy mágiahasználó asztrális formája jelent meg mellettünk az utastérben és követelni kezdte, hogy hagyjuk itt a teherautót konténerestől, és takarodjunk el. Azonnal akcióba léptünk és elkezdtünk elhelyezkedni a terepen, de a fickó sem habozott, és pár pillanattal később már meg is jelentek az elementáljai. Egy földelementált Kuplung végzett ki. Szerencsétlen pára csak végre akarta hajtani idezője nem túl átgondolt parancsát, és megpróbálta megállítani a felé lendülő teherautót. Kuplung egyszerűen keresztülhajtott rajta. A megmaradt két tűz- és a légelementált villámgyorsan leszedtük.

08:56: Árnyék jelezte, hogy a megfigyelőhelyéhez közel egy mesterlövészt vett észre. A balhé első jeleire egyszerűen lehajította a tetőről.

Ezzel egyidőben két másik helyről is elkezdtek sorozni. Az egyik helyről ideggázt lövöldöztek, a másiktól, (hatásosságát tekintve) valami remegő kezű izomfiú kezdett pergőtűzzel terrorizálni. A gázra sajnos nem készültünk, így elég gyorsan harcképtelenné váltunk, de szerencsére Árnyék az ex-merénylő puskájával gyorsan rendet tett (a fickók gyanúsan nem voltak profik, hiszen a bűvőhelyükről tökéletesen ráláttak egymásra).

Az összecsapás vége felé már majdnem az eszméletünket is elvesztettük. A gáz szerencsére a könnyebb tömegszállításokhoz használt könnygáz keverék volt, de fel volt ütve valamivel, szóval Kuplunggal és Nemessel pillanatok alatt a földön okádtunk, mindenféle tudatos tevékenységre képtelenül.

09:01: A lehetőségekhez képest Switch gyorsan kimene-kített minket a helyszínről, elkötött pár robottaxit és belebar-



molt a forgalomirányító rendszerbe, hogy általános káosz alakuljon ki mögöttünk az utakon.

09:12: Elértük az egyik menedékházunkat.

09:13: Árnyék utólagos beszámolója szerint nagyjából abban a pillanatban amikor elterültünk, és leszedte a merénylőket, egy hatalmas sárkány úszott be a terepre, aki előbb felszakította a teherautó tetejét, majd a rakománnyal együtt elrepült. Mondani sem kell, mi már nem voltunk olyan állapotban, hogy egyáltalán felfogjuk, mi történik. Árnyék sem mert cselekedni egy szál mesterlövészpuskával, és némi monszálás dróttal a tarsolyában.

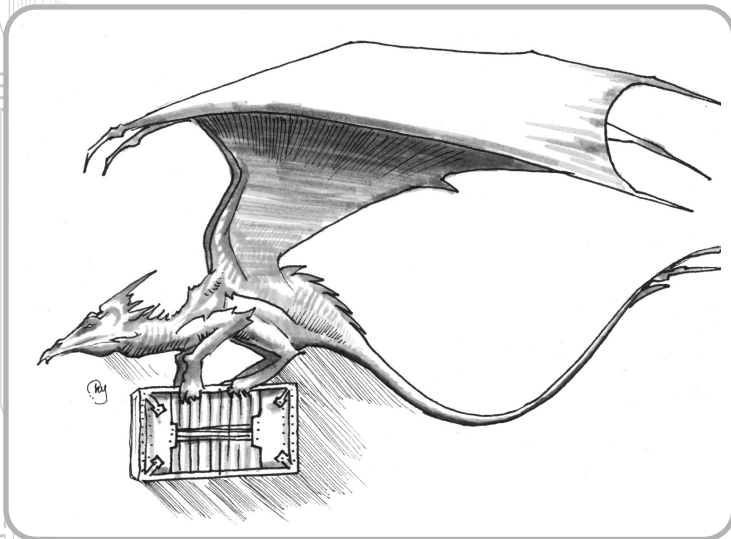
09:24: Először arra gondoltam, szerencsétlen Árnyék túl nagyot szippantott abból a gázból, esetleg beszedett, vagy pont ellenkezőleg, elfelejtett beszédni valamit, de a helyszínről, és a teherautóroncsról készült képek, amit Switch varázsolat elő, megerősítették a történetét. Switch nem látta a sárkányt, mivel a furgon és a helyszín is szenzoros holterében volt. Mindenesetre örült, hogy nem kellett személyesen is a helyszínen lennie.

09:30: Még mindig remegek a gáztól.

19:02: Bagoly este óvatosan felderítette a helyszínt, és kifaggatta a hely szellemét. Rossz hírekkel tért vissza: Árnyék valószínűleg nem hallucinált, a helyszínen egy erős mágius jelenléti érkezett és igen gyorsan távozott.

2057. 04. 20. (Péntek)

06:33: Switch üzenetet fogott. Rövid videó volt, amiben egy tipikusan sárkánynak tűnő létforma közölte, hogy nem



3. Nincs sárkány, valami illúzióval és kamu felvétellel szívat egyik ellenségünk.

Tekintetbe vettük, hogy ha tényleg sárkány volt az a dolog, ami ellenünk jött, akkor nagyon érdeklí a cucc, hiszen személyesen jött. A második lehetőséget ki is zártuk. Mondjuk ettől nem éreztük jobban magunkat.

10:22: Switch a szokásos információkeresése közben egy érdekes hírré lett. Nem sokkal később a tegnapi rajtaütés után egy hatalmas robbanást észleltek a Szelis terület felett. Mivel arrafelé nincs más, csak vadon meg parabigyók, kár nem történt. Járművet nem

érezkeltek, ami arra repült volna, légfelvételen sem látszott semmi.

10:30: Sárkányról nem esett szó a hírekben, csak egy kisebb „bandaháborút” dokumentáltak a reggeli órákban.

11:00: Egy többszörösen biztosított számról rácsörögünk a szicíliaira. Persze ki volt kapcsolva. Switchnek ennek ellenére is sikerült visszanyomoznia a mobil helyzetét... az egyik helyi DocWagon kirendeltségére lokalizálta. Kiküldtük Árnyékot a helyszínre, mivel neki volt a legjobb esélye, hogy ne kapják el.

12:22: A terv csak félig jött be. Árnyékot nem fülették le, de a csávónk sem mozdult ki a kórházból. Kis utánaérdeklődéssel és némi befektetéssel sikerült is kiderítenünk mi a pálya a szicíliaival. 4 napja kórházban feküdt, ráadásul 2 napja kómában, mivel valami agyi biovert ültettek épp bele. Mondani sem kell, mennyire megőrültünk a hírek.

13:38: A nap hátralevő részére kicsit magamba szálltam... Volt egy kamu megbízásunk. Ismeretlen, leendő ellenségünk jól ismerte a szokásainkat, titkainkat és simán ki is használta mindet. Játszott velünk! Ráadásul egy sárkány... A legjobb, amiben bízhattunk, hogy kinyiratta velünk az ellenségeit és csak ennyit akart. De szép is lenne...

2057. 04. 21. (Szombat)

06:39: Hosszú és nehéz éjszaka volt az előző. Kuplung leitta magát a sárga földig, Nemes pár bivalyerős nyugtató/euforizáló chip segítségével biztosította nyugodt álmát, Bagolynak ellenben könnyű dolga volt, bár mindig éjszaka

kíván további lépéseket tenni, de ha még egyszer kereszteljük az útját... blablabla, a szokásos. Mindenesetre egy gyík szájából hallani jóval félelmetesebb volt, mint eddig bármikor. Persze mindannyiunknál azonnal bekapcsoltak a paranoia-áramkörök. Már meg sem lepődünk, hogy az egyik saját, privát üzenetek hagyására fenntartott HTH számunkra érkezett az üzenet. Azon viszont sokkal inkább, hogy Switch és Bagoly, a felvételek többszöri áttanulmányozása után, egyértelműen arra a következtetésre jutott, hogy a felvételen levő valami csak grafikus megjelenítés, nem sárkány.

07:45: Mivel én voltam leginkább formában, Árnyékunk meg sosincs kedve nappal grasszálni, elvittem a cuccot Kuplung képvágó ismerőséhez. A srác meg sem lepődött, amikor betoppantam egy sárkány halálos fenyegetésével a hónom alatt. Megnézte párszor, adott pár utasítást a gépnek és az egész felvétel egy hatalmas adathalmazzá változott.

07:49: Magára hagytam egy cigi erejéig, de mire visszaértem már szét is cincálta a felvételt, ráadásul a kedvemért meg is jelölte hol nincs rendben a cucc. Így utólag tényleg egyértelmű...

08:28: Majd szétrobbantam az idegtől mire visszaértem a srácokhoz.

Sorra vettük a lehetőségeket:

1. A sárkány érdeklődik irántunk, és le is fog vadászni. A felvételt egy ellenségünk csinálta, hogy megszívasson.
2. A sárkány érdeklődik irántunk, és le is fog vadászni. A felvételt csalinak csinálta.

volt inkább aktív, sebesülései miatt könnyen elpilledt. Én csak töprengtem, hasztalanul.

Az este magam elé rakott telekom sipítására tértem magamhoz. Kuplung is egyből felpattant, és a párnája alá rejtett pisztollyal pásztázta a szobát, elég ingatag mozgással. Nemes csak a szemét nyitotta ki és mosolygott. Bagoly egyáltalán nem reagált – ütemesen szuszogott tovább a fal felé fordulva. Gyönyörű csendélet volt, de tudatosult bennem, hogy fogadnom kellene a hívást, mivel Switch hív.

<Switch> De gyors vagy, apám! Na figyelj, elmondom mit sikerült kibányásznom. Élelmes törpénk a legnagyobb telefonszolgáltatónál kötött szerződést, a mobiljáról pedig nem intéztek hívást miután besétált a korházba. A legnagyobb szolgáltató pedig nem véletlenül a legnagyobb – szó szerint halálosan komolyan veszik a számlázást, így az info, hogy nem a törpe az emberük, tuti.

Megpróbáltam az átjátszóban tárolt információk alapján visszafejteni a meghamisított hívás forrását, de nem létező végpontokig jutottam csak. Átpasszoltam a melót egy belső kollegának, de egyelőre semmi fejlemény.

<Camper> Aham.

<Switch> Mindezek mellett megkuksiztam azt is, mire jutottak a zsaruk. Persze semmire. A teherautó robotpilótájából semmi értelmeset nem tudtak kihámozni, a helyszíni kamerákat pedig a füst zavarta. Annyit lehetett csak látni, hogy valami nagy ereszkedett le a teherautóra megdöbbenő gyorsasággal és szedte ki a cuccot. A gázt is szétcsapta, de tiszta képet így sem sikerült csinálni róla.

<Camper> Ennyit a technikáról.

Nem tudom, hogy megköszöntem-e, de leraktam a telefont.

<Nemes> Nos, urak! Az lenne a legtisztább, ha megnéznénk magunknak azt a kis erdős részt. Talán piknikezhetünk is egy kicsit. Legalább addig, míg lecsillapodnak a kedélyek, vagy ilyesmi.

Nem is tudom mi zavart jobban: az, amit mondott, vagy az, a helyzetünkben betegesnek ítélnélhető széles mosoly, aminek a keretében mondta. A chipjét minden esetre kiszedtem a fejből.

07:12: Jobb ötletet nem tudtunk keríteni, Switch is helyeselte a döntést (persze, mivel ő nem tartott velünk), szóval szedelőzködtünk, összeszedtük ami kellett és elindultunk.

19:23: Megérkeztünk a helyszín közelébe. Törzsi vezetők fogadtunk, Bagoly pedig a hely szellemével biztosította be az utunkat. Problémamentes utazás volt, a vezetők és a szellem segítségével messze elkerültük a parányeket, és mindig a leggyorsabb úton, legrövidebb csapáson haladtunk.

Egyből észrevettük, hogy megérkeztünk a helyszínre, mivel itt mindent fémtörmelék borít, bár a növényzetet semmi sem látszódik. Fura légkör van a helynek... mintha élne a növények, bár ez lehet, hogy csak a túl sok horror-szimuláció utóhatása. A vezetőkön minden esetre nem látszik, hogy tartana valamitől.

19:31: Épp a helyszínt vizsgáltuk, amikor Árnyék jelezte kézjelekkel, hogy gondja van. Egy széles vágás húzódott a lábszárán, valami indába gabalyodott bele, és az vágta meg. Ez nekem furá... a lopakodás mestere belegabalyodik egy indába?

19:32: Pont mikor lehajoltam, hogy megnézzem magamnak az indát, Árnyék összeesett és többet nem mozdult. Bagoly varázsolni kezdett, minek hatására lángoszlopok jelentek meg.

Remélem tudja mit csinál... bár az arckifejezése szerint igen.

19:33: Az indák folyamatosan felénk csapkodnak, nem tudom meddig bírja még feltartani őket Bagoly tűzfala...

<Kuplung> (elesik valamiben) Basszus, ha nem élnek erre mutáns krokodilok, akkor nem akarok belegondolni minek volt ez a feje...

<Camper> Switch, megvan a sárkányunk, már ami maradt belőle. Na takarodjunk innen, de gyorsan. Bagoly, tudunk még hátrálni?

<Kuplung> [hangos zihálás] Arra úgy látom okés.

<Bagoly> Remélem...

<Switch> Köszí srákok, megnyugodtam!

<Camper> Mi van?

[Robbanáshang]



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

A bajnok akarata	- u 10000	A Gépezet	d r 100	A holtak bolygatása	l r 200
A bajnok manifesztációja	- u 10000	A gonosz árulása	r r 100	A holtak bosszúja	l r 100
A bajnokok reggelije	r r 50	A gyenge gyengéje	tu r 300	A holtak könyve	l r 300
A balek zsákja	d r 200	A gyors lesújt	Má r 600	A holtak segítsége	l r 200
A béke fenntartása	s r 200	A gyógyítás fájdalma	s r 400	A holtak szelleme	l r 200
A béke megőrzése	s r 100	A győzelem ára	l r 50	A hősök hagyatéka	r r 50
A Bika ideje	- r 50	A győzelem reménye	f r 50	A jövő ura	d r 200
A birodalom virágkora	- r 100	A Hadúr szava	t r 400	A kalandozók védőszentje	- r 300
A boldogság csengettyűi	P r 100	A halál angyala	l r 200	A kalmárok itala	Má r 500
A bosszú lángja	d r 50	A halál éjfékete lovasa	l r 200	A káosz halványlila aurája	Mu r 100
A bőség zavara	- r 500	A halál fia	l r 400	A káosz hatalma	c r 50
A bűbájosság rúnája	e r 300	A halál szele	H r 100	A káosz igazi arca	Mu r 1000
A bűvölet perce	f r 500	A halál temploma	H r 300	A káosz örvénylő lovasa	c r 200
A csodák kútja	e n 50	A halandóság átlépése	d u 6000	A káprázat ereje	e r 200
A Denevér hatalma	f r 50	A halhatatlanok nagymestere	- r 200	A kapzsiság átka	f r 50
A dimenziók háborúja	l r 300	A halhatatlanok pusztulása	l r 100	A keresés lángja	r r 50
A fájdalom szépsége	- r 200	A hallucináció börtöne	P r 100	A kigyó taktikája	Má r 400
A fegyver létrehozása	c r 50	A harmadik lovas	l r 200	A kockázat ára	r r 300
A fegyver ura	c r 50	A három kívánság gyűrűje	f u 4000	A kos csapása	l r 50
A fegyver visszatérnek	c r 50	A hatalom átka	c r 50	A kos ereje	r r 50
A fele királyság	r u 3000	A hatalom illúziója	r r 400	A kör bezárul	f r 50
A feledés korszaka	t r 500	A hatalom kék itala	Mu r 400	A kövek ereje	tu r 100
A feledés szelleme	c r 50	A hatalom korlátozása	t r 50	A kövek hatalma	t r 50
A Fenevad üvöltése	Mu r 50	A hatalom oltára	Má r 200	A közepszer pusztulása	r r 50
A fény ragyogása	K r 100	A hatalom örülete	f r 50	A különlegesség ereje	P u 3000
A fény tava	r r 200	A hatalom szava	c r 1500	A különlegesség megcsúfolása	ti u 3000
A férgek védelmezője	d r 100	A Hatalom Szövetsége	b r 400	A láng marása	d n 50
A fonatok erősítése	e n 50	A hatalom tornya	f r 50	A lélek elorzása	Mu r 300
A föld sarkánya	t r 400	A hatalom torzulása	H r 1500	A lelkek folyója	r r 200
A fúrfang temploma	Má r 500	A hatodik napon	- r 200	A mágia csodája	f r 50
A galetkik védelmezője	Ti r 400	A hely szelleme	d r 50	A mágia létsíkja	- r 50
A géniusz manifesztációja	d r 100	A helytartó csápja	P r 400	A mágia tobozódása	f r 100

A Mágus uja	P r	200	A változások kora	P r	100	Aranytojást tojó tyúk	c r	50
A mágusok átka	Mu r	200	A vámpír csókja	l r	200	Arc	c r	50
A majom technikája	Mu r	500	A vándor	s r	100	Arkangyal	r r	50
A megbocsátás apostola	r r	50	A védelem parancsnoka	t r	200	Arkangyal (új)	r r	300
A mélység démona	c r	200	A végítélet harsonái	d r	200	Arkhon, a vezér	r r	100
A méreg sodra	s r	500	A végzet talizmánja	Má r	400	Armageddon	c r	50
A Mester	f r	300	A vér hatalma	d r	200	Arnilla	d r	50
A Mester Büntetése	f r	50	A vér tava	l r	300	Arrthon	t r	50
A Mester büntetése (új)	f r	400	A vereség híre	c r	50	Asylum	f r	50
A mester jutalma	d r	50	A világ újrafelosztása	f r	50	Asylux átka	e r	600
A moák fénykora	t r	100	A vizály vége	Tu r	300	Asztrális behemót	P r	200
A moák mesterkedése	t d r	50	A xirnoxok átka	H r	400	Asztrális hullám	Mu r	500
A moák mesterkedése (új)	t r	400	Abszolút pusztítás	l r	200	Aeratikus hasnyák	l r	50
A moák öröksége	t r	300	Acél Öklök	r r	50	Augur	r r	500
A mogokok törvénye	f r	800	Acéldarázs	s r	50	Augur dühe	r r	100
A morfok csábítása	P r	300	Acélkolosszus	f r	500	Augur varázskönyve	r r	50
A múlt tükre	H r	1200	Acélkolosszus (új)	f r	800	Autentikus vámpír	l r	500
A nagytanács ítélete	b r	100	Achát gölem	c u	3000	Avatár idézése	e r	200
A norektyr mágiája	t r	50	Adamantitgölem	c r	50	Avengir	r r	100
A nyugalom pillanata	rh g	20	Afgori hatalma	- r	400	Az agy kifacsarása	c r	100
A nyugalom tengere	s r	50	Agyaggölem	f r	50	Az akarat ereje	rh n	100
A pegazusok hercege	f r	300	Agydaráló	c r	50	Az alkotás szentsége	t r	100
A pokol szeme	d r	600	Agyhalál	Mu r	200	Az alkotó öröme	K r	100
A proféta parancsa	H r	100	Agypörkölő	P r	300	Az álmok hatalma	e r	50
A pusztítás botja	d r	50	Agytaposás	t r	50	Az alvó szörny	c r	50
A pusztulás fájdalma	c r	50	Agytaposás (új)	t r	400	Az angyalok háborúja	d r	50
A ragály rothadó lovasa	l r	200	Agyvihar	Ma r	100	Az ártatlanság kora	s r	50
A reménytelenség bajnoka	c r	50	Agyzavarás	e r	50	Az átalakulás böre	P u	3000
A rend ereje	rh r	1000	Agyzavarás (új)	e r	400	Az átalakulás kora	- r	200
A rend hírnöke	r r	300	Ahriman	b r	400	Az ébredés fájdalma	c r	50
A repülés szabadsága	P r	200	Akasztfófa	l g	20	Az egyesült entitás döntése	P r	300
A rettenet katonája	l r	50	Akmal	d g	20	Az egyszerűség előnye	Ti r	300
A sárkány kincse	Má r	200	Alanor	r u	3000	Az elemek ura	r u	3000
A sellők csábítása	e r	50	Alanor (új)	r u	4000	Az élet egyensúlya	s r	50
A sötétség kardja	c r	50	Alanori Csatorna	r r	50	Az élet ereje	s r	200
A sürgetés rúnája	c r	50	Alanori futár	r r	50	Az élet és halál kupája	s r	50
A szabadság ára	- u	6000	Alanori könyvtár	r r	50	Az élet és halál kupája (új)	s r	400
A szelek ura	e r	100	Alanori Krónika	r r	50	Az élet fája	tu r	100
A szerelem hatalma	e r	100	Alattomos fekete csáp	l r	200	Az élet illúziója	K r	400
A szerelem tornya	e r	200	Alattomos módszerek	c r	50	Az élet könyve	r r	50
A szerencse fia	c r	50	Albinó küklpsz	t r	100	Az élet körforgása	s r	500
A sziklák atyja	t r	50	Albinó varkaudar	d r	600	Az élet oltára	s r	100
A szirének éneke	e r	50	Alias Kurd	ti r	100	Az élet vize	s r	50
A szirének éneke (új)	e r	300	Alku a sorssal	Ti r	200	Az élettelenység megcsúfolása	Tu r	300
A szirének hatalma	e r	50	Altatódal	e r	50	Az ellenfél balszerencséje	c u	3000
A szkarabeszok átka	Ma r	400	Alvás	r r	200	Az ellenfél kiismerése	t u	3000
A szó hatalma	e r	400	Alvó drakolder	f n	50	Az Ellenség támadása	To r	500
A tanítvány lázadása	f r	50	Amőbaszerű gyik	Mu r	100	Az enyészet hídja	c r	50
A teljesség tornya	t r	50	Amyrro	ti r	100	Az enyészet porladó lovasa	l r	200
A tengerek ura	e/s r	50	Angyali bűbáj	K r	200	Az erdők őre	s r	100
A teremtés zenekara	s r	50	Animáció	l r	100	Az erős ereje	K r	1800
A tiltott könyv	c r	1000	Animált kolosszus	d r	400	Az esszencia elnyelése	c r	200
A tisztaság tornya	r r	50	Animált korall	s r	300	Az idő hercege	c r	100
A tisztesség manifesztációja	r u	6000	Animált ősföld	t r	100	Az idő kereke	e r	1000
A tizenhárom tanácsa	b r	300	Antimágikus puffancs	t r	100	Az isbsai szent bak	r r	50
A tizennyedik	l r	500	Antimágustanonc	d g	20	Az iszonyat tornya	l r	100
A torzak hercege	- r	200	Antióskó	P r	100	Az olcsó büntetése	d g	20
A tömeg hívó szava	d r	50	Anyagi robbanás	Mu r	100	Az orgorók átka	s r	50
A tudat ellensége	rh g	20	Anyamotyogó	l r	600	Az orgorók hatalma	s r	50
A tudomány ára	Tu r	200	Apokalipszis	l u	4000	Az óriások dühe	t r	100
A túlélés ára	Tu r	200	Apró kívánság	t r	1000	Az óriások fájdalma	t r	100
A türelem rőzsája	r r	100	Aranybánya	f r	200	Az orkok öregyanja	d r	500
A tűz ura	d r	200	Aranygriff	r r	50	Az örület fanatistái	c r	50
A vadak megfékezése	r/s r	50	Aranycsarkány	K r	800	Az örület temploma	d r	50
A vadak ura	s r	50	Aranytigris	f r	500	Az ősmágus kívánsága	Má r	200

Az ősök Bosszúja	Tu r 200	Bérmunka	f r 100	Cheotox	Mu r 200
Az ősök könyve	Tu r 100	Bern, a szutyok	Mu r 50	Chloe	Mu r 100
Az ősök oltára	Ti n 50	Bertold, a harcias	t r 50	Chosuga	P r 1000
Az őszinteség bajnoka	r r 50	Bestia	Mu r 300	Clod Onar	d r 300
Az újjáéledés tornya	r r 100	Besúgás	c r 100	Connor Wartause	t r 50
Az univerzum kifordítása	c r 50	Betonfal	t r 50	Corlan	rh r 800
Az univerzum tengelye	l r 50	Bianka	s r 50	Csábítás	e r 200
Az Űrnő sárkánya	e r 800	Bibircsók-óriás	t r 100	Csáphegy	P n 50
Az utolsó mondások könyve	r r 500	Bibor műsze	B r 200	Csáp-istenség	c r 1000
Az utolsó szó	l r 50	Bikacsók	d r 50	Császári dekrétum	Ti r 300
Azt mondtam, nem	e u 3000	Bikaviadal	- r 50	Cseppfolyós idő	To r 500
Azt mondtam, nem (új)	e u 6000	Birtoklás	-* r 400	Cserebogár	P r 50
Áldott okerón	r r 200	Bjölteodrok	tu r 200	Csillagbajnok	e r 50
Áldozási ceremónia	to r 100	Blokkoló tigris	rh r 500	Csillezsálya	c r 50
Áldozat a holnapért	r r 50	Bn'oxrad szaggató	l r 300	Csipkerózsika álma	e r 50
Áldozat az ősi isteneknek	c r 3000	Bo'adhun csapás	f r 300	Csókímágia	e r 50
Álmodozás	e r 50	Bo'adhun varázstital	s r 400	Csontlepké	l r 50
Álmosító manó	e r 100	Borax király	r r 50	Csontolvadás	H r 400
Álomfáló	c r 50	Borax király (új)	r r 600	Csontváz lord	l r 100
Álommágia	e r 400	Borun, a bérnyilkos	to r 50	Csordaszellem	c r 100
Álomörzök	e/r r 50	Borzalmak szakadéka	c r 50	Csőpögő csámpolat	H r 100
Álomsárkány	e r 300	Borzalmas varkaudár	d r 100	Csőppnyil nyugalom	B r 400
Álomtündér	e r 50	Borzalmas varkaudár (új)	d r 500	Csupacsáp csillag	tu r 50
Általános randomizáció	f r 50	Borzalom	d r 300	Csuszpít	d r 50
Árnyékdemón	l r 200	Bosszúálló	t r 50	Cunami teknős	s u 6000
Árnyékharcos	ti r 100	Bosszúhadjárat	l r 50	Dagály	s r 50
Árnyékhold	c r 50	Bosszúszomjas pegazus	t r 600	Daronel	f r 50
Árnyéksárkány	l r 100	Boszorkánylány	s r 100	Déja vu	s u 8000
Árnyéksárkány (új)	l r 1200	Bölcs látomás	rh r 1000	Démoni bál	To r 300
Árnyéktűz	c r 100	Bölcsesség	- r 50	Démoni kántálás	d r 100
Árnylord	l r 100	Bölcsőpolip	s r 100	Démonölő	r r 400
Ártatlan Ártalom	l r 50	Bömbölő arénarém	Ti r 500	Démonparázs	To r 400
Áruló Yathmog	c r 50	Börtjauk tréfája	Ti r 500	Démonporonty	To r 300
Árvíz	s r 200	Bri'thung, a tolvaj	d r 400	Denerissa	e r 50
Átcsoportosítás	r r 50	Bufa hírnöke	b r 100	Denevér szimbólum	d r 50
Áthatolhatatlan kód	s r 50	Bufa kódexe	b r 1000	Dermesztés	H r 300
Átkozott kincs	f r 50	Bufa lovagnője	b r 50	Detonáló amulett	to r 200
Átkozott mágia	t r 50	Bufa nevetése	b u 3000	Deus ex machina	e r 50
Átokosztó	c r 300	Bundás csirmáz	t r 50	Deviancia	c u 4000
Átokpulzans	Mu r 100	Bundás csirmáz (új)	t r 400	Dexkill, a pusztító	Ti r 200
Átoksúlyom	Mu r 300	Bunthar	r r 200	Dezintegráció	To r 300
Áttelepítés	t r 50	Burástya királynő	e r 50	Dezintegráló sugár	l r 300
Baghar	c r 100	Burjánzó brothag	-* r 300	Dezintegrátor	f r 300
Baghar fétise	c r 800	Burjánzó toragfatty	c r 100	Dhokakra	Mu r 50
Baghar kívánsága	c r 100	Bübájlópás	e r 500	Diána	e r 50
Bahn szolgálja	f r 50	Bübájmásolás	e r 400	Diána kívánsága	e r 300
Bájjtal	e r 50	Bübájós féreg	e r 400	Diána tánca	e r 50
Bajnokok csatája	t r 50	Büdös zokni	t r 50	Dimenziócsere	t u 4000
Bajnokság	t r 50	Büntető	K r 100	Dimitrij	f n 50
Bájjolás	P r 200	Büntető iszonyat	l r 50	Direkt kontaktus	e r 50
Bakugrás	t r 50	Büntető praglonc	t r 50	Direkt kontaktus (új)	e r 500
Baljós jelek	d r 50	Bűvös erdő	- r 500	Diuretikus kráken	e r 50
Ballisza	r r 100	Bűvös lant	e r 50	Diz'ox nyilpuskás	d r 100
Bally	rh n 50	Bűvös Ököl	Ka r 100	Dizruptor	d r 50
Banyapók	c r 100	Bűvös tigris	e r 400	Dj'arekh tárcsa	c r 1500
Barlangcsarnok	Ti r 300	Bűzgombóc	s r 100	Dl'orkhaugruk	c r 600
Barlangtáncos	P g 20	B'Waetan	c r 200	Dombi yeti	t r 100
Bársony gyilkos	d r 400	Célpontválasztás	Má r 300	Don Caloni	t r 200
Bátor manó	t r 50	Célzó tűz	-* g 20	Doorwalh	l r 200
Bean-sidhe	l r 50	Chara-din döbbenete	c u 3000	Doppelganger	e r 50
Becsületes küzdelem	t r 50	Chara-din káoszlovagja	c r 50	Dor	ti r 100
Beholder mágus	Ma u 4000	Chara-din küldetése	c r 100	Dornodon küldetése	d r 50
Béklyó	t r 50	Chara-din öhaja	c r 800	Dornodon lovagnője	d r 50
Belső állkapocs	Mu g 20	Chara-din talizmánja	c r 50	Dornodon ministránsa	d r 200
Bérmágia	t r 200	Chara-din temploma	c r 50	Dornodon szentélye	d r 100

Dornodon temploma	d	r	50	Enciklopedia Fantasia	-	u	4000	Fegyvermester	t	r	200
Dornodon visszavág (új)	d	r	500	Energiacsóva	Ka	r	300	Fehér Tigris	K	r	400
Dort Amessix	t	r	100	Energiaital	e	r	50	Fehérbérc temploma	e	r	100
Dögvész	c	r	100	Energiakonzentráció	c	r	50	Fejvadász	t	r	200
Drakolder mágus	f	r	100	Energiaspirál	r	r	200	Fekete főnix	Mu	r	400
Drakolder poronty	f	r	300	Energizáció	Ma	r	500	Fekete griff	c	r	100
Drakolder rémúr	f	r	400	Erőegyensúly	s	r	50	Fekete kakas	l	r	300
Drakolder testőr	f	r	200	Erőgyűjtés	r	r	50	Fekete kehely	d	r	50
Drakolich	l	r	500	Erőnyerő	r	r	300	Fekete özvegy	s	r	50
Dr'thjanox vérvó	c	r	300	Erőpróba	ti	r	50	Fekete Péter	l	u	4000
Drud	d	r	50	Erszényes elkarog	e	r	50	Fekete sereg	t	r	50
Druida adeptus	s	r	100	Ervdő	s	r	50	Féktelen imádat	P	r	400
Druida csapda	s	r	100	Esszenciakapocs	P	r	700	Felcser	r	r	100
Druida mester	s	r	100	Esszenciakristály	e	r	100	Felderítés	-	r	100
Druida tudós	s	r	100	Esszenciaőr	r	n	100	Felejtő féreg	c	r	200
Duplikátum	d	r	800	Esszenciavámpír	l	r	300	Félnék Yathmog	Mu	r	300
Dúvad	c	r	600	Estariol	c	r	50	Felkészülés	-	r	400
Ében hadúr	c	r	50	Ewgbert forrása	f	r	500	Felnövekvő nemzedék	t	r	400
Ében halálhajcsár	c	r	50	Ewgbert megszakítása	f	r	1500	Felső szférák anyyala	r	r	200
Ében thargodan	c	r	100	Ewgbert, a mágus	f	r	500	Felszabadító kacagás	c	g	20
Ében tigris	c	r	300	Exterminálás	t	r	400	Fémbontó szójer	f	r	50
Ébenfekete sárkány	l	r	400	Ezeréletű	e	r	50	Finix	K	r	50
Egérút	-	u	5000	Ezeréves lélek	Mu	r	500	Fényelementál	r	r	200
Egészségpróba	tu	r	50	Ezoterikus mardel	e	r	50	Fényes griff	rh	g	20
Égető tekintet	r	r	50	Ezüstmágusok tornya	e	r	50	Fényfőnix	K	r	100
Egoizmus	c	r	50	Éjkornis	c	r	100	Fénysárkány	r	r	100
Egyesített lelki energia	e	r	100	Éjmágus	c	r	50	Fényúr	r	r	200
Egyesült erő	t	r	500	Éjmágus köpenye	c	r	50	Ferge, a hős	r	r	50
Éhínség	l	r	50	Éjpók	Mu	r	500	Fertőzés	c	r	50
Ehknagorhu	e	r	50	Éjsárkány	c	r	500	Ferwagor kincse	t	r	200
Ekharion bébi	t	r	100	Éjvándor	c	r	200	Ferwagor, elementál lord	t	r	50
El DonGo	-	r	50	Életenergia	-	r	400	Feudális örökség	t	r	50
El Miacci	d	u	6000	Életfolyam	r	r	200	Fezmin gépezete	P	r	400
Eldüeni vándor	s	r	400	Életszívó kard	l	r	50	Fintor	t	r	300
Elektromos rája	f	r	50	Élő bűbáj	e	r	400	Fizetett tehetség	f	r	500
Elementál trió	f	r	100	Élő útvezető	s	r	50	Flavius	r	r	50
Elemi Argon	Ma	r	100	Élőáldozat	l	r	50	Flo	r	n	50
Elemi rin	r	r	50	Élőholt gárdista	l	r	100	Fluxusfaló vyarg	P	r	500
Elemi védelem	r	r	50	Élőholt mágus	l	r	300	Fluxuskamra	c	r	200
Elenios csodája	e	g	20	Élőholt mágus (új)	l	r	1000	Fogadó	f	r	100
Elenios küldetése	e	r	50	Élőholt pegazus	l	r	400	Fojtogató kód	t	r	100
Elenios lovagnője	e	r	50	Élőholt pöffeteg	l	r	300	Fokozott burjánzás	Mu	r	50
Elenios temploma	e	r	50	Élőholt rituálé	l	r	100	Fókuszált mágia	-	r	500
Eleven épület	f	r	300	Élőholt tigris	l	r	200	Folrang	d	r	800
Eleven rettenet	Mu	r	200	Élőváros	f	r	100	Forrósítás	to	r	100
Elf mesterharcos	f	r	100	Északi tűzsárkány	d	r	500	Fosszilis csontok	K	r	100
Eliana	r	r	100	Étkezési homár	s	r	50	Földanya	s	r	200
Elit gárdista	t	r	50	Fair play	r	r	50	Földanya amuletje	s	r	50
Elit palotaőr	f	r	300	Fairlight állovagja	f	r	50	Földanya bölcsessége	s	r	200
Ellenálló goblin	Ti	g	20	Fairlight játéka	f	r	50	Földanya erdeje	s	r	50
Ellenvarászlát (új)	f	r	600	Fairlight küldetése	f	r	50	Földanya gyümölcszei	s	r	200
Elmanakh	to	r	100	Fairlight pusztító masinája	f	r	50	Földanya kegyeltje	s	r	50
Elmeabroncs	e	r	400	Fairlight sárkánya	f	r	600	Földhánys	t	r	50
Elmefacsarás	P	r	500	Fairlight temploma	f	r	50	Földmozgás	t	r	50
Elmféreg	f	r	50	Fairlight trükkje (új)	f	r	800	Főnix herceg	r	r	100
Elmemorzolás	P	r	100	Fájdalmas búcsú	b	r	400	Fr'ngekar demonstrátor	l	r	600
Elmepajzs	-	r	200	Falkavezér	s	r	50	Fullánk	d	r	50
Elmeszaggató karmok	Mu	r	100	Falkavezér (új)	s	r	500	Furmányos pegazus	rh	r	600
Elmeszonda	e	r	300	Falu	s	r	50	Fürge Rhemedyl	Mu	r	200
Elmeszükítés	-*	r	400	Fantomsárkányok	c	r	200	Fürkésző	Mu	r	200
Előnyös üzlet	r	r	100	Fantomsárkányok (új)	c	r	500	Fyrol	b	r	100
Elrettentés	t	r	50	Fátyoltehén	P	r	100	Gaddar	ti	r	50
Elsius, a gyógyító	tu	r	50	Fatty lord	c	r	50	Gakk, az észak ura	l	r	300
Elterelés	s	r	50	Fealefel Throm	f	r	100	Galetki bárd	b	r	100
Elveszett kincs	s	r	400	Fegyverkovács (új)	t	r	300	Galetki hadvezér	Mu	r	50

Gáncsoló fark	Má	r	300	Gyógyító hadtest	s	r	200	Híd	r	r	50
Gandor	d	r	50	Gyógyító motyogó	l	r	300	Hidegvér	l	r	50
Gargol	P	r	50	Gyónás Raiának	e	r	200	Hidra	l	r	50
Gázelementál	r	r	100	Gyors reflex	d	r	300	Hihető illúzió	Ma	r	200
Gebbarian, az utazó	e	r	50	Gyorsaságpróba	H	r	200	Hitehagyott	rh	n	50
Gemina	s	r	200	Gyöttrő féreg	d	r	400	Hívó kürt	-	r	400
Gemina porcelánkutyája	s	r	100	Győzelem vagy bukás	Ti	u	400	Hólavína	l	r	200
Gerincféreg	l	r	100	Gyűlés	H	r	300	Holtak serege	Ha	r	1000
Gh'raiton ölész	c	r	600	Haarkon	l	r	200	Homokféreg	f	r	50
Gigantikus manipulátor	l	u	3000	Haarkon dühe	l	r	50	Homokóra	e	r	50
Gladiátor	K	r	50	Haarkon kegyence	H	r	50	Hordaparancsnok	t	r	50
Glir'vtugar vércsapoló	l	r	800	Haarkon öregkora	l	r	50	Hosszú íj	e	r	50
Glu'Glivar, a megsemmisítő	c	r	500	Haarkon öregkora (új)	l	r	600	Hótarantula	r	r	100
Gnóm katapultállomás	f	r	50	Haarkon szolgálja	c	r	50	Hős	r	r	50
Gnóm kutatóállomás	f	r	50	Hadiadó	t	r	50	Hrumaguk	d	r	100
Gnóm szolgáló	s	r	50	Hadicsele	t	r	50	Huddens mester	r	r	50
Gnómlak	f	r	200	Hadítitok	t	g	20	Hydron	to	r	100
Gnorrahi vérfarkas	l	r	600	Hadroszausz	s	r	50	Ichinedar	ti	r	100
Goblin ezermester	Ti	r	500	Hájas okerón	r	r	100	Időcsapás	rh	r	600
Goblin harci kiáltás	Ti	r	600	Hajdani hős	rh	g	20	Időcsere	f	u	2000
Goblin harcok	Ti	r	600	Hajtógép	ti	r	400	Időcsere (új)	f	u	4000
Goblin kulacs	Ti	r	100	Hajnali Harmat	r	r	50	Időgyorsító	e	r	50
Goblin mészáros	Ti	r	400	Halálaura	H	r	50	Időhurok	e	r	50
Goblin nyilpuska	Ti	n	50	Haláldémon	c	u	6000	Időkapu	P	r	200
Goblin régész	Ti	r	500	Halálelementál	l	r	500	Időkésés	e	r	50
Goblin szurkáló	Ti	r	600	Halállista	Ma	r	200	Időrabló	P	r	100
Goblin ügyeskedő	ti	r	600	Halálmester	H	r	300	Időtorzulás	e	r	100
Goblin védőmágus	Ti	r	600	Halálóriás	l	r	100	Időugrás (új)	f	r	500
Goblin vezér	ti	r	600	Halálos faroktüske	K	r	100	Időutazás	e	r	100
Gólemgyurmázás	t	r	200	Halálos káprázat	Ma	r	200	Időzített gomba	c	r	50
Gombapók	Tu	g	20	Halálos kór	c	r	50	Ifjabb Lord Kovács	t	r	50
Gontasho	To	r	400	Halálos liténia	Ha	r	300	Igazságtevő	r	r	50
Goombar	l	r	50	Halálos sugárzás	l	r	50	Ikerfivérek	t	r	50
Gormaffi gormaff	e	r	50	Halálos szerelem	P	r	50	Illúzió	e	r	400
Goslak	e	r	200	Halálosztó Káin	d/c	u	3000	Illúziócsáp	P	r	400
Gothag döglidérc	l	r	200	Halálosztó Klam	l	r	100	Illúziócsapda	P	r	300
Gothmog	f	r	50	Halálosztó pocok	c	r	50	Illúzióláng	d	g	20
Göcsörtős bunkó	s	r	50	Halászat	f	g	50	Illúziópalota	e	r	500
Gömböc	c	r	50	Halhatatlan esszencia	l	r	500	Illúziósárkány	e	r	400
Gömbvillám	r	r	200	Halhatatlan klánvezér	H	r	50	Illúzómester	e	r	100
Gran'Darr	Má	r	100	Halhatatlanság	d	r	50	Illúzórúna	f	r	200
Gránit őrszobor	t	r	50	Haragos teknős	s	r	800	Immúnis krakoch	Ti	u	3000
Gránitbőr	tu	r	50	Haragvó istenek	c	r	50	Impulzus	rh	r	600
Granitoid	Ti	n	50	Harci mágus	f	r	50	Influenza	f	r	50
Grath Morphus	l	r	50	Harci mutáns	Mu	r	50	Influenza (új)	f	r	300
Griffónix	r	r	100	Harcias darázs	s	r	100	Ingatag hegyorom	t	r	300
Griffónix (új)	r	r	600	Harcos amazon	e	r	50	Instabil szingularitás	f	r	50
Gruangdag	t	r	200	Harcos hárpia	l	r	200	Invázió	d	r	50
Gruangdag tigrise	t	r	400	Harcostárs	t	r	200	Inváziós éjszaka	c	r	50
Guldor	Má	r	400	Hármas idezes	s	u	5000	Irányított manikisülés	f	r	200
Guolg császár	f	r	300	Három a galetki igazság	-	u	2000	Irtóztató nekromanta	l	r	300
Gümöfőjű Öttö	P	r	200	Harq al-Ada	d	r	50	Isteni érzés	K	r	400
Gwendolen	e	r	50	Hasonlót a hasonlóval	d	r	100	Isteni harag	K	r	50
Gyáva féreg	d	r	50	Hatalomcsáp	Ti	r	100	Isteni igazságtétel	b	u	5000
Gyémántsárkány	r	r	400	Hatásadászat	-*	r	400	Isteni közbeavatkozás	r	u	6000
Gyémántsörényű pegazus	e	r	200	Házikedvenc	f	r	50	Isteni parancs	r	r	100
Gyengeség	-	r	200	Hebrecs csapda	r	r	50	Isteni segítség	r	r	50
Gyevi bíró	b	r	100	Hegyi góliát	t	r	100	Isteni szövetség	-	r	50
Gyilkos erőd	l	r	400	Hegymélyi hoorauk	P	r	100	Isteni visszahívás	-	r	50
Gyilkos íj	e	r	50	Hegymélyi vegetáció	s	r	200	Isthar, a káoszpápa	c	r	200
Gyilkos karmok	ti	r	100	Helvir	d	r	50	Iszapgölem	s	r	100
Gyilkos méreg	s	r	100	Hendiala	e	r	300	Iszonyat	l	r	50
Gyilkos méreg (új)	s	r	600	Hendiala intrikája	e	r	300	Iszonyatos goblin	ti	r	600
Gyilkos pöröly	t	r	200	Hét csapás	d	u	2000	Ithril	l	r	50
Gyilkostűzű gyémánt	d	r	200	Hiábavaló áldozat	f	r	50	Izzó lemezpáncél	d	r	200

íjászmester	f	r	50	Kettőslátás	e	r	50	Kronoteus	P	r	400
Ínséges idők	*	r	400	Keyrasi démonlidérc	e	r	100	Kr'ugon pusztító	c	r	600
Ítélethozó	H	r	100	Khalea Wa Humped	Ma	r	50	Kru-bla	d	r	200
Jáde szkarabeusz	Ti	r	500	Khebron	r	n	50	Kumulatív szimmetria	f	r	50
Jádesárkány	e	r	400	Khôr	d	r	100	Küldemény	f	r	200
Jaj a legyőzötteknek	t	r	200	Kholdenikus csapás	f	r	50	Különleges élvezet	e	r	100
Járvány	s	r	50	Kicsi a rakás	ti	r	100	Különleges képzés	Ti	r	50
Jégelementál	l	r	50	Kicsinyítő lencse	f	r	50	Kvazár kard	r	r	50
Jégfál	l	r	100	Kiégett föld	d	r	50	Kvazár páncél	r	r	50
Jégoszlop	H	r	500	Kiegyenítés	l	r	50	Kvazárbehemót	c	r	300
Jégsárkány	l	r	400	Kifejlett xenomorf	Mu	n	50	Kvazárgólem	Má	r	200
Jellemtükör	f	r	50	Kincskereső madár	t	r	200	Kvazársárkány	c	r	200
Jerikó	-	r	50	Királyi főszakács	r	r	50	Kyorg agyfagyasztó	e	r	100
Jerikó (új)	-	r	400	Királyi korona	r	r	50	Kyorg ösmámus	-	r	500
Ka-Boom	H	r	50	Királyi nagytanács	r	r	50	Kyorg szolgasárkány	l	r	800
Kalamajka	f	r	200	Királyi palást	r	r	300	Kyorg tudás	f	r	200
Kalandos álmok	r	n	50	Kirurgus	d	r	600	Kyra	d	r	50
Kamarcs	rh	n	50	Kis Vagabund	e	r	50	Lábadózás	s	r	50
Kamionszaurusz	s	r	50	Kisebb gyógyító szentély	s	r	100	Lady Olivia	e	r	50
Káoszбайnok	c	r	50	Kisebb quwarg istenség	d	r	700	Lady Olivia (új)	e	r	400
Káoszcsapás	c	r	50	Kisebb Zan	d	r	800	Lady Olivia eneke	e	r	300
Káoszgoblin	ti	r	600	Kiütéses negátor	-*	r	400	Lady Olivia macskája	e	r	50
Káoszhorda	d	r	50	Kleptománia	P	r	50	Lady Olivia macskája (új)	e	r	300
Káoszkgígyó	c	r	50	Klónozás	f	r	50	Lady Terlien	s	r	50
Káoszplazma	l	u	6000	Klónozás (új)	f	r	500	Lajhár lord	s	r	200
Káoszszugár	c	r	200	Klönteknőc	f	r	100	Láncvillám	Ma	r	600
Káoszteknőc	c	r	50	Kocsonyakigyó	c	r	100	Längelementál	d	r	100
Káosztornádó	c	r	50	Kolostor	t	r	50	Längtenger	to	r	100
Kaotikus csata	c	r	50	Koncentrált támadás	c	r	200	Lant	e	r	50
Kaotikus tombolás	c	r	50	Kontinuum-tágító	d	r	50	Lápi rém	l	r	300
Kaporszakáll	r	r	50	Koponya szimbólum	l	r	50	Lassan járj!	-*	r	200
Kaptár	s	r	50	Korgó Szikra	-	r	100	Láthatatlan sereg	e	r	50
Kapu	t	r	50	Korlátlan mágikus faktor	d	u	6000	Lávaköpet	to	r	100
Kapzsiség	c	r	50	Korlátozás	-	r	50	Lávaóriás	To	r	200
Karacs	b*	r	200	Korrer Varror	Tu	r	200	Lázadás	t	r	50
Karám	Tu	n	50	Kovácsműhely	d	r	50	Leah főpapja	l	r	300
Kardfogú fülemüle	e	r	50	Kozmikus csodabogár	To	r	300	Leah halálvágja	l	r	50
Kardszárnyú pocok	e	r	50	Köd	l	r	300	Leah hatalma	l	r	1200
Karemium csapda	t	r	100	Ködlovas	l	r	100	Leah kegye	l	r	50
Kárhozat	l	r	50	Ködsárkány	t	r	1500	Leah küldetése	l	r	50
Karmazsin huhogó	s	r	50	Kőkorszaki szaki	s	r	50	Leah temploma	l	r	50
Karmazsin huhogó (új)	s	r	400	Kőomlás	ti	r	50	Leanthil trükkje	Ha	r	400
Karmazsin tigris	d	r	500	Kőszűnyog	s	r	50	Lebegő kastély	t	r	200
Kaszinó	f	r	50	Közös Tudat	-	r	50	Lefizetés	-	r	200
Kasztroplanáris stigma	f	r	50	Közös Tudat (új)	-	r	600	Legendás sárkány	e	r	800
Kasztroplanáris uralom	f	r	50	Kragoru familiárisa	-	r	200	Léghajó	f	r	200
Katakizma	l	r	50	Krákogó Sütőtök	d	r	50	Légharc	-	r	50
Katakizma (új)	l	r	600	Krakolich	H	r	50	Légy méltó magadhoz	r	r	500
Katapult	l	r	100	Kreiton átokmester	c	r	200	Lélekcspada	P	r	200
Katasztrófa	d	r	100	Krétakör	l	r	50	Lélekelementál	H	r	50
Katona klánvezér	K	r	50	Kri Wu She	r	r	50	Léleenergia kinyerése	d	r	50
Kátránygödör	H	r	50	Krikus tömeg	Mu	r	100	Lélekcacsarás	Mu	r	600
Kedvenc	tu	r	300	Kripta	r	r	800	Lélekgyűjtő	l	r	400
Kegyetlen gyökérszellem	t	r	100	Kristályerdő	r	r	50	Lélekgyűjtő pálca	l	r	300
Kék rakolits	e	r	50	Kristályhegy	f	r	200	Lélekháló	s	r	400
Kensoi	t	r	200	Kristálynyálka	s	r	300	Lélekharang	c	r	100
Kentaurusz	t	r	50	Kristálypalota	b	r	600	Lélekszellelem	H	r	50
Képzeletharcos	e	u	2000	Kristálypraglonc	tlc	r	50	Lélekszívacs	l	r	300
Kerge darázs	s	r	400	Krónikaör	r	r	50	Lélekszívó csáp	P	r	200
Kérődző moagrín	Ti	r	300	Krono-csáp	P	r	300	Lélektáncos	l	r	50
Két kard szimbólum	t	r	50	Kronoelementál	e	r	50	Lélekvándorlás	s	r	400
Kétféjú kótróll	t	r	400	Kronokukac	e	r	50	Lelek bortöne	P	r	100
Kétféjú troll	d	r	50	Kronomágikus homokóra	P	r	200	Lelei kötődés	e	r	50
Kétfős ügynök	r	r	100	Kronopók	e	r	400	Leskelődő	H	n	50
Kétfős erőbedobás	-	r	200	Kronotapír	e	r	50	Levatan	tu	r	50

Lidérckirály	l	r	200	Mandhal di Mehr	s	r	50	Moa daraboló	t	r	300
Lidércvipera	H	r	200	Mandulanektár	s	r	50	Moa ékszer	t	r	50
Lidércszellem	H	r	600	Manifesztátor	e	r	50	Moa elmezár	t	r	200
Linkor Csumovszkij	d/c	r	50	Manókirálynő	b	r	100	Moa nagyúr	t	r	200
Lipkin	K	r	100	Mantikór	d	r	50	Moa stuki	t	r	200
Loachlan	l	r	400	Mantrion	d	r	300	Mo-csáp mocsár	l	r	100
Lohd Haven hiktöltása	tu	r	300	Martian	c	r	50	Mocsárláz	f	n	50
Lohd Haven sáhkánya	to	r	400	Márvány drakón	K	r	300	Mo'khabut fétis	Ti	r	300
Loidin Haptitus	c	r	50	Márvány lady	P	r	50	Mokku	K	r	300
Lord Fezmin	l	r	50	Márványtorony	e	r	50	Molekulaátrendezés	f	r	50
Lord Fezmin (új)	e	r	500	Második esély	To	r	500	Molekulatorló	Ti	r	400
Lord Korell	t	r	50	Massza	c	r	50	Molgan	l	r	200
Lord Kovács (új)	t	r	300	Mateus	Má	r	400	Molzol Nártán	ti	r	50
Lord Kovács József	t	r	50	Matiel	to	s	50	Momfordi csapás	l	r	100
Lőfegyver szakértelem	-	r	50	Matoyishi	r	g	20	Mondjam, vagy mutassam?	c	u	4000
Lótávolság	r	r	50	Ma'yia dala	e	r	300	Monozoid	ti	r	400
Luthium	d	r	100	Meddőség	d	r	50	Monukonstrumatik Abarrun	r	r	50
Lymona	b	r	100	Meditáció	e	r	200	Morbid	r	u	2000
Lyx-daik-i boszorkánykódex	To	r	200	Megrontás	l	r	50	Mordar védőköre	Má	r	200
Lyx-daik-i teória	To	r	200	Megsemmisítő lehelet	Tu	r	400	Mordar, a nekromanta	l	r	200
Maedin	d	r	500	Megszakítás	Ma	r	500	Morgan	l	r	500
Maedin átka	d	r	200	Megtért vámpír	s	r	200	Morgan átka	l	r	400
Magger	c	r	50	Megtestesülés	-	r	600	Morgan átkozott ajándéka	l	r	200
Magh-goth párdúc	c	r	600	Megújulás	d	r	50	Morgan aurája	H	r	300
Mágia-apály	t	r	50	Megvadult kecskebak	s	r	50	Morgan gyásza	l	r	600
Mágiadagály	f	r	50	Megvesztegetés	f	r	50	Morgan gyermeke	l	r	200
Mágiaimunitás	f	r	50	Melkon	s	r	400	Morgan ítélete	l	r	500
Mágiavihar	f	r	50	Melkon titka	s	r	200	Morgan kereke	l	r	400
Mágikus erőd	r	r	50	Méltó szintlépés	-	r	50	Morgan könyve	l	r	200
Mágikus koponya	l	r	50	Mély gyász	H	r	100	Morgan kristálya	l	r	100
Mágikus óra	rh	r	600	Mélység fattya	s	r	200	Morgan laboratóriuma	l	r	200
Mágikus pulzans	t	r	50	Mélységi behemót	Ti	g	20	Morgan mocsara	l	r	50
Mágikus tükör	e	r	50	Mélységi glathorg	Mu	r	200	Morgan sóhaja	l	r	100
Magmaelementál	d	r	100	Mélységi zombi	l	r	100	Morgan születése	l	r	300
Magnetikus praglonc	t	r	50	Mélytengeri kalauz	s	r	50	Mórhegyi Bimbadil	t	r	100
Magnetó	Mu	r	200	Mennybéli ítéloszék	r	r	100	Morin tigris	e	r	400
Mágus klánvezér	Má	r	50	Mentális hullám	e	r	200	Morq Fan Gor	P	r	500
Mágusiskola, 3. szint	f	r	50	Mentális robbanás	f	r	100	Morran McMorran	t	r	50
Mahomi gölem	f	u	4000	Mentális robbanás (új)	f	r	300	Morzdomigron	Ma	r	100
Majd legközelebb	b	r	3500	Mentesség	l	r	50	Most már elég	f	r	100
Mákrózsa	e	r	50	Mentőangyal	r	r	50	Most vagy soha	H	r	200
Mákrózsa főzet	e	r	50	Méonech ősmester	Má	r	500	Mosthar	r	r	200
Malfunkcionálás	Ti	r	400	Méonech száműzött	Má	r	300	Motyogó harcok	l	r	300
Malkori íjászmester	r	r	50	Méregementál	tu	r	300	Motyogó hírnök	l	r	300
Malvina Lobara	r	r	50	Méregfélelem	tu	r	500	Motyogó ritus	l	u	5000
Mamutóriás	t	r	400	Méreghányag	s	r	50	Motyogó sámán	l	r	300
Manaadó csáp	P	r	200	Méregimmunitás	s	r	50	Motyogó verem	l	r	300
Manaapadás	*	r	400	Méregkutatás	s	r	200	Motyogórem	l	r	500
Manaáramlás	-	r	200	Mérges galóca	s	r	50	Mösze tornádó	t	r	50
Manabolydulás	f	r	200	Mérgezett karmok	H	r	50	Múló szintlépés	-	r	50
Manabörtön	f	r	200	Mérgező szél	s	r	100	Munkagép	c	r	400
Manaégés (új)	f	r	400	Mérleg	r	r	50	Mutáns pók	s	r	50
Manaelementál	f	r	50	Mestermágus	f	r	200	Mutáns regeneráció	c	r	50
Manafókuszálás	Ma	r	100	Mestertolvaj	d	r	50	Nagy Limbó	Má	r	400
Manafonál	f	r	300	Mestervarázsló	f	r	50	Nagy mágneses bigyó	t	r	50
Manaforrás	-	r	300	Metakóosz	Mu	r	100	Nagy pulzans mágia	To	u	5000
Manapoid	Ma	r	100	Meteorhullás	ti	r	100	Nagyobb életszívás	H	r	2000
Manapuffancs	f	r	100	Miksziszi hűsgölem	l	r	100	Nagyobb halálvarázs	l	u	4000
Manarobbanás	e	r	50	Milgandmester	K	n	50	Nagyobb káoszújtás	c	u	4000
Manasajtolás	K	r	500	Mindent nekem !	P	r	500	Nagyobb kívánság	r	u	8000
Manaszaporodás	Má	r	300	Minőségi csere	f	r	300	Nagyobb vércápa	c	r	50
Manaszívás	to	r	100	Mirtuszkoszorú	e	r	50	Napkirály	r	r	200
Manaszonda	f	r	300	Misztikus kísülés	c	r	50	Napkirály ajándéka	r	r	50
Manatűz	To	r	300	Misztikus sötétségkő	H	r	50	Napkirály dala	K	r	100
Manavákuum	t	r	50	Ml'othag szűrőszó	l	r	600	Napkitérés	r	r	50

Naso-thin nagyrúr	t r	100	Orgling törzsfőnök	Mu r	400	Óshangya császár	s r	600
Natali kő	- r	50	Orgyilkos	d r	50	Óshangya királylány	s r	500
Negáció	f r	50	Ork akrobata	d r	200	Óshangya sámán	s r	500
Negatív elementál	l r	300	Ork csontkovács	d r	200	Óshonos óriás	t r	100
Negatív energia	d r	200	Ork katapult	d r	200	Ósi béklyó	Má r	1500
Negatív robbanás	l r	400	Ork korbács	d r	200	Ósi bölcsesség	-* r	400
Nehéz szülés	Má r	50	Ork megszállott	d r	200	Ósi bűvölet	f r	500
Nekrit parazita	l r	300	Ork sámán	d r	200	Ósi ellentét	f r	50
Nekromanta csontmester	l r	100	Ork szerencsejátékos	d r	200	Ósi gyógyítás	c r	50
Nekromanta enyészúr	l r	100	Orkhan Thai	c r	300	Ósi halálmágia	l n	50
Nekromanta ítélet	l r	800	Oroszlánüvöltés	r r	50	Ósi jogar	rh u	5000
Nekromanta lord	l r	200	Orrfricskázás	tu r	300	Ósi kolostor	r r	50
Nekromanta pálca	l r	200	Ortevor	l r	50	Ósi láthatatlanság	e r	50
Nekromanta trükk	l r	300	Ortevor bányái	l r	50	Ósi létezés	Má r	400
Nekromanta vezér	l r	200	Orzag	f r	50	Ósi manifesztáció	s u	6000
Nekromanták fattya	l r	100	Orzag biliincse	f r	800	Ósi praktika	c r	200
Nekromantanonc	l r	100	Orzag bilincse (új)	f r	1200	Ósi rítus	c r	100
Nemes nűmak	K r	500	Orzag managömbje	f r	50	Ósi rúna	- r	1500
Nemesi párbaj	r r	400	Orzag managömbje (új)	f r	600	Ósi szertartás	Mu r	200
Niagren	t r	50	Ostrom	d r	50	Ósi tekercesek	Má r	300
Niagren pálcája	t r	50	Ottó csápjá	P r	200	Óskáosz	fV u	3000
Niagren pálcája (új)	t r	400	Quitmien	c r	400	Ósmotyogó császár	l r	800
Niotherg, a védelmező	d r	300	Owooti alligátor	s r	300	Ósöreg göliát	Má r	300
Nixorathi védőamulett	t r	200	Owooti trükk	s r	800	Ósöreg mamut	t r	400
Nómenklatúra	l r	50	Ozixi Thrill	rh g	20	Ósöreg vértarkas	l n	50
Nomis Leinád	bá u	4000	Ozoai	b r	100	Óspók	Tu r	500
Nord	d r	50	Ónix szobor	c r	100	Ósuwarg	d r	500
Norpadolótika	c r	50	Ónixpiramis	d r	100	Óssárkány	K r	800
Notermanthi	c r	50	Ónixtojás	l r	50	Óstestvér	l r	600
Notermanthi (új)	c r	400	Óriás griff	r r	200	Ósvillám	f r	500
Notermanthi bébi	c r	50	Óriás manipulátor	l r	300	Ósvortex	Má r	50
Nugman gyümölcs	s r	300	Óriás pőfeteg	c r	50	Paizsfal	K r	100
Nuk szolgálja	f r	100	Óriás skorpió	s r	50	Palabadanavakri	rh r	600
Nuk uzsorája	d r	300	Óriás tohonya	To r	200	Páncélos torgal	t r	200
Nukleáris csataackány	t r	50	Óriásféreg	d r	400	Paralizátor	r n	50
Nűmak királylány	K r	500	Óriáskolibri	e r	50	Párbajhős	r r	500
Numenati laboratóriuma	d r	50	Óriásmassza	Mu r	100	Parhalakka	b r	100
Nyálkacsiga	Ti r	200	Óriásölő	s r	50	Páros gyógyulás	P r	200
Nyilcsapda	t r	200	Óriáspók	s r	50	Patakvér	d r	50
Nyitott tenyér	r r	50	Óriássárkány	to u	8000	Pattanóböde	t r	50
Nyugodt pentadron	t r	100	Óriásólyom	e r	100	Pelegrin	eV r	50
Oglyth	e r	50	Ókélő kos	t r	50	Perzselő homok	f r	100
Oktopusz	s r	100	Ónfeldádozás	c r	50	Phoeibis	f r	200
Okulúpaj	c r	300	Óngyilkos dűh	t r	50	Pihenő	b r	1000
Okulúpaj átka	c r	50	Óngyilkos féreg	d r	200	Pillanatnyi elmezavar	c r	50
Okulúpaj kacagása	c r	400	Óngyilkos kommandó	t r	300	Pirgamit	d r	100
Okulúpaj robbanó gömbje	c r	100	Ördögi mentor	l r	800	Pirit gölem	Má r	300
Olimpiai játékok	r r	50	Ördögűző pálca	K r	300	Piromenyét	f r	50
Olimpiai stadion	r r	50	Öreg varázsló	r r	50	Planetáris manifesztáció	- r	50
Omladék	t r	100	Öregítő sugár	l r	100	Planned Flamedix	t r	200
Ongóliant	t r	800	Ósztön	s r	500	Pneumatikus amóba	f r	50
Ongóliant bébi	t r	100	Örök dilemma	d r	500	Pökkirálynő	s r	200
Ongóliant diszkoszvetés	t r	600	Örök harag	- u	5000	Pokoli erő	to r	50
Ongóliant hadúr	t u	3000	Örök pihenés	K r	100	Pokoli fájdalom	d r	100
Ongóliant hadúr (új)	t u	6000	Öröktűz	d r	200	Pokoló	d r	50
Ongóliant lady	t r	100	Összeférhetetlenség	e r	50	Polong	l r	200
Ongóliant roham	t r	100	Órjngó vérfarkas	l r	600	Pondi, az ósmágus	f r	50
Opál kalmár	l r	300	Órült Enkala, az animátor	- r	200	Por és homok	ti r	100
Orbitális mackósajt	e r	100	Órült Montrix	c r	200	Porbel	t r	100
Ordítás	- r	50	Órült Szajonn	c r	400	Pótolhatatlan veszteség	r r	400
Orgling birkózó	Mu r	200	Órült Trax	dV r	50	Pozitív robbanás	r r	500
Orgling sámán	Mu r	400	Órző lord	- r	200	Pőfőgő Kregon	l r	50
Orgling szagparancsnok	Mu n	50	Ósbohedor	r r	100	Pszí fúzió	P r	50
Orgling szatócs	Mu r	200	Ósdentor	c r	50	Pszí kő	e r	50
Orgling tanácsadó	Mu r	200	Ósgölem	ti r	300	Pszí őselementál	e r	100

Pszí-acélorony	l u	3000	Repülő erőd	e/s r	100	Smack rabszolgái	l r	50
Pszichikai csapás	Mu r	200	Részeg mámor	d r	200	Smaragd dzsinn	s r	300
Pszí-elementál	e r	50	Revitalizáció	s r	50	Smaragd gölem	s u	3000
Pszí-elementál lord	e r	200	Révület	P r	300	Smaragd griff	s r	100
Pszionicista klánvezér	P r	50	Rhatt forgószela	rh r	500	Smaragd tigris	r r	400
Pszionikus bilincs	P r	500	Rhatt haragja	rh n	100	Smaragdyűrű	f r	50
Pszionikus entitás	e r	400	Rhatt oltára	rh n	100	Smaragdvámpír	l r	400
Pszí-regeneráció	e r	50	Rhatt papja	rh g	20	Sokoldalú építőmester	t r	100
Pterodaktulusz	s r	200	Rhatt pillantása	rh g	20	Solis aurája	r r	1200
Puk	t g	200	Rhatt sárkánya	rh r	600	Sörtehajú Ninsai	s r	50
Pulzáló manazár	l r	200	Riomarolliondi	f r	50	Sötét árny	l r	300
Pulzáló vérvortex	d u	4000	Rius	f r	50	Sötét elmpéptálás	l u	4000
Purifikáció	rh r	800	Robbanó rúna	to r	50	Sötét főgnóm	d r	50
Purifikátor	r r	50	Romlás	l r	200	Sötét gnóm	d r	50
Purifikátor császár	r r	200	Rothadó borzalom	H r	600	Sötét kántor	H r	100
Pusztító motyogó	l r	300	Rothadó mocsarak	l r	50	Sötét manifesztaáció	- r	200
Püspöki talár	- r	50	Rothadó test	l r	100	Sötét motyogó	l r	50
Pyrk vipera	P r	50	Rovarirtás	t r	50	Sötét motyogó (új)	l r	300
Qriklix	d r	500	Rovarsámán	tu r	200	Sötét úr	l r	500
Q'uregtxos halálfaló	l r	600	Roxati üvegszem	f r	100	Sutor Kragoru	- r	50
Quwarg anyakirálynő	d r	500	Rughar	f r	300	Syndel	f r	50
Quwarg behemót	d r	500	Rughar ajándéka	f r	50	Szabad áramlás	- r	200
Quwarg célpont	d r	500	Rughar varázskönyve	f r	50	Szabad madár	e r	50
Quwarg ellenállás	d r	300	Ruh Nestah, az átok	c r	100	Száguldó idő	e r	200
Quwarg hangyász	d r	300	Rundhal, a gyűjtőgető	f r	400	Szajonn mágiája	c r	50
Quwarg harcmágus	d r	500	Rúvel hegyi örgölem	ti r	300	Szakértő Szyl	tu r	100
Quwarg hekytartó	d r	300	Rücskös látógömb	Tu g	20	Szánalmas teknős	s r	800
Quwarg kincstáros	d r	300	Rynthus	P r	100	Szárnyaló halál	Mu r	100
Quwarg királynő	d r	50	Ryuku átokvarázs	d r	300	Szárnyas bolhedor	r r	100
Quwarg királynő (új)	d r	500	Ryuku gölem	f r	400	Szárnyas sztahura	rh g	20
Quwarg lidérc	To n	100	Ryuku ostromteknős	r r	200	Szárnyas Szuzsi	d r	400
Quwarg méreg	s r	400	Ryuku őrtorony	t n	50	Szárnyaspók	s r	100
Quwarg olész	d r	300	Sáfránypor	f r	50	Szarvasagancs	s r	100
Quwarg őrparancsnok	d r	300	Sahran rák	P r	50	Szellemkalapács	Ma r	200
Quwarg ősmágus	l r	300	Sanual	f r	50	Szellemlovag	l r	50
Quwarg ősröbbanás	d r	300	Sardullah Sharpa	d r	50	Szellőléptű Elvatar	e/s r	50
Quwarg szellem	d r	600	Sárgaláz	to r	50	Szélsszolgák	s r	50
Quwarg széltáncos	d r	400	Sárkányfióka	e r	500	Szem szimbólum	e r	50
Quwarg tojásgondozó	d r	500	Sáskajárás	s g	20	Szemet szemért	e r	50
Quwarg tűzköpő	to r	300	Savas eső	Mu r	50	Szende Ughal	d r	300
Quwarg vágóhíd	d r	400	Savgólem	l r	200	Szent jogar	r r	50
Qwikrekson, a quwarg sámán	- r	200	Savhurrikán	d r	50	Szent kehely	r r	50
Rabszolgaság	ti r	100	Sebezhetetlen vérfarkas	l r	600	Szent kulacs	s r	50
Rafinált boltos	Má r	1000	Sebokozás	d r	200	Szent pajzs	r g	20
Ragadozó	t r	50	Sebzett vérfarkas	l g	20	Szent sólyom	r r	500
Ragadozó (új)	t r	600	Semmi trükk	- r	1000	Szent taréj	K r	50
Ragyás burástya	e r	50	Setét Patkány	l r	50	Szeppent rákfatty	c r	50
Ragyás burástya (új)	e r	300	Sheran áldása	s r	300	Szeppuku	t r	50
Ragyogó Ron	r r	50	Sheran békelovagja	s r	50	Szerelemsárkány	e r	300
Raia keresztlovagja	r r	50	Sheran küldetése	s r	100	Szerelmes óriás	e r	100
Raia küldetése	r r	50	Sheran lázadása	s r	50	Szerencsés sújtás	e r	50
Raia szent lovagja	r r	50	Sheran temploma	s r	50	Szerencsés szám	e r	50
Raia szent lovagja (új)	r r	600	Sheran védősárkánya	s r	400	Szerepcser	e r	400
Raia temploma	r r	50	Shivanasti szarkofágja	Ka r	200	Szikkadtt motyogó	l r	400
Rakonc	f r	50	Shomori kinnmágia	d r	300	Szikrázó manahal	f r	200
Ra' Ronn	P r	100	Shuan' Darr	tu r	200	Szilmilli silbak	P n	50
Raska	Mu r	50	Sikok Vándora	r r	50	Szimulákrum	e r	400
Rd'alv lélekpró	t r	300	Siol von Uman báró	l r	50	Szinaptikus kapcsolódás	e r	600
Reanimátor	l r	50	Siormhad bilincse	ti r	100	Szinaptikus matador	r r	100
Recirkulációs prizma	r r	50	Sir Lonil Zomar	- r	500	Szinati szerzetes	d r	50
Redyque	s r	50	Sir Rasolphius	r r	400	Szipolyozó	ti r	50
Regeneráció	s r	50	Sistergó Pumpa	l r	50	Szírén fattyú	P r	50
Régi dallam	rh n	50	Sistergó Pumpa (új)	l r	400	Szívárványkristály	f r	100
Rémálom	c r	50	Skorpió csipés	e r	50	Szívárványórénnyű pegazus	e r	300
Ren	Ma r	100	Skorpió klán	l r	50	Szivesség	f r	50

Szkrítter esélyleső	K	r	600	Thargodan csatamező	c	r	50	Treem, a bölcs	r	r	50
Szójer entitás	Mu	r	200	Thargodan csatatank	c	r	50	Trikornis	r	r	50
Szójer királynő	s	r	50	Thargodan fenevad	c	r	200	Trikornis herceg	r	r	100
Szójerváladék	t	r	300	Thargodan harcos	c	r	200	Tripla szintlépés	-	r	50
Szonikus áspis	K	r	100	Thargodan maszk	c	r	100	Triton	e	r	50
Szopógödör	l	r	50	Tharr harcos lovagja	t	r	50	Troglodita főzet	Mu	r	50
Szorrátor bogár	c	r	50	Tharr keresztje	t	r	600	Troglodita herceg	Mu	r	200
Szörnybűvölés	e	r	100	Tharr küldetése	t	r	50	Troglodita istenség	c	r	400
Szörnyek évadja	s\f	r	50	Tharr temploma	t	r	50	Trollfa	s	r	400
Szörnyűséges templom	c	r	100	Thauglorendon	r	r	400	Trükkmester	f	r	50
Szörös pók	s	r	50	Thempi gyógymód	e	r	100	Tudatcsapás	e	r	400
Szöröspók őrdémon	c	r	200	Thorazin	t	r	100	Tudatcsere	P	u	5000
Szövetségi istálló	Má	r	300	Tigroszlán	e	r	50	Tudatfagyasztás	Mu	r	1500
Sztatikus orkan	d	r	50	Tigroszlán karom	P	g	20	Tudatfaló (új)	e	r	500
Szubrealis vámpír	l	r	200	Tilretas fala	t	r	500	Tudati klónozás	e	r	100
Szundító galetki	K	r	50	Timera haragja	e	r	200	Tudati kohézió	P	r	500
Szúnyogirtás	f	r	600	Timera kacagása	e	r	200	Tudatkutató	r	r	200
Szusza	b	r	100	Timera sújtása	e	r	400	Tudatroncsoló mancs	Ma	r	100
Szürke rinocérosz	d	r	100	Timera szolgálólánya	e	r	300	Tudós klanvezér	tu	r	50
Szürkeállomány aktivizálása	f	r	4000	Timera trükkje	e	r	200	Tudós teknős	s	r	800
Szűzhó	l	r	50	Tirrada	To	r	200	Tulajdonságlopás	Mu	r	100
T. Vlagyimir	-	r	800	Tirrada üstje	To	r	300	Tükördémon	P	r	500
T. Vlagyimir (új)	-	r	1200	Tiszta játék	-	r	200	Tükörsolyom	s	r	500
Taalru herceg	Mu	r	200	Tisztogató klanvezér	ti	r	50	Tündérszunnyog	s	r	50
Taga	to	r	100	Titánkolosszus	f	r	300	Tűnékeny csábítás	e	r	200
Takaida hívása	s	r	100	Titánpók	s	r	500	Türelem	f	r	50
Takarító	-*	r	100	Titkos rituálé	d	r	50	Tűskés bikaborz	d	r	50
Talbot kínja	Mu	r	100	Tieikan áruló	e	r	300	Tűskés dohratog	Tu	g	20
Talbot szava	Mu	r	400	Tieikan behemót	r	r	300	Tűskés gigaféreg	f	r	50
Talriai behemót	ti	r	200	Tieikan bűvölő	e	r	200	Tűzbogarak	d	r	200
Támadó taktika	-	r	400	Tieikan főbira	r	r	400	Tűzcsapás	d	r	50
Tanaka, a mérész	e	r	50	Tieikan véreb	c	r	100	Tűzfal	to	r	100
Táncoló ogre	t	r	200	Tohonya Til	ti	r	50	Tűzförgeteg	d	r	200
Tanitómester	-*	n	50	Tojásrakó pöfeteg	Mu	r	100	Tűz kard	e	r	50
Taposás	t	r	200	Tollaskigyó	s	r	200	Tűzkullancs	d	n	50
Taurus	Tu	g	20	Tolvaj klanvezér	to	r	50	Tűzmadár	e	r	50
Téfea magoflux	f	r	50	Tolvajcéh	d	r	50	Tűzmágia	d	r	50
Teknős páncélfoltozó	s	r	800	Tolvajlás	d	r	200	Tűzmester	d	r	50
Teknős planktonmester	s	r	800	Tolvajok tolvaja	to	r	200	Tűzpöfőgő	To	r	100
Teknős vezér	s	r	800	Tolvajszem	d	r	50	Tűzrakás	d	r	500
Teknőspáncél	r	r	50	Tomboló őriás	t	r	100	Tűzszekér	r	r	50
Tektonikus kvatáns	f	r	100	Tomboló Övgar	d	r	50	Tyrannosaurus Rex	s	r	200
Telepatikus rém	e	r	50	Tomboló vihar	s	r	50	Udvari mágus	r	r	50
Telihold fia	-	n	100	Tomboló yeti	t	r	50	Uldenerath	t	r	50
Teljes front	-	r	50	Tompítás	ti	r	50	Uman szelleme	l	r	50
Teljes gyógyulás	s	r	400	Torq, az inkvizítor	P	r	50	Uman szelleme (új)	l	r	200
Teljes kóosz	c	r	200	Torz Talbot	c	r	100	Unalmas béke	t	r	50
Teljes kvatáció	r	r	50	Totális agymosás	c	r	50	Univerzális megoldás	b	u	6000
Teljes napfogyatkozás	c	r	200	Totális háború	t	r	50	Urgod	d	r	300
Teljes negáció	f	u	4000	Toth Amath	c	r	100	Urgod ajándéka	d	r	50
Temetetlen múlt	l	r	100	Tou Szang	c	r	400	Urgod fétise	d	r	200
Temető	l	r	500	Tou szang kihívása	c	r	50	Urgod haragja	d	r	100
Temető (új)	l	r	1200	Toxikus csatatér	s	r	400	Urgod kóoszpaizsa	c	r	200
Temetőlidérc	l	r	400	Toxikus Spóra	tu	r	200	Uthan Teriadan	c	r	100
Templomi orgona	r	r	50	Tömegátok	Mu	r	3000	Uthanax	P	r	100
Temporális gát	e	n	50	Tömegbájlolás	e	r	200	Utolsó csata	f	u	5000
Tengeri manó	c	r	50	Törpe ellentámadás	t	r	200	Utolsó esély	s	r	50
Tenyészmanifesztáció	P	r	50	Törpe hős	t	r	300	Utolsó lehetőség	e	r	300
Teremtő erő	f	r	300	Törpe kovács	t	r	50	Uwalla	c	r	50
Teremtőmágus	r	r	100	Törpe-gnóm glion	-	r	200	Új élet sarjad	s	r	300
Térfaló	r	r	50	Tözegelemetál	Tu	n	50	Új remény	s	r	50
Tétlenség	t	r	50	Traard	ti	r	50	Üzlet egy mindentudóval	B	r	500
Tévút	s	r	50	Transzformáció	f	r	4000	Vadász burástya	e	r	50
Tguarkhan	-	r	100	Transzformációs mező	tu	r	200	Vadász quwarg	d	r	50
Tguarkhan kölyök	c	r	200	Treem feljegyzései	r	u	2000	Vadászat szakértelem	-	r	300

Vadászfecske	e r	50	Vérmes thargodan	c r	200	Zafir entitás	P r	100
Vadászсарok	t r	300	Vérmező	t r	50	Zafírsörényű pegazus	s r	200
Vadítás	t r	50	Vérsólyom	to r	100	Zak Hazadar	Ma r	50
Vadmágikus zóna	Mu r	300	Vérszívó	H r	600	Zálog	r r	200
Vakmerő pattancs	t r	50	Vérszomjas karvaly	s r	200	Zan	d r	500
Valdimar	l g	20	Vértestvér	t r	50	Zan detonáció	d u	4000
Vámpír nagyúr	l r	400	Vérvörös skorpió	c r	50	Zan diszrupció	d r	500
Vámpírizáció	l r	50	Vérzékenység	to r	50	Zan-csemete	d r	50
Vámpírlord	l r	300	Veszélyes faj	- r	400	Zangroz harcосai	f r	50
Vámpírszobor	H r	50	Vesztett vérfarkas	l r	600	Zangrozi bika	r r	50
Vangorf gróf	l r	50	Vészkijárát	d r	400	Záporosó	s r	50
Vangorf vára	l r	50	Vg'axtol torzító	l r	600	Zarknod	f r	400
Varázskudarc	Ti r	400	Viharburok	s r	50	Zarknod (új)	f r	1000
Varázslatlopás	e r	50	Viharkupola	tu r	100	Zarknod történetében	- r	400
Varázslatos Mirella	Má r	400	Viharóriás	f r	300	Zarknod familiárisa	f r	50
Varázslatos pillanat	e r	400	Világégés	d r	50	Zarknod kovácsa	- r	200
Varázslónő	s r	1200	Villámcsapás	f r	100	Zarknod oszlopa	f r	100
Varázslótörőny	f r	50	Villámgyors tanulás	Tu r	200	Zarknod prédája	f g	20
Varázsmező	Má r	500	Villámhárító	f r	1000	Zén	f r	50
Varázsszél	Má r	100	Villámkorbács	Ma r	300	Zén bosszúja	f r	50
Varázsszönyeg	f r	50	Virág szimbólum	s r	50	Zén szolgája	f r	100
Varkaudar behemót	d r	500	Virágoskert	e r	50	Zephyndar	to r	100
Varkaudar gladiátor	d r	200	Visszacsatolás	r r	200	Zinthurg	d r	50
Varkaudar hadúr	d r	300	Visszacsatolás (új)	r r	400	Zinthurg (új)	d r	400
Varkaudar harcművész	d r	300	Visszafejlődés	f r	50	Zinthurg történetében	d r	200
Varkaudar kinzómester	d r	200	Visszalépés	d r	200	Zirri átokmacska	f r	100
Varkaudar kinzómester (új)	d r	600	Visszatarló erő	f r	50	Zombi mester	l r	400
Varkaudar özőnlés	d r	200	Visszatarló fejfájás	d r	100	Zoola	e r	50
Varkaudar preventor	d n	50	Visszavágás	tu r	300	Zoregblum professzor	Tu r	100
Varkaudar remete	- r	200	Vitalitás	tu r	50	Zotharax kísérlete	s r	50
Vasalt bunkó	r	50	Vítsúhó lencsái	e u	2000	Zöldellő fa	s r	50
Vasalt Bunkók	t r	50	Vizburok	s r	50	Zöldfülű kalandozók	- r	50
Vasgólem	f r	400	Vízdémon	e r	50	Zsákmányvadász	t r	300
Vashegyek Nemzete	t r	50	Vizesés	e r	50	Zsarnokölő	r r	50
Vaslady	d r	100	Viziócsapás	f r	200	Zseléféreg	c r	100
Vasszűz	d r	50	Viziohalál	c r	200	Zsoldoskapitány	c r	50
Vasvért	d r	50	Vizionár	e r	50	Zu'lit	f r	50
Védekező taktika	- r	400	Vizionár (új)	e r	600	Zu'lit erőtere	f r	50
Védett fajok	s r	100	Viziósárkány	d r	400	Zu'lit mérlege	f r	300
Védőangyal	K r	300	Viziósólyom	d r	100	Zu'lit parazitája	l r	50
Védőbástya	t n	50	Vlagyimir ítélete	- r	800	Zu'lit energiafüggőnye	f r	100
Védőmágia	t r	200	Vohuana	b r	600	Zu'lit kísérlete	f r	2500
Végképp eltörölni	t r	200	Vortex	l r	50			
Végső halál	l r	100	Vörös rakolits	d r	50			
Végső pusztítás	d r	100	Vulkánkitörés	t r	50			
Végső visszaszámolás	d r	50	Wejnjön parancsnok	K r	50			
Végzetes csáp	P n	50	Woorgard	s r	50			
Vegyesholt	f r	50	Wulf Gretta	t r	50			
Véletlenszerű kiválasztódás	c r	50	Wyscanzi szírén	e r	50			
Velociraptor	s r	100	Wyvern lady	r g	20			
Veltorakinflux	f g	20	Wyverntojás	r g	20			
Vén Arfma	rh g	20	Xenó atka	Mu g	20			
Vérelementál	d r	100	Xenó élősködő	Mu r	600			
Vérgengés	t r	50	Xenó féreg	Mu g	20			
Véreső	to r	100	Xenomorf felderítő	c r	1200			
Vérfókusz	d r	200	Xenomorf királynő	Mu r	600			
Vérfolyam	d r	50	Xenomorf vadász	c r	600			
Vérgólem	d r	200	Xenópete	ti r	100			
Vérhold	d r	50	Xenóvadász	Ti n	50			
Vérhórgó Mamulut	c r	50	Xilithin bélyege	K r	100			
Vérhórgó Mamulut (új)	c r	400	Xirnox	l r	50			
Vérivők	l r	300	Ydven	P r	50			
Vérkeszeg	f r	50	Ygoroth	c r	400			
Vérkör	d r	50	Ysmon	f r	50			
Vérmágia	to r	100	Zafir drakón	e r	300			



ÚJ VERSENYEK

NOVEMBERBEN ÉS DECEMBERBEN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 27., 9 óra.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Régmúlt paklik.

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

HARC A VÉGÉN HATALOMÉRT

Időpont: november 27., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Többesemélyes játék hagyományos paklikkal. Tiltottak a szabálylapok, valamint az olyan lapok, amik kört adnak vagy kört vesznek el. További részleteket a versenyszervezők lehet meg tudni.

Nevezési díj: 100 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: november 27., 10 óra (nevezés 9-10).

Helyszín: Somogyuszob.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 800 Ft/□.

Díjak: Régmúlt paklik.

Érdeklődni lehet: Veres György, sco-ut3r@freemail.hu, 20-448-2351.

PÁROS VERSENY

Időpont: november 27., 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Páros verseny. Tiltottak az ultraritkák és a szabálylapok.

Nevezési díj: 600 Ft/□.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Régmúltból.

Nevezési díj: 3300 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 3., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Régmúltból.

Nevezési díj: 3000 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 3., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Régmúltból.

Nevezési díj: 3000 Ft, HSZ tagoknak 2800 Ft.

A versenyen csak amatőrök indulhatnak. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, vipifu@nexus.hu, 30-600-9151.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 3., 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák és a szabálylapok.

Nevezési díj: 500 Ft. Azok vehetnek részt a versenyen, akik a megyei liga versenyeiből legalább négyen indultak.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 3., nevezés 9-10, kezdés 10-11.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

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

LOHD HAVEN VERSENYE

Időpont: december 3., 9.30.

Helyszín: Nagykanizsa.

Szabályok: Nem lehet használni azokat a lapokat, melyek nevében szerepel az R betű.

Nevezési díj: 500 Ft.

VERSENYHELYSÍZINEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.
BÉKÉSCSABA – Lótusz, Andrassy u. 10.
DEBRECEN – Kósztellegvár, 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.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakújság, Arany János u. 13.
HÓDMÉZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódító u. 77.
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub, Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4., a Szinvapark 2. emeletén
NYÍRBATOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegfű u. 75.
O+A PLUSZ – Budapest, XVIII. Baross u. 10/b. SZDSZ székház
PECS – Római udvar, Agyvíhar 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 keresztveződés sarkán található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyaklub, Kálmán Lajos utca 30.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzeltház, Legendák Bolt, Távíroda u. 2/a.
SZELLEMLŐVÁS – Budapest, 1067. Szondi u. 18/a.
SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ, Tancsics M. u. 5-7.
TÓTVÁZSONY – Tótvázsonyi Ifjúsági Klub
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt, Kinizsi Üzeltház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerlei Boccia Klub

(az SZDSZ Kispesti Szervezetének

Székháza) 1196 Budapest,

Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térenél levő Népszínház

utcaőljől induló 99-es busszal.

A Kós Károly térenél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya

városközponttól, vagy Kőbánya-Kispestől.

Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térenél kell leszállni.

SZABÁLYOK

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

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 anygala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

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

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

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetnek ki a stratégiájukat (kódot, 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 szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkiére hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a *bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Életenergiával 50 EP-ről indultok.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Vízión, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Örjónög 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-találkozás lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg.

Tiltott lap még az Örjónög szílmill és az Idegösszeomlás is.

TÜLELŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ŐV 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.

Díjak: Régmúlt paklik.

Érdeklődni lehet: Tóth Attila, kanizsabol@freemail.hu.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 3., 10 óra, nevezés 9-10.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett a Mana-familisaris és a Gyógyító rakshallion.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Bukovics Milán, bukovics.milan@freemail.hu, 30-595-8316.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 3., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyre 3 csomag Régmúltból.

Nevezési díj: 3300 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lap.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 3., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyre 3 csomag Régmúltból.

Nevezési díj: 3200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

EGYEDI VERSENY

Időpont: december 4., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Csak páros évszámú, vagy csak páratlan évszámú lapokat lehet használni.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: december 4., 9 óra.

Helyszín: Fonyód.

Szabályok: Páros verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak. Nevezést csak korlátozott számban tudnak elfogadni, ezért célszerű előre nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Bukovics Milán, bukovics.milan@freemail.hu, 30-595-8316.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 4., 11 óra, nevezés 10-11.

Helyszín: Balassagyarmat.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyre. 3 csomag Régmúltból.

Nevezési díj: 3000 Ft, mely a paklik árát is magában foglalja. A versenyen nem indulhatnak a 18. évüket betöltött profi játékosok. A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka! Az első 16 helyezett kap díjat. Különdíjakat kapnak a legjobb helyi versenyzők.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

VESZÉLYES FAJ

Időpont: december 10., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust, minimum 21 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színésítő szöveget), vagy ilyen altípussal lényt. Ettől elkintve a hagyományos verseny szabályai érvényesek.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet használni a Régmúlt lapjait is.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 11., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyre. 3 csomag Régmúltból.

Nevezési díj: 3200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 17., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, vi-pifu@nexus.hu, 30-600-9151.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 17., 11 óra (nevezés 10-ig).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. A versenyen már lehet használni a Régmúlt lapjait is.

Nevezési díj: 700 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: december 17., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 18., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 100 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 18., 9 óra.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Régmúlt, Rhatt Fénykora és Káosz-katlan paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 29., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A RÉGMÚLT BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Régmúlt!

Egy héttel a vadonatúj kiegészítő megjelenése előtt!

A 8. helyezettet is díjazzuk!

Időpont: november 19. szombat, nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Régmúltból.

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

Díjak: Rengeteg csomag Régmúlt 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@beholder.hu címen BEMUTATO subjecttel.

A levélben írjátok le a neveket, akiknek helyet akartok foglalni.

A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be.

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

Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

Vérivók bűbájnak szörnyet nevezek meg. Élőholt mágussal (új) vissza lehet vetetni a vámpírjaimat?

Nem. A *Vérivók* hatása, hogy a megnevezett laptípussal nem lehet megcélozni a vámpírjaimat. Az *Élőholt mágus (új)* pedig egy szörny, és amikor a képességét használom, akkor bizony a szörny célozza meg a lapot, amit visszavetetne.

Drágitja-e a Specializáció a Kragoru familiárisa lapleszedő képességét?

Igen, drágitja. Követő eleve hat más követőre, de ráadásul itt a *Specializáció* még nem is a követőre hat, mivel a *Kragoru familiárisa* mágikus védekezésű lénynek adja a képességet, így tulajdonképpen a lény képességét használom. Ez a képesség pedig az, hogy 0 VP és a lény feláldozása árán leszedi a célpont lapot. A *Specializáció* ezt a 0 VP-t drágitja kettővel, mivel „célpont lap” szerepel a képesség szövegében.

Az „ellenfél” megnevezés az összes ellenfelemre vonatkozik az új lapoknál, pl. a Mocsárláz, vagy célpont ellenfelemre?

Minden ilyen lap célpont ellenfélre vonatkozik, vagyis többszemélyes, páros játékban csak egy játékosra.

Kézből való kijátszásnak számít-e a Rhatt papjának képességével kijátszott varázslat?

Nem, csak az a kézből kijátszás, amit valóban onnan is játszol ki. Az összes többi csak sima kijátszás, kivéve a víziókat és a feltámadós lényeket. A *Rhatt papja* valóban kivétel, mivel az általa kijátszott varázslatra lehet reagálni reakció forrásokkal, hasonlóan *El Miacchihoz* és *A csodák kútjához*.

A kényszerített áldozás is áldozásnak számít-e a Lélekgyűjtő pálcá képességének használata szempontjából?

Igen. Mindenfajta áldozás áldozásnak számít ebből a szempontból. Így a *Lélekgyűjtő pálcát* nem használhatom, ha kényszerített áldozással szedik le a lényemet (pl. *Végítélet (új)*, *Áldozat az ősi isteneknek* stb.).

Haarkon dühét, vagy Végítéletet (új) játszik ki az ellenfél. Mindkét esetben egy goblinom sebződne, illetve halna meg, de én használom a Goblin védőmágus képességét. Sebződik-e az ellenfél a Haarakon dühétől, vagy a Végítélettől (új)?

Nem. A *Goblin védőmágus* szövege egyértelmű: „Ez a forrás nem jön létre”. Vagyis az a forrás, ami a goblin(oka)t bántaná. Ha pedig nem jön létre a forrás, akkor egyéb hatásai

sem jönnek létre, így a sebződés sem.

Hogy működik a blokkolás páros versenyen? Mikor kell megnevezni azt, hogy kit blokkolok?

A blokkoló lap kijátszásakor, amikor a lap célpontját is megneveznéd meg kell nevezni, hogy kit blokkol. A lap csak és kizárólag ezt a játékoszt fogja blokkolni.

Vonatkozik-e a Goblin kulacs a Tharr lapokra, vagy csak a Tisztogatókra?

Természetesen. Minden klánra hivatkozó lap hat egyben a megfelelő isten lapjaira is.

Drágitja-e a Bűvös erdő a négy és drágább lapokat, ha Manafaló vgyar van játékban?

Nem drágitja. Az AK 114-ben leírtaknak megfelelően semmit nem drágit, amin az szerepel, hogy nem lehet drágitani, vagy módosítani az idézési



költségét, márpedig a vyang szövege ezt mondja a háromnál drágább lapokról. Ugyanígy nem drágítja pl. a *Szinaptikus kapcsolódást* sem, ha a *Bűvös erdő* az ellenfelemé. Ha az enyém, akkor sajnos hat rá.

Módosítja-e a *Lassan járj!* A morlok csábításának idézési költségét?

Nem. A *morlok csábítása* 1 VP-ért és 2 semmizésért jövő, vagyis vegyes idézési költségű lap, az idézési költsége 3. A *Lassan járj!* a 0-ás és 1-es idézési költségű lapokat drágítja, valamint a 2 és 3 csak varázspontért jövéket.

Mi történik akkor, ha a *Haláldémon* egy *Kancsalság* eredményeként megsebez engem?

Semmi, sebez ötet és kész. A szövege szerint, ha megsebz az ellenfeledet, akkor nyersz. Itt azonban nem az ellenfeledet sebezted, hanem magadat. Hasonló az eset, ha mondjuk az ellenfél ellopja, és megüti vele a *Bársony gyilkosodat*. Akkor sem fogsz nyerni, hiszen az ellenfél a démon gazdája, ő nyerme akkor, ha téged meg tudna sebezni vele, azonban a *Bársony gyilkos* miatt saját magát sebz vele.

Kijátszhatok-e *Vadászсарokkal Haláldémon*?

Nem, mivel a démonon az szerepel, hogy nem jöhet aktívan játékba. Márpedig a *Vadászсарok* egyből az őrszobta rakná, ami ugye aktívan játékba kerülést jelentene.

Kijátszás, kézből kijátszás

Ez egy örök téma, megpróbáljuk ismételten, a korábbiaknál erősebben, világosabban, egyszerűbben összefoglalni. Lap kijátszása az, amikor bármilyen módon egy lapot a játékba hozunk (akár hatás eredményeképp). Kézből való kijátszás az, amikor egy lapot a kezünkből kijátszunk (akár hatás eredményeképp). A vízió és feltámadás is kézből kijátszásnak tekintendő. Mi a különbség illetve hasonlóság a kettő között?

1.) A kézből kijátszott lapokra lehet reakció varázslatokkal reagálni, az egyéb módon kijátszottakra nem.

2.) Bizonyos hatások azt mondják, hogy „ha egy lapot a kezedből játszol ki.” Ezek a hatások értelemszerűen a második esetben sülnek csak ki.

3.) Mindkét esetben létrejönnek a kijátszáskor létrejövő képességek, kivéve ha a lap ezt másképp diktálja.

Bizonyos lapoknál az szerepel, hogy tekintsd úgy, mintha a kezedből játszottad volna ki (pedig valójában a gyűjtőből játszottad ki, vagy egyéb módon, egy hatás eredményeképp került játékba). Ez azt jelenti, hogy ezekre a lapokra lehet reagálni reakció varázslatokkal. Azok a hatások viszont, amelyek azt mondják, hogy „ha egy lapot a kezedből játszol ki”, nem sülnek ki ilyenkor. Minden olyan lap, amivel a gyűjtőből varázslatokat játszol ki, ebbe a kategóriába tartozik, akkor is, ha esetleg a lapra ez nincs ráírva. Ilyen lapok pl. a *Rhatt papja*, *El Miacchi*, *A csodák kútja*.

Konkrét példák a könnyebb érthetőség kedvéért.

- *Ősi béklyó* (körönként csak egy lapot lehet kijátszani): Az AK95-ben leírtuk, hogy csak kézből kijátszásra működik, így a nem kézből kijátszott lapokat nem akadályozza. Az előbbiek alapján azokat a lapokat sem korlátozta, amiken az szerepel, hogy „tekintsd úgy, mintha kézből játszottad volna ki”.

- *Őrült Szajonn* (ha ellenfeled kijátszik 1 lapot, sebződsz 1 ÉP-t): Mivel nem szerepel rajta az, hogy kézből, bármilyen módon játsz ki lapot az ellenfél, sebződök tőle.

- *Ördögi mentor* (a gyűjtőből a lényeket a játékba rakod): Ez kijátszás, mivel lapokat hoz játékba, tehát a lények kijátszáskor létrejövő képessége is létrejön.

- *Az utolsó csata* (kézből költség nélkül lehet lapokat kijátszani): Mivel a lapokat kézből játszunk ki, ez kézből kijátszás, függetlenül attól, hogy hatás eredménye.



- *Temető (új)* (a gyűjtőből játszatsz ki élőholtakat, mintha kézből játszanád ki őket): Lehet rájuk reagálni, viszont nem sülnek ki a hatások, amelyek a lap kézből kijátszásakor (pl. *Zombi mester*) érvényesülnének.

- *Hegymélyi vegetáció* (a kézből kijátszott szörnyek aktívan jönnek játékba): Ez a hatás akkor süli ki, ha egy lapot a kezedből játszol ki, tehát az olyan lapoknál, amelyeket nem a kézből játszol ki (pl. *Temetővel (új)*), nem sülnek ki.

- *Varázslatos Mirella* (kirak egy lényt a gyűjtőből a játékba): Erre a lapra külön rá van írva, hogy a kijátszáskori képessége nem jön létre (de attól még kijátszásnak számít, hat rá az *Őrült Szajonn*).

Párbaj és Anti-mágia:

Apró pontatlanságot fedeztünk fel a 7. kiadás, a *Múltidéző* és a *Rhatt Fénykora* szabálykönyvében e két szabály tekintetében. Mindkét szabálynál az eredeti kiegészítőben leírt szabály (a párbajnál az *Ősi Legendák*, az anti-mágiánál az *Esthar Császárság*) a mérvadó. Párbajnál tehát célpont játékos gyógyul vagy sebződik, választásod szerint. Anti-mágiánál pedig hatással lehet rá reagálni, csak varázslattal nem.

Változás

A *Tiltott könyv* nevéhez méltóan tiltott az egyszínű versenyeken.

RÉGMŰLT™

ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ



A legújabb Hatalom Kártyái kiegészítőről olvashattok most, amely szokás szerint a TF találkozon jelenik meg, mely a megszokottnál kicsivel korábban, november 26-án lesz. A megjelenés előtti frissen bontott verseny pedig november 19-én lesz, a Wekerlei Boccia Klubban. Mint már a kiegészítő nevéből is gyanakodhattok, folytatjuk a Múltidézőben megkezdett kísérletet, és régi lapokat újítunk fel. Ezúttal azonban nem csak efféle lapok vannak a kiegészítőben, jó néhány új Rhatt lap is csatlakozott hozzájuk. A Múltidéző hatalmas sikere és népszerűsége alapján úgy gondoltuk, érdemes szétnézni még a régi lapok között (az Ősök Városa előtti kártyákról van szó), és persze bőven találunk még felújítanivalót. A legadás lapok közül szerepel a kiegészítőben az *Illúziósárkány* és a *Gömbvillám* is, mindkettőt igyekeztünk régi erejükhöz mérten használhatóra elkészíteni, a *Gömbvillám* például mindössze három varázspontért hatot tud sebezni lénybe vagy játékosba! A felújított lapok között fellelhetjük a lovagokat, ezek 4 VP-ért és 1 Semmizésért jövő, 3/4-es lények, igen erős képességekkel. A manók is sokak kedvencei, a kiegészítőben teljes manó-etnikum található, új *Manókirálynővel* és *Manók földjével* együtt! Igen, *Manók földjével*, mert megújítottuk a helyszíneket is. Ez az egyik

apróbb új szabály, valójában csak módosítás: a helyszíneket 3 helyett immár 2 varázspontért lehet kikeresni, és a kijátszási költségük is csökken. Az olcsóbb előkeresés a régebbi helyszínekre is vonatkozik a kiegészítő megjelenésétől fogva. Természetesen nem hiányozhat az ellenszer, a *Túlélők földje* sem. A másik ilyen apróbb szabálymódosítás a kétszínű lapokra vonatkozik: immár nem kötelező valamelyik színű lapnak játékban lennie a te oldaladon, az is elég, ha mutatsz valamelyik színből egy lapot a kezedből. Ez vonatkozik a régi kétszínű lapokra is. Más lényeges új szabály nincs is a kiegészítőhöz, mindössze a már létező természetstílusjelzőket és álomjelzőket emeltük ki szabályként (hogy kevesebb szöveg legyen a lapokon). Miután Rhattot az előző kiegészítőben vezettük be, egyértelmű volt, hogy az ő lapjai is helyet kapnak, nem is rosszak, pl. a *Jég bogyola* vagy a *Mindenható plazmagömbök* a kiegészítő legjobb, leguniverzálisabb lapjai közé tartoznak. Ezenkívül Rhatt mint ősi isten a régmúlthoz is kapcsolható. A tesztversenyt is Rhatt blokkoló paklival sikerült megnyernem, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy abban még majd ezután megjelenő Zénes lapok is szerepeltek. A kiegészítőben az alábbi etnikumokhoz találhattok új (ill. felújított lapokat): varkaudar, quwarg,



thargodan, féreg, mérgező, sárkány, gólem, élőholt, vámpír, kalandozó. A kiegészítő kisebb újdonsága még, hogy 136 helyett 156 lapot tartalmaz, így nem kevesebb, mint 76 féle ritka lap van benne! Végül még néhány lapnév, amely ismerős lehet: *Destabilizátor*, *Parhalacka*, *Az agy kifacsarása*, *Mandulanektár*, *Charadin fáttya*, *Troglodita törzsfőnök*, *A Gépezet*, *Zan*, *Bűbájmásolás*, *A holtak szelleme*, *Alex Vampirsson*, *Ha-*

arkon dühe, *Morgan pálcája*, *Vámpír Lord*, *A halhatatlanok pusztulása*, *Az igazság pillanata*, *Elemi védelem*, *A sors fintora*, *Sziklarepezs*. Minden régi és új játékost várunk a frissen bontott versenyen, és reméljük, a Régmúlt ugyanannyira fog tetszeni nektek, mint amilyen gonddal és örömmel készítettük.

Makó Balázs



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

MIK laponként széles választékban

Segítségnyújtás és tanácsadás
profij játékosoktól

Egy megújult helyen
várunk mindenkit

BUDAPEST, VII.
CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

Tel.: 342-3870

www.abyss-klub.hu

HKK VERSENYSZERVEZŐKNEK

A HKK versenyek egységes megrendezése érdekében ezennel írásba foglaltuk a HKK versenyekkel és a Hatalom Szövetségével kapcsolatos tudnivalókat. Az itt leírtakhoz mindig ragaszkodunk, nincsenek kivételek. Az alábbiakat a <http://hkk.beholder.hu> honlapon is megtekinthetik.

HKK versenyt bárki bármikor szervezhet, nem szükséges egyeztetnie azt a Beholder Kft-vel. Az alább leírtak azon versenyekre vonatkoznak, amit mi támogatunk. A támogatásunk a verseny meghirdetésében, sorsoló program biztosításában, ultraritka lapban és kártyacsomagokban jelentkezik. A támogatásunknak azonban feltételei is vannak.

1. A VERSENY MEGHIRDETÉSE

A versenyt közzéteesszük az Alanori Krónika új versenyek rovatában, valamint felrakjuk a honlapunkra. A versenyhirdetéseket két hónappal előre kérjük. Íme egy példa: a szeptember 25. és október 25. közötti versenyeket augusztus 15-ig lehet meghirdetni, mivel így kerülhet be a szeptemberi Krónikába. Az október végi-novemberi versenyeket – az előző példából kiindulva – tehát szeptember 15-ig kérjük stb. A versenyhirdetés jöhet levélben, vagy e-mailben (lehetőleg winwordben, és a Krónikában, a versenyhirdetéseken látható formátumot követve). Telefonon csak végszükség esetében lehet hirdetést diktálni.

A verseny meghirdetéséhez szükséges adatok:

Időpont: Ezt célszerű egyeztetni a Beholderes versenyek időpontjaival, és más, az adott tájékoztatáson szervezendő versenyekkel. Nem csak a verseny napja, hanem a nevezés és a verseny kezdete is szükséges.

Helyszín: Egy pontos cím, ami alapján meg lehet találni a versenyt, esetleg a kóborló lelkeknek egy-két mondatos útmutató.

Szabályok: Nem kell leírni azt, hogy hagyományos svájci rendszer, ez alapértelmezése minden versenynek, csak azt kell megemlíteni, ha ettől eltérő formátumban zajlik a verseny! Célszerű viszont előre meghatározni, hogy hány körös lesz a verseny, és azt mindenképpen beleírni a hirdetésbe. A szokásos tiltott lapokat ugyanúgy nem kell beleírni a hirdetésbe, akkor kell csak leírni a tiltott lapokat, ha azok eltérnek a megszokott listától! A hagyományostól eltérő minden versenyszabályt célszerű megemlíteni, nehogy a versenyre érkező játékosokat kellemtelen meglepetés érje.

Nevezési díj: Minden szervező szabadon alapítja meg a verseny nevezési díját. A mi versenyeinkeken 600 Ft a nevezési díj. Egy fontos dolog a nevezési díjjal kapcsolatban: azokat a játékosokat, akik igazolvánnyal bizonyítják, hogy tagjai a Hatalom Szövetségének, 100 Ft-os kedvezmény illeti meg a nevezési díjból.

Díjak: Játékosok számára csábító, ha minél több díj van a versenyen, de a minimális követelményünk az, hogy legalább annyi paklit rakjon a szervező a díjalapba, amennyit tőlünk kap. Hogy mennyit kap tőlünk? Az első versenyére minden szervező 6 csomagot kap a legújabb kiadású kiállításból. A későbbi versenyekre pedig az előző versenyének játékos-számától függően küldünk díjakat: ha az előző versenye 15-nél kevesebben voltak, akkor 4 pakli, ha 15 és 25 közötti induló volt, akkor 6 pakli, ha 25-nél többen voltak, akkor 10 pakli kártya. Az ultraritka lapokat vidéken 15 főtől, Budapesten 20 főtől lehet kiosztani.

Érdeklődni lehet: A szervező (személy vagy bolt) neve és telefonszáma vagy e-mail címe, ahol további részletek tudhatók meg a versenyről.

2. MAGA A VERSENY

Kezdő versenyszervezők számára röviden leírom a hagyományos versenyek szabályait. Hagományos HKK versenyen a paklikra vonatkozó követelmények: maximum négy szín használata, egy fajta lapból maximum három lehet a pakliban, legalább 45 lapos pakliméret (több lehet, de kevesebb nem) és pontosan 25 lapos kiegészítő. Maga a verseny egy 5-7 körös svájci rendszerű verseny. A sorsoló program letehető a honlapunkról, ezzel kell levezetni a versenyt. A versenyeken a győzelemért 3 pont, a döntetlenért 1 pont jár. A játékosok minden körben három játszmat játszanak egymással, és ha a végső sorrendnél pontegyenlőség van, akkor a játszmaarány dönti el a sorrendet.

3. BÍRÓI VIZSGA

A támogatás feltétele, hogy a versenyt hivatalos bíró vezesse. Bírói vizsga nálunk tehető, a

Beholder által a Wekerlei Boccia Klubban szervezett versenyeken. A vizsga ingyenes.

4. A VERSENY UTÁN

A verseny végével még nem értek véget a szervező feladatai. Minden versenyről kérünk egy rövid beszámolót winwordben. (A beszámoló esetleg a Krónikában is megjelenik, ha elég jó és van rá hely.) Ezenkívül szükségünk van a verseny dokumentációjára. Azaz, ha a sorsoló programmal vezették a versenyt, akkor annak az utolsó kör után kimentett file-ja, egyébként pedig a következő adatok kellene: hány körös volt a verseny, helyezési sorrendben minden játékos neve és pontszáma (még egyszer: győzelem 3 pont, döntetlen 1 pont) és külön leírva az első három helyezett neve. Mindezt a versenytől számítva két héten belül, a tf@beholder.hu címre kell elküldeni.



Holdfény Fantasy & Játék



Bemutatójátékok

UPPERDECK
ENTERTAINMENT

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



VERSENYBESZÁMOLÓK

Baross Ferenc győztes paklija:

3 T. Vlagyimir (új)
2 Thauglorendon
3 Mokku
3 Manacsapda
3 Koncentrált energia
3 A végítélet harsonái
3 Rúnacsapás
3 Örök dilemma
3 Fegyverkovács (új)
3 A harag manifesztációja (új)
3 Az erős gyengéje
3 Impulzus
3 Isteni infúzió
3 Régi dallam
3 A rend ereje
1 Augur
2 Tleikan behemót

Kiegészítő pakli:

3 Moa daraboló
2 Hadicsel
3 Gigaököl
3 Mágjatorés (új)
3 Vadítás (új)
2 Fekete lyuk
3 Exterminálás
2 Domodon visszavág (új)
2 Rhatt papja
1 Tleikan behemót
1 Augur

Kövért Attila paklija:

3 Démóni kántálás
3 Örök dilemma
3 Quwarg tojásgondozó
3 Cseppfolyós idő
2 Tűzkullancs
3 Lélekszívacs
3 A halál nem válogat
2 Szilmill fejdadász
2 Fehér manó
3 Káoszurna
3 Ősi rítus
3 Fluxuskamra
3 Az élet ereje
3 Sheran küldetése
3 Szilmill spórák
3 Zöldfülű kalandozók (új)

Panyik Zoltán paklija:

3 T. Vlagyimir (új)
3 Rúnacsapás
3 Örök dilemma
3 A végítélet harsonái
3 A rend ereje
3 Impulzus
3 Régi dallam
3 Az erős gyengéje
3 Fegyverkovács (új)
3 A harag manifesztációja (új)
1 Malfunkcionálás
2 Thauglorendon
3 Manacsapda
3 Mokku
3 Koncentrált energia
3 Isteni infúzió

Sass Tamás paklija:

3 Augur
3 Halászat
3 Thauglorendon
3 Mokku
3 Ösöreg vyarg
3 Tleikan behemót
3 Manacsapda
3 Raia szent lovagja (új)
3 A rend ereje
3 Szűnyogirtás
2 D.E.M. (új)
2 T. Vlagyimir (új)
2 Impulzus
2 Életerő
2 Protectus
2 Régi dallam
2 Meditáció
3 Rafinált boltos

Kőműves Péter győztes paklija:

3 Légelementál idézése
2 Lohd Haven sáhkánya
3 Vizionár
2 Zafir drakón
5 Sárkánylárva
3 Az Űrnő sárkánya
3 Ködsárkány
3 Legendás sárkány
3 A végítélet harsonái
2 Sárkányok kora
3 Sárkányfioka
3 Az erős gyengéje
3 Niotherg, a védelmező
3 Sárkánytojás
3 Sárkánybébi (új)
1 Folrang

TILTOTT MÁGIA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét október 22-én rendeztük, 32 profi és 24 amatőr részvételével. A versenyformátumnak megfelelően sok, ritkán használt koncepció és lap bukkant fel, láthatunk a profiknál vámpír, quwarg, blokkoló, sok kis lényes, tüzes, tárgyas, épületes, galetki, Raia-gyógyulós paklikat is a mindig használt kontroll mellett.

A profik között a mostanában remekül szereplő Baross Ferenc győzedelmeskedett, a második helyen Kövér Attila, a harmadikon Panyik Zoltán, a negyedikken Sass Tamás, az ötödiken pedig Tuska Gábor végzett (direkt sebző paklival, melyben *Nap szimbólumot* is használt). A legjobb négy profi, illetve az amatőr győztes paklijait oldalt böngészhetitek. Megjegyzés: Baross Ferenc és Panyik Zoltán paklija eléggé hasonló, az összeállítás Panyik Zoltán fejlesztése.

Az amatőrök versenyében Kőműves Péter diadalmasodott, a második helyen Czirkus László végzett, kontroll jellegű paklival. A harmadik helyen Cselovszki Csabát köszönthettük, ő blokkoló paklival játszott, a negyedikken pedig Dömötör Szilvesztert, galetkikkal.

Mindenkit várunk versenyeinke!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Dömötör Szilveszter már 0 max. VP-ben volt, de *Transzformációs szívvel* felszerelt *Lasaelje* 25/26-osra hívza megnyerte neki a meccset.
- Nedvesi Gábor szintén 0 max. VP-re blokkolva egyetlen *Tűzrakással* tudott nyerni!
- Sass Tamás Baross Ferenc 10/10-es *Harag manifesztációjában Életerővel* 13-at gyógyított, miközben *Feri Végítélet harsonáival*, *Impulzusokkal* és dobótörökkel bombázta saját lényét.
- Tóth Gergő az egyik meccsén *bűbájjal* és *Bűvös hajnallal* már a harmadik körben lefojtotta Jánosi Zoltánt, aki viszont a következő meccs ötödik körében építette ki galetki hadseregét, egy *Perzselő homok* miatt 1 EP-ben maradván ütött be 22-t, így nyerve ezt a mérkőzést.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2005. december 14.



Szeptemberi feladványunk megoldása:

- Lehozom a *Nekromanta vezért*, a *Teljes front (új)* segítségével +1 varázspontért aktívan. Most már egyik nekromantát sem tudja lelőni az ellenfél *A gyenge erejével.* (-3 -1 = 14 VP)
- Lejön az *Orglasz haszonállat*, és feláldozom varázspontért. (-3 +6 = 17 VP)
- Lerakom sorban a nekromantákat, mindegyiket +1 varázspontért aktívan: *Nekromanták fattya*, *Nekromanta enyészúr*, *Nekromanta csontmester* (ez két varázsponttal olcsóbb, mert van nekromantám játékban). (-0 -1 -3 -1 -3 -1 = 8 VP)
- Lejön a *Nekromantanonc* passzíván, majd lerepül az *Irtóztató nekromanta*, és leszedi a *Védőbástyát.* (-2 -4 = 2 VP, -3 = 10 saját EP)
- Passzivizálok a *Nekromanta enyészurat*, és mivel 6 nekromantám van játékban, ezért hatot sebez az ellenfélbe. (-6 = 15 EP)
- Öregítő sugár* lelövöm az *Irtóztató nekromantát*. Mivel van játékban nekromantám, ezért csak 1 VP-be kerül a dolog. A *Nekromanta vezér* által adott büntetés persze sebez rajtam kettőt. (-1 = 1 VP, -2 = 8 saját EP)
- Feláldozom a *Nekromantanoncot*, és 1 VP-ért visszahozom az *Irtóztató nekromantát*, aki le is lövi nekem az *Illúziópalotát.* (-1 = 0 VP, -3 = 5 saját EP)
- Immár nincs akadálya annak, hogy a teljes fronton támadó nekromanta seregem az őrsosztba menjen, és az ellenfelet támadja. Pontosabban egy apró gond mégis csak akad, azonban *Vén Arfmát* még a *Nekromanták fattya* is képes blokkolni. A csontmester öregítő sugarával sebez négyet a direkt sebzó harci ké-

pességek fázisban. Ez nekem 4 EP-be kerül. Majd a *Nekromanta vezérrel* támogatott lényeim ütnek: az irtóztató 3-at, a vezér 3-at, a csontmester 5-öt. Győztem! (-4 -3 -3 -5 = 0 EP, -4 = 1 saját EP)

A legtöbb megfejtésbe becsúszott valami apró hiba. Pár példa közülük: *Vén Arfmára* nem hat az ellenfél semmilyen forrása, így az *Öregítő sugár* sem viszi el. Az ellenfél mindig azt csinálja, amivel megakadályozza a győzelmünket, tehát nem fogja lelőni az *Irtóztató nekromantát A gyenge erejével*, még akkor sem, ha lehetősége van rá. Az *Illúziópalota* már játékban van *Védőbástyaként*, hiába lövöm le a *Védőbástyát*, attól az *Illúziópalota* még *Védőbástya* marad. Sajnos e-mailben több olyan megfejtést is kaptunk, amiben nem szerepelt a beküldő neve és postai címe. Ezeket sajnos nem tudtuk elfogadni.

Szerencsés nyerteseink:

Schneider Gergő Tiszalúcról, Benczik Attila Miskolcraól és Lenti István Nagyszénásról. Nyereményük egy-egy csomag Rhatt Fénykora. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette:

Neked 2 életpontod, és 13 varázspontod, az ellenfelednek 23 életpontja van, nincs varázspontja. Egyikötöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig akkor is, ha nincs szerencséd!

Beküldési határidő:
2005. december 14.

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 „feladvany” subjecttel érkezőket.

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAIK:

- Manaadó csáp (E)
- Varázslatos Mirella (F)
- Hártás szárnyak (S)
- Megsemmisítő lehelet (S)
- Létsíkok (-)
- Ősök Városa (-)
- Ezüsthajnal (R)
- Sog (R)
- Csáphegy (E)
- Transzformáló szív (F)
- Gaetki lárva (-)

A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Barlangtáncos (E)
- Illúziócsáp (E)
- Narancshaj (E)
- Rafinált boltos (F)
- Kamdemu (E)
- Köpöcső (L)
- Tigroszlán karom (E)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtőben.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- 3 db Élő útvesztő (S)

Nincs lapja sem a kezében, sem a paklijában, sem a gyűjtőjében.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 23 ÉP, 0 VP, 0 SZK

Ellenfeled kijátszott lapjai

Elő utasító

Szerencs

bábi

Köztudott tény, hogy a kártyák, bármikor is megfordított állapotban kerülnek először a játékba. Ezért az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Elő utasító

Szerencs

bábi

Köztudott tény, hogy a kártyák, bármikor is megfordított állapotban kerülnek először a játékba. Ezért az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Elő utasító

Szerencs

bábi

Köztudott tény, hogy a kártyák, bármikor is megfordított állapotban kerülnek először a játékba. Ezért az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Barlangarcos

galeák

Perzsiabábi

2

Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Illuzióspada

Perzsiabábi

Perzsiabábi

3

Különböző feladatok, hogy kiküldd 2 EP-t. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Narancshaj

galeák

Perzsiabábi

2

Szerencs kijátszottakor a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba. Ezért az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Ruhadt hobos

galeák

Mágus

2

Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Kaméleon

galeák

Perzsiabábi

2

Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Kopócsó

Perzsiabábi

Perzsiabábi

2

Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Tigrorvadász

Perzsiabábi

Perzsiabábi

2

Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

Tigrorvadász

Perzsiabábi

Perzsiabábi

2

Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor. Ha a kártyák fordított állapotban kerülnek először a játékba, akkor az ellenfelednek mindig egy lépésnyi előnyt kell adnod az új kártyák felbontásakor.

A paklid felülről sorrendben

JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

11.

Számlaszám: _____

Név: _____

Karakterszám: _____

A kért tárgy neve: _____

Januártól új játék indult az Alanori Krónikában. Minden újságból kivágható lesz egy kupon, amelyeket összegyűjtvé és postán beküldve beválthatod valamire a játékainkban (Túlélők Földje, Ősök Városa, Kalandok Földje). A kuponok sorszámozva lesznek, januárban 1-es, februárban 2-es stb. sorszámmal.

A beküldés feltételei:

A kupon értelemszerű és olvasható kitételével. Elég minden kért tárgyhoz egy kupont kitélni, nem kell mindegyiket.

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

Ha valami probléma van a beküldött kuponnal, a következő forduló végén értesítést kapsz róla a játékkvetői üzeneteknél.

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

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

Amennyiben postán küldöd be, célszerű ajánlva feladni, mivel így kisebb az esély arra hogy elveszik.

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

TÚLÉLŐK FÖLDJE

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

ŐSÖK VÁROSA

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

KALANDOK FÖLDJE

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

XXIV. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden TF, ÓV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.
Időpont: 2005. november 26. (szombat) 9.00-17.00-ig.
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rozsnyai u. 3.
Kellemes szórakozást kívánunk!

XXIV. ALANORI OLIMPIA

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

XII. TERON HEGYI OLIMPIA

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

XXIV. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

XII. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

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

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

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

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

Találkozók

Élőben találkozhatsz játékostársaidal és a játékvezetőkkel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

Meglepetés

BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a www.beholder.hu oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent meg tudhatsz 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 számmon telefonon is lehet rendelni.

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

Gyűjtsd a pontokat!

Minden megvásárolt termékért (könyv, kártya), 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, amelynek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele,

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

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

HATALOM KÁRTYÁI

Ősök Városa VII.	15	145	1450
Multidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Rhatt Fénykora	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés torya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	29	290
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

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappalki	10	60	600
-----------	----	----	-----

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

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

Kedvezményes karácsonyi könyvvásár!

5 könyv csak 5000 Ft!
7 könyv csak 10000 Ft!
Az akcióban vásárolható könyveket a www.beholder.hu című honlapunkon lehet megtekinteni.

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
------------	------------	-------------	----------------	------------------------

BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SOROZAT

A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat 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
Mennyei tűz I.	16	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	16	160	1520	1360
A kócos ura I.	14	140	1330	1190
A kócos 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

Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét ármány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
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 határvédők farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
M. A. Stackpole: Kényszerzövettség	14	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Súlyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith Jr.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith Jr.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

Mel Odum: A múlt csapdjában	12	90	1140	900
Mel Odum: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Mel Odum: Fejvadászok	20	90	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikós vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	15	120	1430	1130

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
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
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszd meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárpótlás	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				
Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttővis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
A démonkirály duhe II.	10	50	990	500
Törött korona	15	110	1400	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

Nagyrabecsült ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutanban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620

Árnyak Tanácsa sorozat

Ezüstőlyom Karma	17	170	1620	1450
A róka király	20	200	1900	1700

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 – EARTHDRAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Keserű emlékek	10	45	890	450
Talizmán (ED. Novellák)	10	35	690	350
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: 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 jósnoje	15	150	1430	1280
A jósno hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280
Éjféli	22	220	2090	1870

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – TÚLÉLŐK 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 közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

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

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

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 útközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki útközet II.	18	180	1710	1530
A számužott herceg I.	20	200	1900	1700
A számužott herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középfölde kincsei		50	990	800

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

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

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

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

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 fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		990	990
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
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 két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

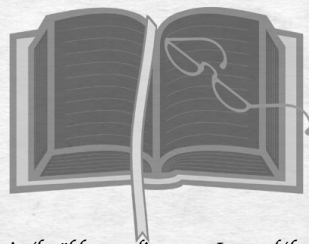
Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		1130	1010
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventru (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: Özevgyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özevgyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özevgyek 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: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábemsterek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petruha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szetita (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
Philippe Bouille: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Bouille: Papok tébolva (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		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 Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szejjáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Arnyéif	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Eitfal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Armyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Vadászokkal hálni	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	4		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csóndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az ítélhető	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóher	4		1320	1180
Vincent Prandergast: Késérő áramlatok (7 tenger)	6		1520	1350
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520
Anthony Sheenan: Lilium és vér	6		1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Víznyelvére	6		1800	1610
James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Troy Denning: Túzpróba	6		1800	1610
Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Peter S. Beagle: A fogadás éneke	8		2230	2000
Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Ejmaszok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kaosz átka	4		1130	1010
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassiue: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Fónix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
Szerepjáték szabálykönyvek				
Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Almokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Vér és varázs	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
A vadon mesterei	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Faerún szörnyei	10		3320	2970
Vámpír – A maszkaláb (Vampire)	15		4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25		7590	6990
Gyűrűk Ura szerepjáték kiegészítő:				
Gonosz fajzatok és csodás mágia	10		3320	2970
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Középföldé térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

Leanthil naplója

23.



Gondolom, már igencsak felcsigázva lapozhattál ide, hogy minél többet tudj meg a Legendák Völgyéről. Vagy ott, a jövőben ez az információ már nem olyan nagy dolog? Lehet, hogy az egész Hegyről részletes és hiánytalan térképek vannak, és napra pontosan ismeritek a történelmet? Hm. Akkor egyrészt az én nevem is nyilván ott van a történelemlétkönyvekben – melleleg okkal –, másrészt ez azt jelenti, hogy nem sikerült beteljesíteni az istenek által rám szabott feladatot, elbuktam. Persze attól én most ugyanolyan kitartással és rendszerességgel körmölöm le ezeket a sorokat, ha másért nem, hát magamnak. De azért mégiscsak elmerengek a gondolaton, hogy te évtizedek vagy évszázadok távlatából viszonylag rövid idő alatt olvashatod el azt, amit én közel két év alatt írtam le. Feltéve, hogy nem kellett külön azzal vesződnöd, hogy megfejtsd az írásmat, na nem mintha csúnyán írnék (hiszen teljesen egyforma, gyöngybetűim vannak), hanem mert esetleg te már egy teljesen más civilizáció képviselője vagy, aki merőben más nyelvet használ a kommunikációra. Vajon meynyí idő alatt jutottál el eddig az oldalig? Ettél közben? És közben is olvastál, vagy lehet, hogy nincs is szükséged evésre? Bárcsak tudhatnám, igaz, ha továbbra is annyit vacakolok az idővel, lehet, hogy valami malőr folytán a jövőben kötök ki.

Na jó, nem morfondírozok ezen tovább, hiszen így nem a történelemmel és a legnagyobb galetki hős tetteivel töltöm meg ezt a naplót, hanem üres fecsegéssel. Ráadásul így duplán sikkadnak el ezek a hőstettek, hiszen már arra sem vagyok rákényszerítve, hogy megosszam őket a szint többi lakójával. Igen, teljesítettem a klánom azon kérését, hogy tizenötösör szerepeljek közönség előtt. Így telik az idő! Közben rengeteget fejlődött a zenei tudásom. Most már arra is képes lennék, hogy megbolondítsam a zenémmel bármelyik felszint járt földicápát, amik közül azóta persze eggyel sem találkoztam. Jó, eddig is csak eggyel hozott össze a sors, de azt nagyon megemlegettem (mint ahogy írtam is). Kaptam egy másik feladatot, miszerint le kellene győznöm tíz olyan galetkit, akik nem a klánom tagjai, ami könnyű dolog, csak attól függ a teljesítése, hogy mikor akarom megoldani. Ez valószínűleg holnap lesz, úgyhogy retteghet a szint többi lakója. Közben lassan a mászásos feladattal is haladok (éppen a felénél járok), és nagy meglepetésemre egy homlász csuhát is sikerült szereznem. Na ez volt az a küldetés, amivel kifejezetten szívességet tett nekem a klán, mivel ez a (hajdani) ruhadarab olyan irtózatúan büdös volt, hogy alig bírtam megmaradni a barlangomban, éjjelre pedig magamra kellett vennem az összes „légzés” jelzőjű mágikus tárgyamat, hogy meg ne fulladjak. Úgyhogy Ka-Boom csak ne is álmodjon, hogy az óriás rákokhoz hasonlóan most is segíték, és levadászok egy homlászt, ha ezúttal ez nem sikerülne neki úgy két évig (ő is megkapta ugyanis ezt a feladatot). Én ilyen szempontból szerencsés vagyok, hiszen a saját ősgyémántomat is hamar megszereztem, és a homlász csuha leadása is hamarabb megtett volna, ha nem a barátomnak segíték folyamatosan.

Ezen feladat helyett megint egy könnyű küldetést kaptam: javítsam meg tíz különböző tárgyam tíz különböző alkalommal (tehát nem ám csak úgy nekiesek, aztán javítok!). A klánvezér gyorsan hozzátette, hogy az nem ér, ha saját tárgyaimat töröm össze, és mielőtt hallótávolságon kívülre kerültem volna, még azt is utánam kiáltotta, hogy a szolgálaim segítségét sem vehetem igénybe. Ez a két nehezítés lelkileg nem nagyon viselt meg, úgyhogy mire legközelebb trók, addigra már biztosan készen leszek ezzel is. Majd meglátogatók néhány árnymanó triót, meg kivételesen hagyom, hogy nagy mennyiségben keljenek ki a xenó petéim, és akkor még csak a szövetségi társaimat sem kell inzultálnom.



Pedig ez egyre kevesebb akadályba ütközne, lévén, hogy újabb taggal bővültünk, hiszen a Bölcsék Köre hajdani oszlopos tagja, Viora is a mi köreinket gyarapítja egy ideje. Ő sem akármilyen hétköznapi galetki, mivel a Hegyben ő ért leginkább a gyógynövényekhez, és a varázssitalfőzésben sem elhanyagolható a tudása. Mi, Apostolok már csak ilyenek vagyunk. Én például – többek között – képes lennék másodmagammal elpusztítani Takaidiát, a hírhedt szellemet. Jó, hogy legutóbb arról számoltam be, miként vertük össze-vissza-szanaszét egymást a szövetségi társaimmal, de azóta újra felkerestük a gonosz kísértetet, és jól elbántunk vele. A siker kulcsa abban rejlett, hogy ezúttal – ha lehet, – még nyomatékosabban közöltem a társaimmal, hogy ha már mindenképpen futkározni akarnak, akkor azt ne Takaidia pengéfalán keresztül tegyék, hanem inkább a másik irányba, amerre nem tudnak annyi kárt okozni a többieknek. Erre szerencsére nem volt szükség, mert elég volt a fokozott figyelem és fegyelem. Így sem voltunk sokan, mégis áldozatok nélkül úsztuk meg az összecsapást (ezért írtam, hogy akár ketten is elintézhettük volna). A fegyelemre visszatérve azonban meg kell jegyeznem, hogy Mosolygó Rettenet – akiről legutóbb annyira áradoztam – igencsak elvesztette a valóságérzékét, és elkezdett nekem olyan dolgokat üzengetni, amik hát eléggé megkérdőjelezik nála az ép ész meglétét. Jó, tudom, hogy a többség számára az egész szövetség örültekből áll, de Rettenet esetében ez most hatványozottan jelent meg. Lehet, hogy a hosszú pihenőideje alatt addig elmélkedett a világ dolgain, míg magát hozta ki a leghatalmasabb galetkinek. Ezt közölte is velem, meg hogy letaszít majd a trónról, és hasonlók. Szerencsére néhány nap után, kellően nyugodt hangvételű, szájbarágós levelekkel sikerült lenyugtatni, így talán most egy időre megint nem kell tartani belső ellenségtől. Igazság szerint éppen az imént ecsetelt Takaidia-ügy volt mindennek a kiobbantója (ha jól gondolom), hiszen a szellem kincsesládában egy mágusokat segítő erős varázstárgy mellett egy

pszi-követ és egy császári dekrétumot is találtunk. Van nálunk egy megegyezés, hogy licitkor mindenki azonos ajánlatot tesz, így több ajánlat esetén kisorsoljuk az adott tárgyakat. Ezzel eddig nem is volt nagy probléma, mint ahogy a mostani pszi-kónél sem, azonban az áttörés tárgynál már nekiláttak marakodni a mágusaink, a császári dekrétumot pedig szinte úgy kellett kitépni a szövetségi tagok mancsai közül, mielőtt még ők szaggatták volna szét a civakodásban. Mivel ilyen korábban nem fordult elő, csakis Takaidia átkára gyanakodhattam. Hogy ezt az összezördülést valójában mi okozta, az most már nem fog kiderülni, mindenesetre Mosolygó rettenet volt az, aki először támasztott a dekrétum iránt igen határozott követelést. Ismétlem: követelést. Erre muszáj voltam felvilágosítani, hogy bár megértjük, hogy nagyon nagy szüksége van rá, neki is meg kell érteni, hogy jelenleg – legalábbis az érdemek alapján – ő a legutolsó tag a szövetségben aki követelődhet. Erre persze kitört a vita, hogy én milyen jogokkal rendelkezem, meg a fent említett többi dolog. Az eset persze azért nem volt annyira komoly, hiszen végül minden tárgy megtalálta a helyét, és így lenyugodtak a kedélyek. Szerencsére elég bölcs voltam ahhoz, hogy megtaláljam a legmegfelelőbb hangot, így talán senkiben nem maradtak olyan sérelmek, amik hamu alatt parázsolva egy újabb – ezúttal talán valóban súlyos – válságot idézhetnének elő. Viorát bezeg nem kellett nyugtatni. Ő a belépés pillanatától kezdve úgy viselkedik, mintha kezdettől fogva Apostol lett volna, azaz nem csinál semmit (az építéstől eltekintve). Hiába no, nehéz a proféták dolga.

De nem csigázlak tovább, inkább beszámolok a Legendák Völgyében tett látogatásaimról. Igen, jól olvasod, több is volt. A rejtvények bűvöletében élő remete feladványát sikerült megfejtenem, ami magamtól nem ment volna, ezért galetki társaim segítségét kértem. Azt kellett kiszámolnom, hogy hány napra elegendő víz van a vén trotty vízgyűjtő tákolmányában. Eredetileg tudnom kellett volna a megoldást, hiszen hajdanán megtanultam a hasonló dolgok kiszámítását, de hát hol van az már? Hat éve itt vagyok, nem emlékezhetek minden matematikai képletre. Némi utánajárással azért meglett az eredmény, így a remete elárulta nekem, hol juthatok be biztonságosan a Völgybe. Sőt, két bejáratot is mondott, és azt is elárulta melyiket milyen összetételű torzszülött csapat védi. Hogy ezt honnan tudja...? Ez már tényleg gyanús. Lehet, hogy el kéne kapni a grabancát, és addig verni, amíg el nem árulja, mióta ügynökösködik a császárnak. Na mindegy. Ezek a torzszülött csoportok állítólag a felsőbb szintek galetki urainak szolgálói, bár némelyik ilyen csapatot látva ezt igencsak meg kell kérdőjeleznem. Jó, azt ugyan nem tudni, mennyivel vannak az urak feljebb, mint mi, de akkor is vicces látni, hogy valaki egy vacak lélektáncost tartson szolgaként. A legutóbbi csapat mondjuk még engem is megizzasztott, mert az emlégetet lélektáncos mellett egy kék fivért és egy vörös fivért is le kellett győzőm,



ami azért volt különösen nehéz, mert nem hagyatkozhattam a szolgálómra. Mindenesetre azért bejutottam a Völgybe, és nem is tagadom, hogy lenyűgözött a látvány. Milgandom gyér fényénél, és az igen kevés természetes fényforrás mellett is jól kivehetők voltak a képződmény hatalmas méretei, és szépsége. Közben addig ámuldoztam, hogy alig vettem észre, amikor a közelembé lopódzott Oxata, az orglíng (a nevét utólag tudtam meg, nem ő mutatkozott be...). És itt következett a második megdöbbenés: legyőzése után egy orglíng fétiskoktélt találtam nála! Az örömtől rögtön a torkomban kezdett dobogni a szívem. Micsoda le-



hetőségeket rejt számomra ez az egyetlen ital, amit ezek szerint nem tudtak elkobozni hajdanán a császár katonái! De hiszen akkor ebből nyilván több is van errefelé – gondoltam, és rögtön nekiláttam, hogy beljebb nyomuljak a Völgybe. Kisvártatva belebotlottam egy ősi krakolichbe, ami szintén nem volt komoly ellenfél, viszont találtam nála egy krakolich karkötőt, amit nem találok túl hasznosnak, a különlegessége és ritkasága miatt mégis nagyon örülök neki. Itt kellett volna visszafordulnom... Ez esetben ugyanis megúsztam volna a találkozást Gorggal, a mameluk lorddal, akinek meg sem kottyant a meréniai behemót ellen már bebizonyított erejű gránitbőröm, mert úgy átütötte, mintha csak valami hártya lett volna. Néhány szempillantás alatt én is át lettem ütve, és a remeténél tértem magamhoz. Még szerencse, hogy útnak indulásom előtt a vénség adott nekem egy talizmánt, ami ezúttal megmentette az életemet. Na jó, cserébe eggyel kevesebbszer nevezem vén trottnak, és akkor kvittek vagyunk.

Igazság szerint jobb is, ha most befejezem, mert éppen holnap akarok újra nekimenni egy csapatnak (a Völgy egy másik pontján), hátha újabb értékes kincsekkel térhetek haza. (A koktélt persze már el is használtam, pedig most jó lett volna a tíz galetki győzelemhez). Természetesen mindenről be fogok számolni, még arról is, hogy vajon sikerül-e majd teljesítenem azt a lehetetlennek mondott feladatot, amivel a helytartó bízott meg a minap, és amihez feljebb kell majd utaznom úgy húsz-harminc lakószintet. A császári szint után mondjuk ez már nem lesz olyan nagy kunszt, de hát ha látok valamit, amit eddig még nem. Most viszont alvás!

Leantfi!

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

LEGENDÁK VÖLGYE II.

Fellebben a fátyol a titkokról...

Ahogy az előző számban leírtam, az alábbiakban részletesebben írok a Legendák Völgyének lényeiről. Abban a cikkben ismertettem, hogy milyen módszerrel kapnak a játékosok ellenfeleket. Az alábbiakban megtudhatjátok, hogy melyik szinthez milyen ellenfelek tartoznak, és így nagyjából lehet tudni, hogy mire számíthatsz. Extra ajándékként felsoroltuk (a teljesség igénye nélkül), hogy melyik szörnynél milyen tárgyak lehetnek. Az előfordulási esély szándékosan nincs megjelölve. A tárgy előfordulása lehet 100%, de akár 1% is! No rendben, annyit azért elárulok, hogy a véletlentárgyak (1000 feletti sorszám) általában 10% eséllyel vannak a lényen, a relikviaszilánk esélye pedig 1/3-1/5 (magasabb szinten gyakoribb).

8. SZINT

Bitlandi fivérek (#512)

A Bitlandi fivéreknek nem él a csatornaszinten „prototípusa”, ők a völgy egyedi lakói. A Lehelésre szakosodtak (méreg és elektromosság), és minden ellen rendelkezik valamekkora védelemmel, de nem kifejezetten immúnisak semmire.

tárgyak: a barátság szimbóluma (#634), a remete drágaszága (#632), relikviaszilánk (#604), szerszámosláda (#631), immunitás itala (#71), a villám obszidiángyűrűje (#23730), a méreg arany fülbevalója (#24210)

Lhoal'zetan (#488)

A sötét elf íjász elfajzott változata, egy lőfegyveres torzszülött, amely, ha sarokba szorítják, karddal harcol. Apró meglepetés, hogy a csata elején kisebb manapajzs van rajta.

tárgyak: Lhoal'zetan nyilpuskája (#608), ében tündekard (#132), ében láncing (#134), relikviaszilánk (#604), hatalom kék itala (#58), káoszjász medálja (#249), káoszjász karkötője (#248), káoszjász fejpántja (#247), a kétségbeesés tegeze (#635)

manapoid főfelügyelő (#489)

A párban járó manapoid figyelővel ellentétben a főfelügyelő egyedül jár. A manapusztító varázslatok helyett lélekfacsarást használ, és nagy ravaszul már a csata előtt elmondta a megszakítást.

tárgyak: barna manakő (#149), manapoid fülbevaló (#294), manapoid amulett (#295), relikviaszilánk (#604), a főfelügyelő érme (#609)

szójer anyakirálynő (#490)

A méltán népszerű szójercsalád tagja. Kísérője egy pusztító szójer, a csata elején pedig megidéz egy szójer királynőt, aki utána egy mutáns szójert hív. Persze, ha hagyod mindezeket...

tárgyak: szójer csáprágó (#231), díszes pálcácska (#522), javítás itala (#108), javítás itala (#108), javítókalapács (#401), Leanthil karkötője (#610), elsősegély csomag (#619)

Oówoóron (#491)

A legöregebb tektonikus kvatáns, így az isteni haragját is nehezebb rezisztálni, hiszen áttöréssel és manaformálással is rendelkezik. Szerencsére tektonikus atka nem kíséri.

tárgyak: Tyrex könnyű pikkelyvértje (#37016), kvatáns fókusz (#611), relikviaszilánk (#604), csapatmester (#196)

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Selenia, a szirén fattyú (#492)

A normál szirén fattyúhoz képest nem tartogat meglepetést, csak nagyobb, erősebb... ugyanúgy egy elbájtolt orgling melák kíséri.

tárgyak: *Selenia haja (#612), bjöltreodrok szelence (#605), üvegfüggő (#579), Elenios fülbevalója (#41755)*

X-1 (#493)

Egy kegyetlen xenomorf, amit a szint tudósai csak egy betűvel és számmal jelöltek meg. A xenomorf bébi elfajzott változata.

tárgyak: *xenomorf bőrgyűrű (#613), xenóbőr pajzs (#614)*

9. SZINT

az első agyaggólem (#481)

Az agyaggólem egy kudarcot vallott kísérlet volt, hiszen a forrást érintő és áttörő mágusok könnyedén levarázsolták ezt az elvileg „mágiára immúnis” lényt. Az első agyaggólem 110-es rezisztanciával rendelkezik, ami viszont már a legátalkodottabb mágusoknak is problémát jelenthet.

tárgyak: *gólemagyag (#330), Istencsászár csizmája (#42070), az ellenállás jádegyűrűje (#28679), díszes pálcácska (#522), gránitbőr itala (#110), gólem relikvia (#599), káoszgólem csizmája (#240), immunitás itala (#71)*

Firebi, a tűztáncos (#482)

A többi tűztáncossal szemben Firebi a magányt kedveli. Míg társai rendelkeznek némi löfegyver elleni védelemmel, őt gyakorlatilag lehetetlen löfegyverrel eltalálni.

tárgyak: *Túzúr aranyozott fülbevalója (#39508), pírgamit (#152), tűzlehelet itala (#53), káoszsárkány gyűrűje (#243), káoszsárkány karkötője (#242), káoszsárkány nyaklánc (#241), a szalamandra obszidián amulettje (#25954)*

Banyapók (#483)

Igen, ő az! Barlangja falán még most is ott sárgul a „Majdnem megöltem Frodót” oklevél, amelyet magától a Sötét úrtól kapott. Egyetlen komoly fegyvere az elreztált háló után kontaktmérge, amit egy tapasztalt galteki könnyedén elkerülhet, hiába nagyobb, mint egy átlagos őspóknak.

tárgyak: *őspók pete (#331), Banyapók köpenye (#600), Banyapók gyűrűje (#601)*

Oxata, az orgling (#484)

Lám, egy beszerzési forrás a legendás orgling koktélokra. Sajnos, ezek nem túl gyakran fordulnak elő nála, de ha mégis, hatalmas segítséget jelentenek a következő LV során. Szemfüles játékosok emellett még egy módszert találhattak orgling koktél szerzésére a játékban...

tárgyak: *orgling kristálykoktél (#111), orgling fétiskoktél (#112), orgling aranykoktél (#113), orgling korona (#450), vadász érdemrend (#375), időtorzító kristály (#374), a teknős lovagi pajzsa (#25365), aranydukát (#437)*

Ugnothroa (#485)

Egy elfajzott uthanax, amely a csata kezdetén már nemcsak szélpajzsral, hanem némi gránitbőrrel is felszerelte magát.

tárgyak: *Ugnothroa talizmánja (#602), káoszmágus botja (#246), káoszmágus köpenye (#245), káoszmágus koronája (#244), Ugnothroa karkötője (#603)*

bjöltreodrok nagyúr (#486)

Az idő manipulálásának mestere, és a nála található kincsek is ezt tükrözik: repertoárjában megtalálható minden, amivel az idő manipulálható. Az időkristály nem tartozik a leggyakoribb kincsei közé.

tárgyak: *időtorzító kristály (#374), időkristály (#219), sáfránykő (#444), bjöltreodrok szelence (#605), relikviaszilánk (#604), a gyorsaság vivőtőre (#4003)*

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

10. SZINT

Gyorskezű Trix (#476)

Egy elfajzott fürgling, azt hiszem, ő még nem okozott problémát senkinek.

tárgyak: a gyorsaság gyíkbőr öve (#3869), Trix gyűrűje (#595), a kétségbeesés tegeze (#635)

Maahdrum (#477)

Egy méreteresre nőtt öreg szívó, azt hiszem, mindenkinek örömet szerez azzal, hogy nemcsak következetesen mindig dobja a gyöngyét, de több gyöngy összedadódik.

tárgyak: Maahdrum gyöngye (#596)

Lady Athelena (#478)

Ez az elfajzott márvány lady a prototípushoz képest már rendelkezik áttöréssel, azonban még így is könnyen legyőzhető – ha van szolgád.

tárgyak: bíbor golyó (#396), Lady A. talizmánya (#597), Elenios kék köpenye (#41637), elsősegély csomag (#619)

ősi krakolich (#479)

A krakolich annak idején jelentős riadalmat keltett, mivel tenger sok ÉP-je volt, amit a gyengébb karakterek nem tudtak levérni róla. Az életpontja azóta jelentősen lecsökkent, az ősi változat az eredeti krakolich fényét próbálja valamennyire visszahozni.

tárgyak: krakolich csont (#397), bíbor golyó (#396), krakolich karkötő (#598), káoszsárkány gyűrűje (#243), káoszsárkány karkötője (#242), káoszsárkány nyaklánc (#241), relikviaszilánk (#604)

Gorg, a mameluk lord (#480)

Az egyszerű tomboló mamelukkal ellentétben Gorg ellen a gránitbőr nem nyújt védelmet, hiszen a gránitbőr letépését külön iskola tanítja a Legendák Völgyében minden arra érdemes elfajzottnak. Emellett Gorg, ha úgy hozza szükség, egy körben akár 2 ellenfelet is tud támadni.

tárgyak: káoszgólem csizmája (#240), káoszgólem fülbevalója (#239), káoszgólem öve (#238), orgling kristálykottél (#111), narancs gyógyital (#80), bunthar bőrdarab (#515)

gigászi kétfejű patkány (#487)

Ez a lény nem a 10. szint, hanem az első szint egy nyomorult torzszülöttjének elfajzottja, igen, a kétfejű patkányé. Ereje azonban felér 10. szintű társaiéval, olyan hatalmasra nőtt. Meglepetésből támad, és harapása ocsmányabbnál ocsmányabb képességekkel bír.

tárgyak: az egészség arany fejpántja (#2909), patkánybőr csizma (#607), relikviaszilánk (#604)

11. SZINT

leketlen parancsnok (#356)

Az egyetlen a szint brutális elfajzottjai közül, akivel a Legendák Völgyében találkozhat, és vele sem szívesen. Egyetlen lövéssel leterít, és emellett a kincse sem túl izgalmas...

tárgyak: katonai rombolój (#420)

öreg vazallus (#498)

Az öreg vazallusnak nincs nem elfajzott megfelelője. A csatát egy gyakorlatilag kivédhetetlen csontolvasdással kezdi, majd ütlegelni kezd, a gránitbőrön is átolvadva. Érdekes, hogy az öreg vazallus képes volt a további elfajzásra, és ősrög változatával az LCS során lehet találkozni.

tárgyak: elsősegély csomag (#619), relikviaszilánk (#604), lila manaital (#83), narancs gyógyital (#80), manókirály korona (#417), pöfetegszív (#418), a kétségbeesés tegeze (#635)

örjögő földicápa (#507)

A felszint járt földicápa méltán lett gyűlölt ellenfele a galetkiknek. Szerencsére, az örjögő jóval gyengébb változata, és emellett még kincset is nagyobb eséllyel talál sz nála. Kár, hogy csak az LV-ben van esélyed, hogy rábukkanj.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

tárgyak: *relikviaszilánk (#604), káoszkígyó vért (#271), zafir érdemrend (#267), Fairlight sipkája (#265), Yarmbaur koponyája (#264), Pszichoklenész sisakja (#263), Khazidax koponyája (#259), Yssuf töre (#257), a pók smaragdgyűrűje (#253), szent templomi maszk (#232)*

őraltató manóherceg (#508)

Mint ahogy neve is mutatja, ő még nem egészen király, így hatalma sem akkora, altatását jóval nagyobb eséllyel úszthatod meg, ha megfelelő az éberséged.

tárgyak: *drágakő (#2), manókirály korona (#417), relikviaszilánk (#604), manóherceg vért (#628), üvegfüggő (#579)*

Batiz, a multielementál (#509)

Batiz szinte teljesen immúnis az elemi támadásokra (220-as minden elemi immunitása), és emellett még igen jelentős méregimmunitással is rendelkezik, ezért korlátozva van, milyen módszerekkel lehet elpusztítani. Szerencsére, csak gyengéket lehelget, ezért van időd kitalálni, hogy öld meg.

tárgyak: *Sárkányúr lovagi csizmája (#42525), relikviaszilánk (#604), Batiz gyűrűje (#629), immunitás itala (#71), a szívósság itala (#115), arany (#1), pir-gamit (#152)*

Mogua, a kötroll (#510)

Mielőtt a földre zuhannál, a kincstábla utolsó bejegyzésére pillantva: ez csak egy kőszá hír, nem látott meg senki olyan galetkít, aki találkozott volna olyannal, aki hallott olyanról, aki ezt találta Moguánál.

tárgyak: *kötroll szem (#274), a regenerálódás malachitamulettje (#24602), elsősegély csomag (#619), Mogua pajzsa (#630), kopott csontkarkötő (#591), az Univerzum páncélja (#402)*

Magiszter (#511)

Magiszter a Legendák Völgyének egyedi lakója, egy gusztustalan nekromanta, akit 2 gyászoló mourg kísér. Különleges immunitásai nincsenek, azon kívül, hogy varázslatait nem lehet megszakítani, és rendelkezik ki-

sebb manapajzzsal is. Amíg a közelharcosok átverekszik magukat a mourgokon, számolhatnak a nyakukba néhány kellemetlen meglepetéssel, mint pl. tömegátok vagy éhínség.

tárgyak: *legendás nyaklánc (#633), a remete drágaszága (#632), szerszámosláda (#631), relikviaszilánk (#604), elsősegély csomag (#619)*

12. SZINT

Crouveaux (#410)

Mivel ez az elfajzott kristálypók VD során is jöhet, ezért gondolom nem kell senkinek külön bemutatni.

tárgyak: *nordkristály (#146), Crouveaux gyűrűje (#473)*

Zoehan, a látógömb (#411)

Zoehan az a lény, aki fixen dob egy artefactet! Ezt a dolgot számos dologra lehet hasznosítani, a fekete csuhával rásózni a gyanútlan galetkikre zsiros fekete dukátokért csak az egyik ezek közül...

tárgyak: *smaragd esszencia (#229), Elenios fekete maszkja (#41595)*

wobramung császár (#412)

A szőrös wobramung hihetetlenül egyszerű lény, hármásával jön, és köpködni tud. A császár egyedül jár, viszont egymaga köp annyit, mint három kicsi... Anekdota a szőrös wobramunggal kapcsolatban, hogy amikor HKK verziót csináltunk belőle, a grafikusnak elküldtem az enciklopédiát, amelyben le volt írva, hogy ezek a szőrös lények felzabálnak mindent, mint a piranhák. A grafikus, Várad János, félreértette a dolgot, és haltestet rajzolt a lényeknek, így a kártya végül szőrtelen wobramungra változott.

tárgyak: *wobramung szív (#469), Tyrex obszidián karkötője (#37245)*

éjfelete morf lord (#413)

A Legendák Völgyének egy igazi réme. Hogy miért? Csak torzszülött sebezheti, viszont általában csak a Völgy végén jön, mikorra a szolgák már elfogytak. És

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ha nem, a lord az első körben annihilál... Az egyetlen megoldás, ha könnyedén legyőzöl mindent, és ezért legalább kettő ép és egészséges szolgálva jutsz el a morf lord színe elé.

tárgyak: morf köpeny (#474), elsősegély csomag (#619)

Árnyékgyilkos (#494)

Ez a neves árnyhajcsár a csatornaszinten nem található, csak LV-ben. Különösen az ütős karakterekre veszélyes, akiket a halál csókjával könnyedén ki tud végezni, és ebben 66-os manaformálása igen sokat segít. A legegyszerűbb védekezés, ha megdobod a mentődobást...

tárgyak: fekete dukát (#218), árnykorbács (#615), relikviaszilánk (#604), elsősegély csomag (#619)

Bobó, a tőzegelementál (#495)

Bobó a szint legmókásabb teremtménye, elfajzatlan változata nincs is. Csata közben tőzegdarabkák potyognak róla, amelyek önálló életre kelnek. Aki nem rendelkezik területre ható varázslattal, annak ez a harc nagyon nehéz is lehet. Szerencsére, a Bobóból kinyerhető tőzeggránát segíthet a sok kis tőzegdarabka elpusztításában. Ez persze paradoxon lenne, hiszen hogy jutsz először tőzeggránáthoz, ha a tárgy nem lenne átadható, így viszont nincs más dolgod, mint elkérni attól, akinek nincs rá szüksége, pl. egy varázslótól.

tárgyak: tőzeg (#468), tőzeggránát (#114), Bobó pálcája (#616), bjöltreodrok szelence (#605), áldozótőr (#486)

13. SZINT

Héteoszix, a sógőlem (#467)

150-es rezisztencia, hatalmas ütések, amelyek átmennek a gránitbőrön. Igazi kihívás, de mivel nem tud roncsolni, a vastagbőr jó védelmet nyújt ellene, amíg elpusztítod.

tárgyak: Héteoszix nyaklánc (#561), sőtömb (#566)

Rixlitzin, a quwarg (#468)

Egy elfajzott quwarg berzerker, VaDászat során is találkozhatsz vele. Igen masszív mérégimmunitása van, emellett átharapja a gránitbőrt, és roncsol is. Szerencsére, alacsony a támadása, így a magas védettség mellett csak kacagni fogsz rajta.

tárgyak: berzerker öv (#562)

ősőreg nutrítor (#469)

A külön az LV-hez tervezett szörnyek gazdag kincstáblája mellett szegényesnek tűnik némelyik régebbi elfajzott kincse, vigasztaljon a tudat, hogy ezt a kincset így legalább biztosan megszerezheted.

tárgyak: nutrítorbőr csizma (#563)

óriás sünrája (#470)

A sünrájának nagy tüskéi vannak, viszont immúnis a roncsolásra, ráadásul meglepetésből kezd. De legalább a gránitbőrt nem kapja le elsőre... Az óriás sünráját öröm lehet másodsorra, sőt harmadsorra is ölni, mivel a tört csak 1/3 eséllyel dobja.

tárgyak: sünrája ikra (#543), sünrája tőr (#564)

milbani dikau (#471)

Ez a lény masszív köpőerővel rendelkezik, és immunitásai is csillagászatiak, egyetlen gyengéje a sav. A többi 13. szinten élő elfajzotthoz hasonlóan, immúnis az őt azonnal elpusztító / harcceptelenné tevő hatásokra, mint pl. annihiláció, dermesztés, kontaktméreg és hasonlók.

tárgyak: szent milbani amulett (#568)

bűzös görénydémon (#497)

Ákárcsak Bobó, ez az elfajzott is külön az LV-hez készült, hogy azok számára is legyen kincs, akik esetleg a szinten normálisan előforduló elfajzottakat már végigfarmolták. Ez a görény NAGYON bűdös.

tárgyak: görényteknőc köpeny (#617), relikviaszilánk (#604), a bűz fekete maszkja (#28995), preparált állkapocs (#581), orrcsiptető (#618), görényfark (#189)

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

14. SZINT

Mivel a 14. szint teljesen új, nem akarok elébe menni a felfedezésnek azzal, hogy szinte minden titkot elárulok. A teljesség kedvéért felsorolom a 14. szintre besorolt LV elfajzottak nevét, de képességeikről, kincseikről nem írok semmit. Ez utóbbiról egyébként annyit, hogy mivel a 14. szint és az LV együtt készült, a neves szörnyek tervezésekor már eleve az LV-től elvárt, zsiros kincstáblát kapták. A legzsirosabb közülük a kisebb kincsfutár, aki, mint neve is mutatja, az Uralkodó kincseskamrájába szállít... Van olyan neves lény

is, amely egy új tárgyhelyre való tárgyat dob, karvédőt, amit a karodra csatolhatsz fel, és annyi különbözőt hordhatsz, ahány végtagod van.

- érett protolisk gyermek
- sötét elf romboló
- felhízott manavortex
- nagyon izmos szkritter
- szkritter lidércúr
- kisebb kincsfutár

Tihor Miklós

ŐSÖK VÁROSA - VÁLTOZÁSOK

- ❖ Javítottam egy ellenfélválasztással kapcsolatos hibát. Bizonyos többszemélyes csatáknál előfordult, hogy többen ugyanazt támadták, míg más ellenfélt senki.
- ❖ Sikerült egy régi, HP-val kapcsolatos problémát is felderíteni és megszüntetni. Ha olyan HP-t adtál ki, ahol egy bizonyos ellenfélre akartál egy bizonyos varázslatot használni, előfordult, hogy ha jelen volt a bizonyos ellenfél, ellőtted a varázslatot, de egy másik ellenfélre.
- ❖ Panaszokat kaptam, hogy a northeni tudósról és a manavortexről nehézséget okoz a gránitbőr leszedése a katonáknak. A gránitbőr leszedés képességének leírásából: „Nagyon ritkán, különlegesen nagyhatalmú mágikus lényekkel szemben kudarcot vallhat ez a képesség.” Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy ha a lény mágiája jelentősen meghaladja az erődöt, akkor a gránitbőrt nem tudod leszedni. Tehát a lényeknek nincs gránitbőr leszedés immunitása, csak magas a mágiájuk. Csökkentettem rajtuk, hogy nagyobb

eséllyel működjön rájuk is a katonák képessége.

- ❖ Az időzített gomba néha kétszer robbant, ezt javítottam.
- ❖ A BE 9 következő paraméterei: 3, 4, 5, 7 működnek akkor is, ha a templom még le van rombolva.
- ❖ Javítottam egy bugot: a TPS és TPF parancsoknál nem kapsz VP-t.
- ❖ A hihető illúzió varázslat módosult egy kicsit, a varázslat erősségébe nem számít a tárgyakból és más forrásokból eredő módosító, csakis a varázslat alaperőssége határozza meg a határfokát.
- ❖ A titánvaránusz tárgypusztító potenciálja csökkent.
- ❖ A bolondok italánál nem keletkezhet szívdósság itala, így nem lehet 5 kno-t veszíteni (azonban javítottam egy hibát, a bolondok itala most már minden esetben elhasználódik).
- ❖ És nem utolsósorban: a patch-csel aktiváltuk az olimpiai jelentkezést!

Tihor Miklós

143 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. november

KALANDOZÓ KALAUZ

Ryuku szigetvilág – hajózás

Egyszer mindenkiben felvetődik az ötlet, hogy el kéne hajózni erről a kis porfészekről, új, ismeretlen világok felé, ahol majd hatalmat elismerve behódolnak a népek és elfogadnak törvényes uralkodónak. Persze ez általában csak álom, de azért valljuk be, nem olyan rossz álom. Az egész probléma viszont már ott kudarcba fulladt, hogy senkit nem ismertem, aki kicsit is értene a hajóácsoláshoz. Valamikor nyár közepén mindez megváltozott, a kyorg tengerpart közelében rábukkantunk egy remetére, aki feltűnően sokat tudott a ryukuról és a hajókról is. A kis házikóba betérve egy rövid kiselőadás után (amelyben szegény Vlagyimirt mint éhes kiskutyát ábrázolja a re-

mete, aki a lábánál ugrál egy kis jutalomfalatért) rátért a lényegre, miszerint ő elég jól ért a hajókhöz, és tanít engem is szívesen, de persze nem ingyen. Éjszakánként furcsa alakok járnak az ő viskója környékén, biztos ryuku kémek és ő ezt már kicsit kezdi unni, szépen menjek ki és táborozzak le a környéken, majd lássam el a bajukat, ha éjszaka megint megjelennek. Mit tesz ilyenkor a bátor és hős kalandozó? Persze elhagyja a viskót, és szépen letáborozik a környéken. Én is így tettem. Éjszaka egyáltalán nem aludtam, nem azért mert rossz alvó vagyok, hanem mert megfektette a gyomrom valami vaddisznó, meg amúgy is azt a két csapat ryuku orgyilkost aki a táborom közelébe keveredett, gyorsan el kellett intézni (túl hangosak voltak, háromszor szóltam ki, hogy csendesebben, de csak tobzódtak a vályogviskó körül hülyébbnél hülyébb vicceket mesélve egymásnak valami idióta nyelven, amit azért fél óra után kezdtem érteni. „És mit eszik?“, „Óccó, de jó“). Úgyhogy felkeltem, szétcsaptam közöttük, benéztem a viskóba is, de a fickó nem volt sehol, gondoltam elment rőzsét szedni, úgyhogy lefeküdtem aludni. Reggel mikor felkeltem (bár már inkább dél volt), amint beléptem a viskóba, ragyogó arccal gratulált nekem a kis mukósó, hogy milyen ügyesen elintéztem a táma-





dóit. Gondoltam semmi baj, megtanulom a hajókészítést, és már itt se vagyok. De nem, újabb feladat, szerezzek elég tapasztalatot, nehogy megegyenek a szörnyek odaát meg útközben (szerezzek 400 fejlesztési pontot és ha megvan jelentkezzek újra). Ez némi időbe telt, de azért pár nap múlva újra kopogtattam a rozoga ajtaján. Előadta, hogy már mennyire várt engem és elő is készítette a szerszámokat, mert feltett szándéka hogy engem megtaníthasson a hajózásnak, mivel olyan becsületes képem van (hehe). Mutogatott nekem mindenféle nádat, faleveleket, gyorsan összecsomózta és rádobta egy kancsó vízre. Bevallom egy kukkot se értettem belőle, úgyhogy megkérdeztem esetleg lehetne valami nagyobb verzióval csinálni, hogy lássam is a lényegét, mert honnan fogok én szerezni ilyen fát meg szerszámot amivel tudok szép hajót csinálni, de csak a standard JV választ kaptam tőle: „Sajnálom, erre magadnak kell rájössz”. Biztosított róla, hogy nem olyan nagy fejtörés ez, de mivel nem akarja a szimpatikus képemet a biztos halálba küldeni, hogy aztán széttrancsírozva lássa viszont, ezért egy új feladatot talált ki nekem, találkoznom kell egy ismerőssel, akit már úgyis régen láttam, akkor is épp jógázott (hátra volt kötve a keze és egy rakás kő volt a hátán). Ugorjak be a városba, látogassam meg őt, már sokat változott, kapott szép ruhát és pár mágikus páncéldarabot is. Kis rákészülés után (minél nagyobb támadás és sebzés) meglátogattam a gnóm szolgát, valóban sokat fejlődött legutóbbi találkozásunk óta, de azért még mindig én voltam a jobb

(szegény még leragadt a kobraharapásnál, pedig rég túl kellett volna lépjen rajta). Visszatérve a remete felvázolta az előbbi makket nagyban is, megtanított pár apró fogásra és csomóra, amit alkalmazhatok, majd elengedett nézelődjek a nagyvilágban, és próbálkozzak kisebb úszó alkalmatosságokkal. Térjek vissza, ha már képes vagyok egy normális vitorlás hajót összehozni saját kezemmel (legyen 16-os hajózásom). Kezdetben tutajt kezdtem építeni, elmentem a közeli erdőbe egy barátomtól kapott fejszével kivágtam pár fát és a barátomtól kapott szuperkötelekkel egymáshoz rögzítettem, tadam, kész is. Úszni nem tud, de szépen feküdt a földön, ezt még gyakoroltam párszor, majd mikor beleuntam valami másra kezdtem törni a fejem. Láttam nem messze a remetétől érdekes fákat, gerdraban fának hívják, egyszer megkarpargattam egyet és a belseje jó puha, könnyű kivájni, remek kis csónakot lehet gyártani belőle. Ezekből a fákból is csináltam pár csónakot, fejszével kivágtam, kőkéssel kivájtam a belsejét, beleültem, pont jó a mérete, és jól ring az avarban. Következő találmányom a ladik volt, amihez már ryuku evezőket is használtam és kaptam ajándékba pár vaspántot is egy ismerősömtől, mondván neki úgyse kell én meg most mindent összeillesztek, hátha jó lesz nekem ez is. Bevettem magam az erdőbe a fejszével, ütöttem vágtam a fákat szépen méretre, összeillesztettem a vaspántokkal, rögzítettem két oldalra 1-1 ryuku evezőt és máris kész volt. Nehéz munka ez a hajózás azért. Pár ilyen vaspántos ladik után úgy érez-



tem el tudok képzelni egy vitorlás hajót is, csak a vitorlához kellett még szerezzek pár bahrot bőrt, az olyan vitorlának való erős bőr, ha egy kis spiritusszal bekenem, és összevarrom aranytűvel pont jó. Kell sok fa, a vitorlák, két evező és máris jó, rohantam is vissza a remetéhez, hogy elújságoljam neki mit találtam ki. Azt mondta ez mind szép és jó, de sajnos ezt így nagyon nehezen fogom tudni eljuttatni a vízhez, de ő olyan rendes, hogy ebben is tud segíteni, csak hozzak neki pár apróságot, ami bizonyítja, hogy mennyire utálok a ryukukat, hiába mondtam neki, hogy de én nagyon utálok őket, de tényleg, hajthatatlan volt. Egy ryuku karvédőt, egy ryuku mellvértet, egy ryuku szablyát és egy ryuku ökölgolyocsot kért tőlem. Nagy nehezen összekuporgatott vagyonom egy részét rááldoztam, hogy minél előbb beszerezsem ezeket a ritkaságokat, majd mikor elé álltam, és átadtam neki, nemes egyszerűséggel bedobta egy alkímizáló üstbe. A tárgyak nagy szőrcsögés közepette átalakultak pár vacak arannyá. Első gondolatom az volt, hogy lehet a fejét kéne az üstbe nyomni, de megelégedtem annyival, hogy a macskájával tettem ugyanezt (persze nem vette észre). Amíg én a macska szőrösömöt próbáltam eltüntetni a kezemből, a remete egy piszkos, zöld színű egyszerű gyűrűt talált egy romos láda mélyén. Azt mondta, hogy ez egy egyszerű, de annál hasznosabb varázsgyűrű, mert ha a vitorlás hajóhoz érintem, akkor az valamilyen furmányos módon bekerül a gyűrűbe és ha egyszer szükségem van rá, csak egyszerűen mondjam azt, hogy „hajó, ha nem



jó” és máris előttem terem. Figyelmeztet, hogy a varázsszót értelemszerűen víz közelében érdemes használni, mert egyébként nem történik semmi. Pedig már elképzeltem, hogy ha összefutok Vlagyimirral elsuttogom a varázsszót és a hajó majd jól ráesik, jó taktika, olimpián is biztos használnám „dobófegyvere egy vitorlás hajó”.

Vályogviskó (#739) [292,21] küldetesei:

1. Táborozz le a mezőn és két forduló között győzz le 2 csapat ryuku orgyilkost (#942)! 10000 TP
2. Legyen 400 fejlesztési pontod (a fejlesztési pont a küldetés teljesítésekor elvész)! Cserébe megkapod a hajózás szakértelmet 1. szinten. 15000 TP
3. Győzd le a gnóm szolgálót (#943) a 163. labirintusban [186,30]! 20000 TP
4. Érj el 16-os hajózást! 25000 TP
5. 4 ryuku tárgy. Első két tárgy ebből a listából 1-1 (nem lehet egyforma): ryuku karvédő (#687), ryuku sisak (#688), ryuku mellvért (#689), ryuku kesztyű (#690), ryuku nadrág (#691), ryuku csizma (#692), ryuku köpeny (#693). Harmadik tárgy ezek közül az egyik: ryuku kopja (#694), ryuku szablya (#695), ryuku buzogány (#696), ryuku kalapács (#724). Negyedik tárgy a következők közül az egyik: ryuku ökölgolyocs (#1156), ryuku kalózkendő (#1157), ryuku vadászing (#1158). Cserébe megkapod az Utazók Gyűrűjét (#1274). 30000 tp



csapat ryuku orgyilkos (#942)

ÉP: 3912-4475

támadás: 200

védelem: 105-105-105

távolsági kör: mérgezett mihlani dobótör (3*) 3d30+45

távolsági lövedéket bizonyos eséllyel félreütik

sebzés: (4*) 8d6+50

TP: 22836

egymás után két csapatot kell levetni, a két harc között nem lehet gyógyítani, halálos érintésre nem immúnisak.

gnóm szolgáltó (#943)

ÉP: 3700

támadás: 180

védelem: 132-132-132

varázslat kör: speciális védelem, nagyobb pajzszűzés, vagy istenítélet

távolsági kör: kővéáltoztató pillantás

sebzés: (8*) 17d12+25

TP: 29760

immúnis a halálos érintésre, a halálvarázslatra, 20% levonás mágiikus sebzésre és fizikai sebzésre is.

HAJÓZÁS SZAKÉRTELEM FEJLESZTÉSE

Elég érdekesen működik, mert adott szinten csak egy hajót érdemes építeni. 1-5. szinten tutajt (a tutajt már 1. szintű hajózással építheted), 6-10. szinten csónakot (a csónakot 6. szintű hajózás alatt nem építheted), 11-15. szinten ladikot (a ladikot 11. szintű hajózás alatt nem építheted). Ha magasabb szinten alacsonyabb szintű hajót építesz akkor nagyon keveset fejlődik a hajózás szakértelem, így sajnos tutajból nem lehet elérni könnyen a 16-os hajózást. 1. szintű hajónál (tutaj) 1 TVP 1%-ot fejleszt, 2. szintű hajónál (csónak) 1.5 TVP 1%, 3. szintű hajónál (ladik) 2 TVP 1%. Ha az adott hajót nem a megfelelő szintű hajózással építed, akkor csak kb. 10%-át fejleszti az építés költsége, mint amit fent írtam. Ehhez a fejlődéshez még hozzáadódik az egyéb bónusz, pl. szürkeállomány aktivizálása, sziklozug ragu, időfolyamok KT-képesség stb.

A következő napot egy számomra megfelelő vitorlás hajó készítésével töltöttem, mindig melegség tölt el, hogy mennyi jóakaróm van, szegény trikornison lovagló idiótákat jól megfuttatták, de lényeg, hogy minden megvolt a szép vitorlás hajóhoz, és bár kicsit sokáig tartott az

ácsolás azért megérte. A gyűrűt az oldalához nyomtam mire a hajó vérfagyasztó sikitással egy nagy cuppanás kíséretében eltűnt. Megráztam a gyűrűt, kicsit zörgött, remélem szegénynek nincs klausztróbiája. Elteleportáltam a tengerpartra, majd kimondtam a szükséges varázsszót, kínosan ügyelve rá, hogy a víz felé tartsam a gyűrűt, nehogy kapjak egy pofont az árboctól. A vitorlásom szépen ringott a tenger sós vizén, felmásztam rá, felhúztam a vitorlákat és elindultam keletre. Nem tudom pontosan mennyit bolyongtam a tengeren, de egy örökkévalóságnak tűnt ahogy lógtam a hajó oldalán és végighánytam az utat. Ha ott lett volna a remete mellettem biztos megfojtom, és a tetemét az árbochoz kötözöm.

Pár óra semmittevés közben, amit egy teljesen ismeretlen vidéken töltöttem, a távolban hegyvonulatok és pálmafák tűntek fel. Ennek annyira megörültem, hogy kezembe vettem a ryuku evezőket és pár csapással elindultam a szárazföld irányába. Teljes szélcsend volt, időközben pár keselyű és albatrosz megpróbált eltéríteni az útirányomtól, de nem sikerült nekik, keményen eveztem tovább. Szerencsére szélcsend volt, így a gyomrom is helyrerázódott, már kezdtem azt hinni, hogy madarakon kívül nincs semmi erre, amikor egy bána nagyságú rák támadt rám. Az ollóival elkezdte csapkodni a hajómat, egy-két csapás engem is elért, de megértettem vele, hogy máskor ne csináljon ilyet, s mindezt beszélje meg Leah anyámmal. Nagy nehezen eljutottam a tengerpartig, utolsó erőmmel még rányomtam a gyűrűmet kissé rozoga hajómra, ami egy boldog cuppanással eltűnt. Megérkeztem.

A HAJÓZÁSRÓL

A ryuku szigetekre a félsziget keleti részéről lehet elhajózni, ha a 299. x koordinátáról keleti irányba lépsz, átkerülsz a ryuku szigetekhez. Ez a lépés +100 tvp-be kerül a viharok miatt, és azért mert valójában el is tévedsz. A 430. x koordinátára kerülsz, az y koordináta változó, nem feltétlenül az amiről a 299. koordinátán elléptél. Minden tengeren mozgáskor a hajód rongálódik a hajózás szakértelemtől függően (100/hajózás szint) %-ot lefelé kerekítve (pl. 16-os hajózásnál ez 100/16=6.25%

lefelé kerekítve, azaz minden lépésnél 6%-kal rongálódik a hajó). Ha a hajó állapota eléri a 0 %-ot demezel és a legközelebbi nem tenger mezőre kerülsz. A hajót lehet javítani, ha találsz hajóács szerszámot (#1475). Ezt elhasználva 5 tvp-ért 8%-kal javul a hajó állapota. Tenger mezőről lehet teleportálni városi teleporttal és tiltott teleporttal is. Tiltott teleporttal viszont itt is, mint máshol, nem lehet tenger mezőre teleportálni. Érdemes figyelni arra is, hogy ha városi teleporttal városba teleportálsz tenger mezőről, a visszalépésnél is rongálódik a hajó. A tengeren hajózva időnként kereskedőhajókkal lehet találkozni, akik tárgyakért cserébe új, értékes tárgyakat adnak, pl. kulcsoskönyvet, amihez 3 teriád ékszert és 3 hoarián drágakövet kell szerezni. A kulcsoskönyvből, ha szerencséd van kiolvashatod egy mágikus kulcs varázsszavát használatkor (így nem megy tönkre a mágikus kulcsod a zár kinyitásakor).

RYUKU SZIGETEK

A ryuku szigeteken pár szabály megváltozik az előző területekhez képest:

Az aukciós felajánlások 15 arany helyett 100 aranyba kerülnek, amíg a ryuku szigeteken ajánlod fel a tárgyat. Ez kijátszható úgy, hogy visszahajózol és ott ajánlod fel a ryukuknál beszerzett tápot.

Tiltott teleporttal és városi teleporttal sem lehet átkerülni a ryuku szigetekről más területre.

Tárgyátadás nem működik tudatilag a területek között, így Sötét Földről sem lehet kül-



deni KT társnak tudatilag tárgyakat, hiába férne bele a koordináta alapján a távolságba, a két terület csak a programban található egymás mellett. Egyelőre a trikornis futárszolgálat sem szállít a ryukukhoz tárgyat. Így ha szükséged van valamilyen tárgyra, azt magadnak kell megszerezned, vagy más felderítőktől kérned, illetve az aukción keresztül licitálnod.

A százalékos sebző varázslatok ellen a magas életpontú ellenfelek extra mentődobást kapnak és a ryuku átokvarázs megdobott mentődobással maximum 1000 életpontot sebez az ellenfeleken.

A területen csatlakozhatnak hozzád cheloniciták. Ezek olyan apró élősködők amik a varázspontodat szívják. Minden mozgáskor annyi varázspontot szívnak ahányan vannak. Eddig egyetlen főzetet sikerült feltalálni ellenük a galócapálínkát (#1474). Egy korty galócapálínka 20 chelonicitát pusztít el egyszerre. Aránylag könnyen beszerezhető komponensekből lehet lefőzni varázssitalfőzéssel: 1 galóca kalap, 4 terrathua levél és 10 korty víz kotyvasztásával 8 korty galócapálínka főzhető, amit zergénye tölcserben lehet tárolni.

A ryuku szigeteken több népcsoport illetve faj is él. A ryukuk aránylag alacsony szintűek, ezért csoportokban járnak és sok lúd disznó győz alapon támadnak. Városaikba bejutni egyelőre csak teriád fétissel lehet, ami hasonlít a thargodan illúzió varázslathoz, annyi különbséggel, hogy ha ezt a tárgyat használod, elvész, de cserébe a forduló végéig ryukuvá válsz. A teriád fétis aránylag könnyen megszerezhető tárgy, teriád varázslóból kb. 20% eséllyel esik kincsként (a varázsló idézhető szörnyidézéssel teriád feregéből), de található teriád településen (ez egy csatamező jellegű tereptárgy) és teriád fómágusban is. A teriádok nem állnak háborúban a ryukukkal, aránylag békésen élnek egymás mellett, egyik nép sem háborgatja a másikat (bár a hírek szerint régen nem így volt). Főként erdők mélyén találkozhat velük a kalandozó illetve a településeiken. A hoariánok egy barbár nép távol a ryukuktól élnek a szigetvilág délkeleti részén. Minden erővel a ryukuk elnyomása ellen harcolnak, és ha a segítségükre leszel,



megjutalmaznak. Figyelní kell arra, hogy ha egy hoarián lényre BA parancsot adsz ki, akkor az összes hoariánnal barátságos leszél és ők is veled. Többnyire a hoariánok is csapatban járnak. A területükön van egy hoarián falu, ahol küldetést is kapsz tőlük, ha barátságosak veled. Ez valószínűleg úgy működik mint a Sötét Földön a viharóriás barlang, ha hoariánt ölsz egyre barátságatlanabbak lesznek és egy idő után szóba se állnak veled. A hegyekben élnek a legveszélyesebb lények, a draklenek. Hatalmas citadellákban ezernyi csapdával és veszélyes lényvel körülvéve, akik mind a draklenek parancsait lesik. Nem igazán kommunikatívak, így ha egy draklenel kerülsz szembe három lehetőség van: elbújsz, meghalsz vagy meghalsz.

VARÁZSLATOK

Az új varázslatokat szerencsére nem a városban tanítják, így a frissen áthajózott karakterek is meg tudják tanulni őket. Ryuku kolostorban (#732) tanítanak varázslatokat, ami a szigetek egyik északnyugati részén elterülő hegységben található [437,14] nem messze az egyik ryuku várostól. A következő új varázslatokat lehet megtanulni (nekem 150-es taumaturgiám volt, mikor megtanultam): nagyobb pajzsuzás (#290) 10000 aranyért, emléktörlés (#338) 1600 aranyért, benépesítés (#342) 20000 aranyért, hangcsapás (#344) 6000 aranyért, szélkeltés (#346) 10000 aranyért, keltetés (#347) 1200 aranyért, manaégetés (#348) 2600 aranyért, éberség (#355) 3400 aranyért. Lehet tanulni tőlük régebbi va-

rázslatokat is, de ahogy néztem drágább minden mint pl. Alanorban. A varázstárgykészítés Alanorban 18000 arany, a ryuku kolostorban pedig 32000 aranyba kerül.

Mindenkinek ajánlom az új területet, aki előlően bátor ahhoz, hogy áthajózzon. 53-54. szint, 60-as fegyverszakértelem elég kezdetnek, jó ha van spirituális extenzió, de nem létszükséglet. Az Esthar császársághoz hasonlóan itt is handicap-rendszer működik. Az ellenfelek itt alapesetben 60. szintre lettek tervezve, de az alacsonyabb szintű karaktereknek a szintükhöz gyengített ellenfelek jönnek, hogy számukra is legyőzhetőek legyenek, persze ilyenkor a TP érték kevesebb. Az alsó határ ezen a területen 55. szint. Lehet szerezni olyan tárgyakat amik a közelharcú támadásszámot növelik, sok plusz támadást adó tárgy is található, új fegyverek, új páncélok. 2200-2500 max. életpont a minimum, amivel életképes a karakter a szörnyek ellen, érdemes pár fajú páncélt hordani, hogy ne szívjanak TU-t és tulajdonságot a szörnyek. Sok küldetés és hely erősebb karaktert igényel, de szépen lehet fejlődni kezdetben a kisebb, kóbor lényeken, később a csatamezőkön (ezekből többféle is van, tengeri, szárazföldi egyaránt) át egészen a legdurvább másznivalóig, a draklen citadelláig. Az egész területben az tetszik, hogy az eddig istennek gondolt kalandozóknak is odafigyelést igényel egy-egy UL megtervezése, mert egy elírás is végzetes lehet...

Erynome





Pár évvel ezelőtt az internetes Túlélők Földje fordulók sokat változtak. Már akkor is igyekeztünk a minél könnyebb átláthatóságra helyezni a hangsúlyt, s ennek jegyében a karakterlap nagyon sokat változott: pl. a TV, FTV, BA, FT listák nem csupán szörny és varázslatszámokat tartalmaznak, hanem a szörnyek, varázslatok neveit is. Ez jelentős segítség volt a gyorsabb fordulóírásban, s abban is, hogy ne csúszson észrevehetetlen hiba a beállítások közé.

Emellett a fordulók színvilága is megváltozott akkoriban, azóta minden isten hívéhez más kinézetű forduló tartozik. Be kell valljuk, ez nem kapott teljesen pozitív visszhangot tőletek, de mivel a profile.css nevű csodának köszönhetően mindenki olyanná varázsolhatta fordulóját, amilyenre csak akarta, végül a zúgolódok is jól járhattak.

Az elmúlt években sok dolog történt. Sokszáz új tárgy és szörny, jelentős mennyiségű új va-

rázslat került a játékba, melyekkel kapcsolatos tudnivalók sokszor szükségesek egy-egy UL megírásához. Bármennyire is fanatikus TF játékos valaki, egyre nehezebb dolga lesz, több és több dolgot kell fejben tartania ahhoz, hogy karaktere továbbra is eredményes lehessen a Túlélők Földjén. Épp ezért úgy döntöttünk, hogy a TF fordulók kinézetét továbbfejlesztjük a könnyebb áttekinthetőség és a bővebb információtartalom irányába.

Mint az előbb említettem, legutóbb főképp a karakterlap változott, most pedig inkább a forduló szövegébe nyúltunk bele, kiemelve további fontos dolgokat. A profile.css-sel továbbra is szabadon konfigurálható az egyes részek kinézete, ami gondot okozhat az az, hogy a változások miatt ebből a file-ből teljesen újra lesz majd szükség. Reméljük sikeresen átküzdjük majd magunkat a változás okozta effajta kényelmetlenségek.



Most jön egy kis összefoglaló arról, hogy mi is az, ami megváltozott, vagy hamarosan meg fog változni (attól függően, hogy mikor is jelenik meg ez a Krónika).

- A legszembetűnőbb változás talán az, hogy a tárgyak és szörnyek neveire kattintva egy új ablakban rögvest megtekinthetjük azok enciklopédiáit (sajnos csak aktív internetes kapcsolat mellett), nem kell számtalan fordulót visszaböngészni az információért. Azok a tárgyak, melyeket a fordulónkban találtunk, más színnel jelennek meg, ezzel is növelve az átláthatóságot.

- A karakterlapon szintúgy lehet kattintgatni a tárgyak, szörnyek és varázslatok neveire, s ezáltal elolvashatjuk azok enciklopédiáját. Ezenkívül a hátszások tárgylistánál a név fölé mozgatva az egeret rövid leírást kapunk arról, hogy mit tud a tárgy. Tehát nem kell hosszas enciklopédiaolvasásba feledkezni akkor, ha csak arról akarunk dönteni, melyiket KFeljük magunkra, vagy fel akarjuk frissíteni, hogy valamelyik használati tárgy mit csinál.

- A tárgylistánál a további változás, hogy ha már kellően sokféle tárgy van a karakter hát-



zsákjában (100-nál is több), a KF-elhető tárgyak slotonkénti felsorolásban jelennek meg. Így könnyen átláthatjuk, a karakter melyik testrészére mennyi és melyik tárgyközből válogathatunk.

- A csatákat jobban elválasztottuk a többi szövegtől: beljebb kezdődnek, más betűtípust is kaptak. A sebzés továbbra is zöld, a sebződés pedig piros színű. A számok szerelmesei egy rövid statisztikát találhatnak a csaták végén arról, hogy a karakter, illetve az ellenfél mennyit sebzett, mennyit sebződött. Ezeket a számokat persze azok is megtalálhatják itt, akik nem ez alapján játszanak, és egyáltalán nem érdekli őket, max. átutorják ezt a részt a forduló olvasásakor. (Vagy akár a profile.css-ben beállítható, hogy ne is látsszon ez a rész.)

- Több erőforrás-változást is kiemeltünk és elválasztottunk, mint a korábbi fordulóokban. Külön színt kapott pl. amikor a karakter gyógyul valamennyit, TU-t, TVP-t, VP-t vagy pszi pontot veszít, illetve kap, valamint a permanens és csupán a forduló végéig tartó változások is máshogy néznek ki.

- A profile.css használatával – egy kis CSS ismerettel – a kinézet teljesen átszabható, csak úgy, mint régen.

Ezek voltak a fontosabb dolgok, amikkel hamarosan szembesülnötök kell. Reméljük min-

denkinek megelégedésére szolgál az új forma, s tényleg kényelmesebbé teszi a jövőbeni fordulótervezést.

Legnagyobb sajnálatunkra a postai fordulókat nem tudjuk ennyire interaktívá tenni, az így játszóknak továbbra is a játékosok által készített, letölthető hypereket ajánljuk egy-egy enciklopédia visszakeresgetésére.

Észrevételeiteket a változással kapcsolatban a Játékvezető postafiókjába, a tf@beholder.hu e-mail címre várjuk.

VÁLTOZÁSOK

- ❖ Az alacsony koordinátákon már annyira elszaporodtak az oltárok, hogy az oltárépítős feladat teljesítéséhez nem igazán lehetett már megfelelő helyet találni. Kénytelenek voltunk hát bevetni egy napkitörést, hogy nagyrésztüket eltüntesse.
- ❖ Ha a karakter olyankor akarta beállítani a halálos érintést egy szörnyre, amikor már használta a varázslatot a fordulóban, nem ment. Javítottuk.
- ❖ Mostantól a karakterlapon az őrző szörnyek mellett az is látszik, mennyi pluszt ad akkor, ha a karaktertől lopni akarnak.
- ❖ A fekete energia varázslat hibásan működött. Egyrészt sikertelen mentődobáskor a célpont védettségét is csökkentenie kellett volna, ehelyett növelte, illetve hatása permanensen megmaradt, így néhány karakter védelme irreálisan megváltozott az elmúlt napokban. A védelmeket visszaállítottuk, a hibát kijavítottuk.
- ❖ Urgol lángfegyverrel a kézben, FF beállítások használata során előfordult, hogy rosszul döntött a program, melyik fegyvert is kapja elő a karakter az éjfattyakkal való harcban (mivel a többi fegyverhez is beszámolta az éjfattyó fegyverek bónuszait). A hibát javítottuk.
- ❖ A tudati átadás mostantól nem működik a Sötét Földről a ryuku szigetekre, az ősi birodalmak területéről a Sötét Földre, illetve visszafelé. Ezek a területek – bár játéktechnikailag csak pár koordinátára – valójában olyan messze vannak egymástól, amely kívül esik a hatótávolságon.

Farkas Zsolt



Trollkien: HATALOM

Az okoskodók úgy tartják, hogy légy bármilyen hatalmas, juss akár félisteni magasságokba, mindig akad egy, aki még nálad is nagyobb hatalommal bír... Igaznak tűnő megállapítás, milyen kár, hogy téves! Xanathal, az Éjtünde Nagytanács frissen megválasztott főmágusa például azzal a bizonyossággal vonulhatott végig Maxtelanál hamuszín folyondárral benőtt, sziklába vájt árkádsorán, hogy varázstudásban egyetlen teremtmény sem vetekedhet vele széles e planétán. Sem a felszínjárók csalfa, és gőgös teremtményei, sem a végeláthatatlan mélység sötét elfjei között nem akadt párja. Xanathal energikusan lépdelt, és tudomást sem vett a külvilágról. A palotaökrök térdet, és fejet hajtottak előtte, ám ő még csak lenéző pillantásával sem viszonzta a feltétlen tisztelet e nyilvánvaló jelét. Komor céltudatossággal haladt, mint aki elfojtott indulat emészt. Amerre elvonult a levegő hullámsani látszódtott körülötte, pedig csak dühe vetett ily önkéntelen erőteret.

– Úgy! Tehát eldöntetett! Nélkülöm határozatok! – kiáltotta, mihelyst a nehéz faajtókat betaszította akarataival. – A *tisztelet nagytanács* nem várta be a válaszom! Csak egy napot kértem, csak egyetlen egyet!

Az éjtünde férfi úgy állt meg a terem közepén, mint eleven vádbeszéd, s a patkó alakú asztal mögött megrezzentek a tanácsstagok. A mágus körbefordult, és sorra az ölfek szemébe nézett. Csak kevesen voltak képesek dacolni tüzes pillantásával.

– Megmondtam nektek, hogy a jelen pillanata nem alkalmas! Várnunk kellett volna a *Jelre*, ahogyan a Trixenthi Jós-latban írva vagyon. De neem! A *tisztelet nagytanács* mit sem törődik a szavammal! Hisz máris idő, tér és élet urának hiszik magukat! Igen! Mindenhatónak! Megadatott nekünk az esély, hogy *tényleg* örökké éljünk, és végleg megtagadjuk a halált, de könnyelmű lépésetek most kockára tette népünk örökségét!

A Nagytanácsot tizenhét választott vezető alkotta, de két hely üresen állt. Xanathal anélkül is tudta, ki hiányzik, hogy számba vette volna a megjelenteket. A Vének nem méltatták válasza, az idősebb főmágusok pedig odáig vetemedtek, hogy egyenesen megmosolyogták. Egyikük, a tanács egyetlen nő tagja, megemelkedet ültében, és invitálón az

egyik üres szék felé intett. Barátságos hangja betöltötte a kupolaterem végtelenek látszó magasságait.

– Tedd el a dühöt holnapra Kromhor, és ülj le közénk! Meglásd, minden válasz megtalálja majd a neki szánt kérdést hamar...

A mágus széttárta kezét, és tehetetlen haragjában meg-bicsaklott hangja.

– Hát nem éritek? Az Együttállás csak holnap lesz! Leah hatalmas csekély ugyan, de ma még ellenállhat támadásunknak! Várnotok kellett volna, ahogyan kértem! Miért nem hallgattatok rám?!

– Nem csak büszke fiaink tudására számíthatunk e sorsdöntő órán, Kromhor. Tanácsosaink számosak, és igen tekintélyesek... – vette át szót a Tanács legvénebb tagja. – Rüeumöeu ma éjjel végzetes csapást mér a zsarnokra. Foglyul ejtjük, és bebörtönözzük, ahogyan eltervezük azt. A Halálúr nem menekülhet, és elveszjük, ami jár nekünk. Felesleges aggodalmad igazán nevetségessé tesz téged, fi-am... – folytatta a főtanácsnok. Nem fárasztotta magát azzal, hogy szóra nyissa száját, hangja valami mód mégis eljutott mindannyiukhoz.

– Rüeumöeu elpusztul még ma, ahogyan ti is! Mire a *nagy órában* lepereg a homok, a Csontarcú bosszút áll lázadásunkért, és nem lesz, aki megállítsa seregeit! Akkor emlékezzetek majd, ki nevetséges, és ki a megvetendő!

Xanathal nem várta be a választ. Sarkon fordult, és kiviharzott. Agyában felvillanó jövőmorzsákként követték egymást a tervek, és a módok, melyekkel csekélyebbé tehetné valahogy az elkövetett hibát, ám minden ötlete erőtlen küszködésnek hatott a közelgő vész iszonyatos méretei mellett. Sok mindent látott, ám saját jövője furcsamód fátyol mögé rejtőzött.

Xanathal áttekinthette a csatatér minden szegletét a magaslatról, melyet nyers gránitból pusztá akarataival ő maga emelt. Elapadhatatlannak vélt tartalékai azonban lasscskán kimerülőre váltak, és egészséges, fiatal testét már csak kiszipolyozott, összefacsart gyümölcsshéjként érzékelt. Nem volt büszke magára, amiért jóslata igaznak bizonyult, és Leah könyörtelen bosszúval sújtott le áruló gyermekeire. Mikor az ébredés perceivel együtt megérkezett az iszonyat, és

az éjtündék földméli városa körül tucatnyi helyen foszlott rongyossá a valóság, hogy a Kárpit szakadásain át a Túlvilág átöklendezte az élőholtak légióit, a rettegés első pillanatait követően ő is felöltötte mágiától átjárt köpenyét, övét, és saruját. Felvette nagy erejű ékszereit, nyakába akasztotta ében talizmánját, és szótlannal csatlakozott mágustársaihoz. Tette, amit tennie kellett, nem harcolhatott sorsa ellen. Csupán tekintete volt végtelenül szomorú.

Az éjtünde seregek felsorakoztak Maxtelanal falainál és míg a katonák az óidők csatadalaival ajkukon várták be a nemlét iszonytató szörnyeit, a főmágusok felfoghatatlan mennyiségben szótték, csak szótték egyre a mana szálait. Mielőtt azonban az első tünde pengék lecsaphattak volna az élőholtakra, olyan dolog történt, amire a Teremtés óta nem volt példa!

A fejük felett húzódo boltozat hirtelen utat engedett a feketénél is feketébb űrnek, hogy aztán a hasadéokban feltűnjék Leah holtsápadt csontarca. A gigantikus Halálfej csak egyetlen szót mondott ki zsigereket szaggató hangján: „ÁTKOZOTTAK!”, aztán visszahúzódott téren, s időn át a létezés isteni dimenzióiba.

Az éjtündék összegörnyedtek, vért köptek, és üvöltöttek kínjukban, s a hatalomszó nem kímélt meg sem bölcsőjében síró gyermeket, sem varandós anyát, sem ereje teljében lévő, talpig vértben feszítő katonát, sem pedig örvénylő energiamezőktől övezett főmágust. Az átok egy pillanat alatt megfogant, és mit ők orvul elvenni kívántak Leah asztaláról, azt a gyümölcsöt megmérgezve tömte a szájukba most dühös patrónusuk! Félhalottá lettek mindahányan, azonnal, és visszavonhatatlanul! Az elfek elszőnyedve tapasztalták, mint válik testük fokozatosan légiessé, mint csorog ki az élni akarás mindenek fölé emelkedő vágya az ujjaik közül, s lesz semmivé mindaz, amiért ezredéveken át küzdöttek... immár hiába...

Aztán a horda felhőgött, és lerohanta a zavarodott elfeket. A halál adományát elvette tőlük Uruk, ám a fájdalom, és a szenvedés érzetét meghagyta nekik. A szörnyek, szellemek, kísértetek, és a túlvilág más lényei kedvükre lakmározhattak az éjtündék esszenciájából, mert azok meghalni immár képtelenek voltak.

A mágusok megőrizték hatalmukat, és varázslataikkal számolatlanul osztották a pusztulást, a Holtúr serege azonban nem látszott apadni. Órákon, és napokon át özönlöttek. Az éjtünde varázsszövők pedig hősiesen tartották Maxtelanal falait, ám végül elgyengült egyikük, és a védőkör megrendült.

Csak egyetlen órát késett Rüeumöeu, de mire árnygólemjei élén a csatatérre vonult, hogy csonttá, és hamuvá porlassza Leah seregét, a büszke falakból már csak romok maradtak. Üszkös, füstölgő, sav marta romok... és egy alak. Egy szabályos gránittömb tetején álló, árnytestű alak, aki ködkönyveket hullajtott népe, és városa után...

– Kémeink jelentése szerint megállapodásunk első felét máris teljesítetted. Uram, Garmhuun király, igen elégedett, halandó – mondta a csuklyás köpenybe burkolózott lény. A sziszegő hangokat hosszan elnyújtva beszélt, és egész megjelenése idegenszerű volt, bár alig látszott belőle valami. – Az éjtündék botor módon, a siker legcsekélyebb reménye nélkül szegültek szembe istenükkel, és dolyfős dőreségüknek meg is fizették az árát. Itt az ideje, hogy rátérjünk tehát megállapodásunk másik részére...

A fiatal férfi hanyag tartással állt az idegennel szemben. Ajka sarkában félmosoly bujkált, és a mágustorony csalfa félhomályában már ettől a kis fintortól is mérhetetlenül gonosznak látszott.

– Itt van minden, amit ígértem, raskhiir. Tudd meg, én sosem szegem meg adott szavam. Ebben a főlíansban urad mindent megtalál majd. Az éjtündék ege beakonyult, és végső legyőzésük kulcsát ezzel a trakuun kezébe adom – mondta, azzal átadta a vastag, nagy méretű könyvet. Ahogy a lény érte nyúlt, előbukkant pikkelyes mancsa, de egy szempillantás múlva már újra a köpenyébe rejtette azt a főlíanssal együtt.

– Ebben mindent leírtam a drakolderekről, amit csak tudok, és mit róluk csak tudni érdemes...

A rakshiirnak hirtelen nagyon sietőssé vált a távozás. Hangja sürgetőre váltott, viselkedése pedig türelmetlenséggel árukkodott.

– Biztosíthatlak, varázsló, a Fenséges Garmhuun is mindig állja a szavát. – mondta, azzal a mágus kinyújtott tenyerébe pottyantotta a különös kristályt, és be sem várva a választ, elteleportált.

A levegő furcsán megsűrűsödött, a tér pedig saját magából kifordulni látszott, mikor a mágus kiragadta a tornyot a jelenből. Varázslatával időtlenségbe taszította lakhelyét, és így titkát, kincsét, s vele élete értelmét megközelíthetetlen biztonságba helyezte. Nyugalomra volt szüksége a kristály tanulmányozásához. Amint az ige megfogant, és a torony helyzete stabilizálódott végre, Nord féltő gonddal illesztette a ZAN-t a háromlábú állvány csúcsába.

Kromhor Xanathal (618. szörny)

Előfordulás: árnytünde birodalom

Szint: 48

Max. ÉP: 2800+d100

Támadás: 100

Védekezés: 250/80/80 (szűrő, vágó, ütő)

Védekező varázslat: agytaposás

Támadó varázslat: varázslatlopás

Spec. támadás: nincs

Közelharc sebzés:

szűrőfegyverrel (2x) 6d18+100 (szintszívás)

ősi sorvasztás

Egyéb speckó: mágikusan 150%-ban sebezhető, közelharcban 50%-ban, mágiaimmunis, vámpirizációra immunis

A TUDÁS SZENTÉLYE

Milyen fiatalító lehetőségek vannak most a Túlélők Földjén?

Először is nézzük, mi okozhat jelenleg a játékban természetellenes öregedést:

- Kétféle szörnyképesség: az egyik az öregítő aura/pillantás (10-50 év), mely a távfegyver körben hat, a másik az érintésre öregítés (1-5 év).

Öregítő aurája kilenc ismert szörnynek van, érintése 28 szörnynek okoz öregedést.

Efféle öregedéstől megvédhet az ősi páncél, a faji páncélok, a kígyótól (csak az érintéstől), illetve a vitalitás szakértelem.

- Az Ördögi Körben bérvarázsoltatás (1 év, 1:6 eséllyel).
- Varázstárgy készítése (3 év), kisebb kívánság (5 év), fűrgülés (1 év), ongólíant tombolás (2 év) varázslat elmondása.
- VV paranccsal gyorsvarázslás (1 év, 1:150 eséllyel).
- Kaleidoszkóp használata (1 év, 1:7 eséllyel).
- A Csepp a vértengerből KT képesség esetén az EF parancs használata.

Most nézzük, hogyan fiatalíthatunk magunkon, ha szenvedünk a fent felsoroltakból valamelyikétől:

- Kaleidoszkóp használata (1-3 év, 1:7 eséllyel).
- Fiatalság itala (1-3 év).
- Korrump pálcája (minden természetellenes öregedést megszüntet).
- Fiatalítás (1-3 év).
- Megifjodás (osteológia szakértelemnyi év) elmondása.
- Buggyantott tojás lefőzése (1-3 év).

Milyen tárgyakkal növelhetem meg tárgyait mentődobását?

A legtöbb tárgypusztító szörnyképesség és egyéb hatás szemszögéből a tárgyak mentődobása számít, de vannak speciális esetek is. Pl. amikor a nanda elbájolna egy tárgyat a karaktértől, az áldozatot csupán mentális mentődobása védheti meg a tárgyvesztéstől.

Most következzen egy lista arról, hogyan növelhetnénk meg tárgyaink ellenállását:

ha befogott szörnyed egy kőtíró	fém tárgyaid nem pusztulhatnak (legalábbis többségük, amit a program annak tart)
ryuku védőkenőcs	+8 mentődobás
tárgyvédelem varázslat	+5 mentődobás
tubarkó	1 db-nál +3, 2 db-nál +5, 3 db-nál +6 mentődobás
jáde ékszer	+1 mentődobás
párdúcőr övtáska	hideg ellen +2 mentődobás
tűzhaj diadém	tűz ellen +20 mentődobás
13-as tárgymentő FNO-s képesség	+1 mentődobás/FNO pont
faji nadrágok, lábszárvédők	+1-2 mentődobás
örökkévalóság ékszerek	+1-4 mentődobás
őselemi gyűrű	+3 mentődobás

Érdemes-e hajót befogott építő szörny segítségével építeni?

Csak vitorláshajót. Korábban, amikor még tanuljuk a hajózást (lásd Kalandozó Kalauzok cikk), a szakértelem fejlődése a lényeg, márpedig az pont az alapján fejlődik, amennyi TVP-t rá elköltöttünk. Ha a szörny épít mellettünk, akkor TVP-ben is kevesebbet költünk.

A vitorláshajónál már más a helyzet. Azt mindannyiszor meg kell építenünk, ahányszor az tönkrement a tengeren hajózás közben, és azért, hogy legyen hajónk, a szakértelemfejlődés nem számít. Ilyenkor jó minél kevesebb TVP-t költeni, annál is inkább, mivel egy vitorláshajó elkészítése bizony elég hosszú ideig tart (600 TVP).

Egyébként ha már az elsőt megépítettük, akkor további lehetőségünk támad vitorláshajó szerzésére: a ryuku városokba eljutva hajóács műhelyeket találunk, ahol „potom pénzért” vásárolhatunk újat magunknak, ha épp van készleten.

Végezetül egy lista arról, hogy idomítás után melyik szörny segítségével mennyire támaszkodhatunk. Az első oszlopban a szörny neve, másodikban egy %-os szám látható, hogy mennyire segítőkész a szörny. A harmadik oszlopban az szerepel, hogy egy 100 TVP-be kerülő tereptárgy felépítése mennyi TVP-be is fog nekünk kerülni a szörny segítségével mellett.

Farkas Zsolt

gorombilla	15%	86 TVP
rőtmanó	5%	95 TVP
kőkorszaki szakí	30%	77 TVP
emberevő	20%	83 TVP
bibircsók-óriás	30%	77 TVP
szőrös bozso	40%	71 TVP
bávatag golombár	50%	67 TVP
gránitelementál	50%	67 TVP
ekharion	50%	67 TVP
hegyi góliát	80%	55 TVP
hordóagyú mameluk	100%	50 TVP
gnomori rémszolga	60%	62 TVP
ekharion bébi	65%	61 TVP
sangin yeti	130%	43 TVP

Ha kérdésed van, azaz hasonló jellegű, a fordulóból közvetlen ki nem derülő titkokat szeretnél megtudni a Túlélők Földjéről, írd meg azt az ak@beholder.hu címre. Amennyiben hajlandóak vagyunk elárulni, mi is a válasz a kérdésedre, ezt az Alanori Krónika következő számainak valamelyikében, ugyanebben a rovatban, tesszük majd közzé.