

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Káosz tombol körülöttem, miközben e sorokat írom. Káosz. Az egész cégünk megadja magát az entrópiának. Költözünk. Egy új helyre. Mögöttem félig üresek már a polcok, folyik a dobozolás. Persze – mint minden – ez sem megy egyszerűen. Útfelbontások, az ADSL bekötés, a telefonhálózat kiépítése mind, mind hátráltatnak, hátráltatnak bennünket. Reményeink szerint a jövő hetet már az új telephelyünkön kezdjük. És természetesen bízunk benne, hogy nem lesz nagy fennakadás a szolgáltatásainkban. Mit írhatnék eme káosz közepette? Talán csak megemlítem azt, hogy közeleg a következő Beholder találkozó, és az új HKK kiegészítő, a Sárkánymágia megjelenésének ideje. Ennyit tudtam ma írni a tudomány és technika újdonságaiból, megyek csomagolni. Mindenkinél jó játékost és kellemes olvasást kívánok!

A címlapunkon ezúttal Robert Jordan: Az álmok töre II. c. regény borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 10. (130.) szám (2006. október) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszki Zsolt

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

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

Lapzárta: szeptember 21. **A következő szám lapzárta:** október 20.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz 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

| | |
|---------------------------------------|----|
| A TANÍTÓ | 2 |
| Óriásszellemelek a Felébredt Világban | |
| HKK ÁRLISTA | 8 |
| A ritka lapok árai | |
| X. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG | 20 |
| Beszámoló | |
| KÉRDEZZ-FELELEK | 24 |
| HKK kérdések | |
| HOGYAN CSINÁLJAM? | 27 |
| HKK feladvány | |
| ÚJ VERSENYEK | 30 |
| Októberben és novemberben | |
| VERSENYBESZÁMOLÓK | 34 |
| Istenek háborúja | |
| ÓSÓK VÁROSA | 35 |
| Fejlesztések | |
| LEANTHIL NAPLÓJA | 36 |
| Egy galetki élete | |
| GHALLA NEWS | 44 |
| A TF hírei | |
| KALANDOZÓ KALAUZ | 44 |
| KINCSESTÁR | 54 |
| TF FEJLESZTÉSEK | 55 |
| TF STATISZTIKA | 56 |

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

A TANÍTÓ

„Azt hiszem, rájöttem valamire, de csak remélhetem, hogy a képzeletem játszik velem. Nem vagyok varázsló, így van pár mágikus dolog, amit nem látok át teljesen, és az is ront a dolgokon, hogy Sven jó barátom volt, akinek nagyon megviselt a halála. Lehet, hogy csak zaklattott vagyok, és túl nagy hangsúlyt fektetek a véletlen egybeesésekre. De a fenébe is, Svennek nem lett volna szabad meghalnia, főleg nem szívrohamban! Az orvos a voltam, semmi baj nem volt a ketegőjével, sőt bárki örült volna egy ilyen egészséges szívnek! Szinte kicsattant az egészségtől, nem volt semmi jele betegségnek!

Sven naplóját két nappal azután kaptam meg e-mailben, miután egy közös barátunk holtan találta a lakása padlóján. Nem ment el egy találkozóra, és ez nem vallott rá. Máskor, ha nem ment, mindig üzent, és emiatt Masterson, a közös barátunk, rögtön aggódni kezdett. Az utóbbi időben Sven elég lehangolt volt, nagyon megviselte néhány varázsló barátjának gyors és tragikus halála.

Masterson szerint nem volt nyoma sem összecsapásnak, sem erőszakos behatolásnak, vagyis, ha céges tisztogató csapat kapta el valami korábbi dolog miatt, akkor nagyon profik voltak, mert semmilyen nyomot nem hagytak. Én nem értek hozzá, nem vagyok vadász, csak egy utcai doki, aki összefoltozza a pácienseit balhé után.

Sven naplója és a benne foglalt események alapján korántsem hinném, hogy cégesek kapták volna el. Valami sokkal rosszabb történhetett! Gondoljon róla mindenki, amit akar, én elküldöm, amit találtam, a varázslók meg vigyázzanak magukra.

- Watson doki (06:13:33/06-01-57)

2056. február 3.

Tanítóként mutatkozott be. Különös név egy szellemnek. Furcsa, mert bár már olvastam néhány regényt szabad szellemekről és a barátaikról, de valahogy mindig olyan meszeszerűnek tündek. Úgy értem, mi az Istenért pazarolná egy ilyen hatalmas éteri lény az idejét ránk, halandó mágusokra? Egy szabaddá vált szövetséges szellem talán igen, mivel ha jól bánsz vele, egy idő

után megkedvel, és akkor is veled marad, amikor már nem köteleznéd semmi, de egy független szellem, akit nem kényszerít semmi, szerintem nem állna szóba veled a világ minden kincséért sem. Miért érdekelnéd őt a te kicsinyes gondjaid, az üres hitelkártyád, vagy hogy kiraknak a lakásodból? Mit törődik azzal, hogy valaki ki akar nyírni téged? Ezek a problémák csak nekünk, halandóknak léteznek, számítanak. Úgy tűnik, rosszul gondoltam, de tévedni emberi dolog.

A Tanító lenyűgöző haver! De miket is beszélnek? Hisz még azt sem tudom, hogy hímnemű-e. Az igazat megvallva egyaránt tartozhat akár mindkét nembe, vagy egyikbe se, bármilyen furcsán hangozzék is! Egy arany ragyogástól övezett, fénytestű lényt elég nehéz korrekten definiálni. Olyan, mint amikor a Napba nézel, anélkül, hogy vakítana, vagy bántaná a szemed. Habár úgy néz ki, mint egy ember, a körvonalai kicsit elmosódottak. Említettem is neki, hogy kicsit furcsa számomra egy fényugárhoz beszélni, mivel nincs szeme, amibe belenézhetnék. Erre a következő pillanatban egy fénylő kék szempár jelent meg az arcán, és nevetve kérdezte: Ez hogy tetszik? Melegsége átjárja a lelkedet.

Valahogy így néz ki a Tanító. Egyébként, még mindig alig akarom elhinni, hogy barátkozni akar velem! Azt mondja, érdeklém őt, és szerinte sokat tanulhatunk egymástól. El tudjátok képzelni, milyen nagy dolgot ez?

>>> Nekem nagyon úgy tűnik, hogy ez a Tanító valami óriás alakú elementál vagy szellem lehet. De ők általában nem pazarolják az idejüket varázshasználókra.<<<<

Mr. Mystic (02:24:54/06-22-57)

2056. február 11.

A Tanító lenyűgöző! Megtanított, hogyan csökkentsem a kimerülést egy olyan módszerrel, amit ő a „víz nyugalmának” nevez. Egyszerűen... egyszerűen csak képzelj el, hogy a vizet szemléled, idézd fel magadban milyen, amikor vizet öntesz egy tálba, „figyeld a bele-

csobbanó vízcseppeket, érezd a víz hidegét a kezeden”. Hallgasd, ahogy az eső kopog a tetőn, és gyönyörködj a szikrázó napsütésben a folyón.

Szóval gondolj csupa ilyen nyugtató, békés dologra, mert valóban lecsillapítanak, de valahogy annál többet is tesznek - valamilyen pszichoszomatikus módon fel-frisítenek, és ugyanakkor gyógyítanak is. Nem, persze nem valószínűsítő gyógyulásra gondolok, nem tudsz vele sebeket gyógyítani, de erősebbé tesz, és elűzi a varázslás okozta kimerülést.

Hidd el, én kipróbáltam! Elmondtam egy varázslatot, amitől rendszerint megfájdul a fejem, és karikák ugrálnak a szemem előtt. A fejfájás 2 percen belül megszűnt, a karikák meg már jóval hamarabb eltűntek! Sosem múlt még el ilyen gyorsan a fáradtságom!

Nagyon jól jön majd még, amikor a társaimmal a neheziútki elöl menekülünk, és valami bunkó utcai szamuráj azonnali gyógyításért könyörög. És milyen könnyű! Csodálkozom, hogy még senki nem jött rá magától!

Ő azt mondja, nem csupán arról van szó, hogy a vízre kell koncentrálni, hanem kell, hogy legyen egy adottság, ami bennem születéstől fogva megvan. Valamiféle szellemi erő, ami átáramlik rajtad. Azt mondja, minden szellemben megvan ez a képesség (vagy hogy is nevezem). Én magam csak találgatok, nem értem, amit tanít, csak használom. Nem vagyok egy Akiko Kano, de hát kit érdekel? Bár még azzá válhatok, ha a Tanító ilyeneket mutat! A lényeg az, hogy a szellemek mágiáját űzöm.

2056. március 2.

Olyan varázslatokat mutatott nekem, amikről nem is hittem, hogy létezhetnek! Neki köszönhetően sokkal nagyobb erővel tudom elmondani őket, és meg sem érzem! Az igazat megvallva, sose hittem volna, hogy ez lehetséges, ha nem látom a saját szememmel. Alig várom, hogy kipróbáljam az új tűzlabdát a legközelebbi Aztech elleni vadászaton – előre sajnálom szegény Azzie-kát!

>>>Kihagytam néhány bejegyzést, ami csak Sven magánéletéről szól, de ne aggódjatok, mindjárt folytatom a lényeggel! <<<

- Watson Doki

>>>Ó, hát persze, találtál valamit, ami nem illik a kis sztoridba? Ez is csak egy ócska mágia- és szellemellenes propaganda, ami arról szól, hogy a varázslók ismeretlen hatalmakkal szövetkeznek a világi emberek ellen! <<<

- Copperfilled



>>>Ne szólj bele Cop, amíg nem olvastad végig! Én se tudom még, mire akar a doki kilyukadni! <<<

- Talon

2056. július 20.

Végre visszatért. Megkérdeztem, hol volt ennyi ideig, de nem mondta el. Úgy tűnt, zavarják a kérdéseim, úgy-hogy hagytam, hadd hazudjon valamit. Végére is olyan hatalmas entitásról van szó, akit senki sem akar magára haragítani.

Egyedül az zavar, hogy még az asztrálsíkon sem tudtam megtalálni, pedig azok után, amin együtt átmentünk, legalább valami éteri nyomot, vagy szálát találnom kellett volna! Egyébként nem volt valami jó kedvében, szóval inkább nem is kérdezősködtem tovább, majd máskor, ha barátságosabb lesz.

2056. július 22.

Genia MEGHALT! Egyszerűen nem tudom elhinni! Elvállalt valami munkát Szab-Kalban, Los Angelesben. Megpróbált megidézni egy apró tűzszellemet, ehelyett egy hatalmas, dühös szellem jelent meg, amit nem tudott irányítani. Az a szemét égő fáklyává változtatta őt! Hallottam, hogy különös az L.A. körüli asztrálsík, de sosem hittem volna, hogy ilyesmi megtörténhet.

2056. augusztus 1.

Érdeklődött, hogy hogyan érzem magam, úgyhogy beszéltem neki Geniáról. Nem tudom, miért gondoltam azt, hogy úgy fog reagálni, mint egy ember, de csalódnom kellett. Végül is Ő egy szellem. Csak... olyan külö-

nös volt, amikor azt mondta: „Minden döntésnek megvan az ára.”

Nem értem, mire gondol! Milyen döntés? Megidézni egy szellemet? Vadászni L.A-ban? És ahogy mondta! A rideg hangtól a hideg futkosott a hátamon. Be kell vallanom, megijedtem tőle.

2056. augusztus 13.

Ma megmutatta nekem az eddigi legjobb varázslatot: egy megkötő varázslatot, amivel a varázslatok korlátlan ideig tartanak! Az istenit, el se hiszem, amit írok, de igaz! Hívtam egy kis földementált, hogy ápolja egy kicsit a kertem - egy kis extra törődés a növényeknek, érted? Három napig maradt és minden parancsomat teljesítette, és csak akkor engedtem el, amikor már kifogytam az ötletekből! Kicsit úgy érzem magam, mint Isten. Mindenható vagyok! A Tanító a mágus lehető legjobb barátja!

2056. szeptembert 3.

Pocsék ez a nap!

Pocsék az egész hét!

Pocsék az egész ÉLET!

Táncoló szarvas meghalt tegnap. Úgy volt, hogy találkoznunk. Sose hagyott volna ki egy üzletet sem, akárcsak én, de nem jött. Egy órával később hívott Lani, Szarvas barátja, de olyan zaklatott volt, hogy alig bírt beszélni. Annyit tudott csak elmondani, hogy Szarvas agyvérzést kapott, meg hogy az utóbbi időben egy újabb varázslaton dolgozott, ami jóval kimerítőbb volt, mint az eddigiék. Egyébként tökéletesen jól volt, semmi sem utalt arra, hogy baj lenne vele.



Kicsit kimerültnek érzem magam. Azt hiszem, megfáztam egy kicsit, de lehet, hogy csak pihennem kéne. Holnap talán elnézek Dokihoz.

A Tanító igazán eljöhethetne hozzám, legalább elterelné a gondolataimat Szarvasról. Megint eltűnt, Isten tudja hová. Nem láttam azóta, hogy... azóta, hogy megmutatta azt a megkötés varázslatot nekem. Nem idegeskedem tovább, hisz nemsokára úgyis visszajön.

2056. szeptember 9.

Milyen különös! Lani említette Szarvas temetésén, hogy Szarvasnak a táncos toteme tanított valami újfajta megkötő varázslatot! Azt mondta nagyon kimerítette, és ez okozhatta az agyvérzést. Lehet, hogy a hajszálerek megpattantak a nagy erőlködéstől.

Ebben nem vagyok biztos, de majd megkérdezem Dokit, ha találkozom vele legközelebb. Mihamarabb el kellene mennem hozzá, már alig bírok kikelni az ágyból. Csak úgy kipróbáltam a Tanító meditációját, de nem láttam a vízcspepeket - úgy látszik, az agyam túl fáradt a meditációhoz. Neki még mindig semmi jele, még az asztrálsíkon sem. Ez egyre furcsább, mintha soha nem is létezett volna.

>>>Soha nem jutott el már hozzám, három nappal később meghalt. Mikor végigolvastam a naplóját a két halott varázslóról, és Szarvas új varázslatáról, kíváncsi lettem, és megbeszéltem egy találkozózt Lanival. Szerinte Táncoló Szarvas az utóbbi fél évben ideje nagy részét mágikus kutatással és az asztrálsík vizsgálatával töltötte. Mindezt azután, hogy állítólag megjelent neki álmában a toteme, és úgy döntött, beavtja Szarvasat a magasabb misztériumokba. Az álom után a haláláig naponta legalább egy órát dolgozott a kunyhóban, azokat az új varázslatokat tesztelte, amiket a toteme tanított neki. Lani időnként beszédfoszlányokat hallott kiszűrődni, mintha valaki más is lett volna bent. Azt mondta, sose fogja elfelejteni azt a hangot - olyan volt, mintha maga az Úr beszélt volna. Szeretet és tudás sugárzott belőle, az angyalok hangját képzelem ilyennek az ember.

Mint kiderült, Szarvas összebarátkozott az egyik utcai Dokival, Frannel (aki történetesen az egyik jó barátom). A Pusztulatban „nyitott” klinikát, és árnyvadász barátai bizonyos szívességekért cserébe tekintélyes diagnosztikai felszerelést lopnak neki. Szarvas is a szállítók közé tartozott, Fran pedig cserébe komplett kivizsgálást ígért neki, ami Szarvasnak nagyon jól jött, mert egyrészt rasznélkülüként nem nagyon lett volna esélye erre, másrészt pedig az utóbbi időben elég kimerültnek érezte magát.



A vizsgálatok szerint tökéletesen egészséges volt, az EEG sem mutatott semmi rendellenességet, nem volt semmi baj, sem a fejével, sem a szívével.

Ezek után felkerestem Genia lakhelyét. Bár a szállását Tacomában már néhány csöves elfoglalta, de rávettem őket, hogy ingyen orvosi kezelésért cserébe adják nekem Genia chipjeit. Három chip a varázskönyvét tartalmazta, és az egyikben közülük utalást találtam a megkötés varázslatra. A bejegyzés 8 nappal a halála előtt íródott, és eszerint a varázslat korlátlan hatóidejű volt, valamint egy Mentor nevű szellemtől tanulta.

Először is vegyük sorba a tényeket: három különböző varázshasználó tanulta ugyanazt a megkötő varázslatot három különböző szellemtől: a Tanítótól, a Mentortól és egy totemtől. Nem sokkal ezután kettő „természetes” módon hal meg, míg a harmadik „véletlen” balesetben. Tanító és Mentor jelentése azonos, mindkettő tanít, és mi más lenne a totem, mint a sámán tanítója?

Szerintem Tanító, Mentor, vagy mit tudom én, kicsoda, egy szabad szellem, aki varázslókra vadászik. Hogy miért, azt ne kérdezzétek. Talán így akarja megakadályozni, hogy megidézzék és megkössék a többi szellemet. De lehet, hogy egyszerűen csak gyűlöli a varázslókat. Ki tudja?

A megkötés lehet a kulcs a dolgokhoz, de én magam nem értek a mágiához, találjátok ki magatok, hogyan működik! Sven nem véletlenül küldte el a naplóját, szerintem kezdett rájönni néhány dologra és azt akarta, hogy ha vele történik valami, folytassuk a kutatást.

Amennyire én látom a dolgokat, a szellem megölte ezt a három varázslót, és ki tudja, még hány mágus élete szárad a lelkén! <<<

Watson Doki (07:10:24/06-01-57)

>>>Ennyi sületlenséget is rég olvastam! Először is, nincs semmiféle korlátlan megkötés nevű varázslat, vagy mi fene. Másodsor, minden orvos (főleg az utcai „doktor”) tévedhet. Honnan tudhatnák, hogy teljesen egészséges egy páciens? Harmadszor, elég csúnya dolgok történnek mostanában Szab-Kalban, úgyhogy nem meglepő, ha egy mágus fúbe harap. Vállalta a kockázatot, és nem jött be csórikámnak. <<<

Cynic (10:24:52/06-22-57)

>>>Honnan tudod, hogy nem létezik az a szuper varázslat, mi? Amit eddig megértettünk a mágiából, az csak a jéghegy csúcsa. Ha ez a szellem tényleg olyan hatalmas, lehet, hogy olyan dolgokat tud, amiket mi el se tudunk képzelni! És arról sem kéne megfeledkezni, hogy az új varázslat megismerése után ketten állandó fáradtságról panaszkodtak, majd egy hét múlva elpatkoltak. Erre nincs magyarázat Cynic! Szerintem Watsonnak igazza van, és itt tényleg bűzlik valami! <<<

Little Lizzie (10:32:02/06-22-57)

>>>Csak küldjétek el nekem Genia varázskönyvét, NEKEM KELL AZ A VARÁZSLAT!!! <<<

Waltzing Mephisto (10:36:54/06-22-57)

>>>Lassan a testtel, Wally! Csak nem hiszed, hogy bármelyik valamire való varázstudó leírná a működését egy ilyen hatalmas dolognak? Maximum csak néhány utalás lehet, úgyhogy csak az érti meg, aki leírta magának. Esélyed sincs megfejteni azokat a szimbólumokat, formulákat, amiket használt. <<<

Mr. Mistik (11:02:35/6-22-57)

>>>Ha bedőltek a Doki sztorijának, azt is el kell hinnetek, hogy egyes szabad szellemek képesek totemnek kiadni magukat. Nem tudom, de nekem ez túl meredek. <<<

Crazy Harry (12:33:21/06-22-57)

>>>Ha egy szellem tényleg olyan erős, mint ez, bármire képes lehet. <<<

Jack-in-the-Green (12:36:27/06-22-57)

>>>De mi van, ha a Tanító tényleg létezik? Ha többen is vannak? Ez megmagyarázná, hogy miért ilyen alacsony még mindig a mágikusan aktívak száma több mint 40 évvel az Ébredés után! Talán ezek a gyilkos szellemek intézik el őket szép csöndben! <<<

Goodfellow (13:02:45/06-22-57)

>>>Úgy látom, az idióták aránya viszont túl magas...<<<

Cynic (13:06:22/06-22-57)

JÁTÉKMESTERI INFORMÁCIÓK

A Tanító álnevű szellem új értelmet ad annak a mondásnak, hogy az üldözöből könnyen üldözött válhat. Most, hogy annyi év után a varázslók és sámánok öntelten azt képzelik, hogy mindent tudnak a mágjáról, és feltérképezték az asztrális síkokat, a Tanítóban úgy tűnik, életre kelt valamennyiük legrosszabb rémálma: Egy szellem, aki elégtételt akar venni, és a metasíkok önjelölt védelmezőjeként megelégedte, hogy az emberi varázslók játékszernek tekintik a többi szellemet és elementált. Egyenként végezni akar mindenkivel, aki a saját céljaira akarja használni a testvéreit.

Befolyása nem korlátozódik a valós világra, sokak halálát okozta azzal, hogy rávette a szellemeiket, lázadjanak fel idézőjük ellen, és bár nem mindegyik asztrálény azonosul céljaival, csak kevesen mernek nyíltan ellenállni egy ilyen erős szellemnek. Az egyik legnagyobb veszélyt jelenti a varázslókra nézve, hisz saját mohóságukat és hatalomvágyukat használja bosszúja beteljesítéséhez, és a metasíkok „felszabadítására”. A mágusok most feltehetik maguknak a kérdést: biztonságos lesz valaha is az asztrálsík, és egyáltalán megérem én azt? Vajon megöl a következő szellem, amit megidézek?

A TANÍTÓ A KALANDBAN

Egy szellem, aki vadászik a szellemeket idéző vagy irányító mágusokra, minden varázshasználó legrosszabb rémálma. A Tanító alattomosan különleges, de barátságos szellemnek mutatja magát majd, hogy elnyerje „barátja” bizalmát. Új varázslatokat tanít neki, amikkel nagyobb szellemeket idézhet, és megnöveli a mágikus képességeit, ugyanakkor viszont ki is fárasztja.

Az áldozathoz kapcsolódik különleges lélekcspolász képességével, és saját erejéből táplálja annak képességeit. Ezáltal úgy tűnik, mintha a személy még nagyobb erősségű varázslatokat tudna elmondani, és közben csökkenti a fáradságát. Persze a dolognak van egy „apró” hátránya: hosszabb távon a mágikus képességek elvesztéséhez, valamint halálhoz vezet. De hát minden döntésnek megvan az ára! Ahányszor a mágus vagy a sámán a Tanító által adott mágikus technikát, tudást használja, mindig egy lépéssel közelebb kerül a halálhoz.

A Tanító gyakran ölti magára metahumán vagy humán varázsló alakját, ebben a formában a hatodik világ má-



gusainak legnagyobb gyengeségét használja ki: az irigységet. Hatalmát fitogtatva mondja el az erősebbnél erősebb varázslatokat, majd felajánlja tudását a célpontnak. Csak nagyon kevesen képesek ellenállni a kísértésnek, a Mágikus Bölcsék Kövének megszerzésének. Miután megtanítja nekik a technikát, arra ösztönzi őket, hogy minél több társuknak mutassák meg, és használják minél többször... Sőt néha még egyetemeken és konferenciákon tart előadásokat, tébolyodott és halott áldozatok sorait hagyva maga után.

Más szellemeket szinte soha nem lehet rávenni, hogy beszéljenek róla, kivéve néhány szabad és szövetséges szellemet, akik tartanak a Tanító növekvő hatalmától. Ezek a lények hajlandóak megosztani tudásukat azokkal, akiket szeretnek, vagy akiben megbíznak, de cserébe valamilyen ellenszolgáltatást is várnak. Ugyanakkor egyikük sem képes felismerni közvetlenül a Tanítót.

Annak függvényében, hogy a játékmester mennyire mágia-központú kalandokat mesél, tetszés szerint változtathatja a veszélyességi szinten. Használhatja, mint általános, mindenkire leselkedő fenyegetést, de kiválóan alkalmas azok megleckéztetésére, akik a szellemeket golyófogónak vagy tárgyagnak tekintik. A játékmester bármilyen motivációt választhat: az összes mágiahasználó kiirtásától a méltatlanok megbüntetéséig. Mivel képességeiből adódóan könnyedén megfoszthatja az áldozatot mágikus képességeitől, vagy akár meg is ölheti, óvatosan kell alkalmazni, de persze van, amikor egy karakter halála elkerülhetetlen, sőt ajánlott!

SZABÁLYOK

A lélekcsapolás több mágikus adottságot és technikát egyesít. Ha például egy varázslatformulával kötik egybe a szellemen keresztül, akkor csökkenti a kimerülést, segíti a varázslást és idézést. A Tanító az ismert varázslatoknak is egy fejlettebb, újabb változatát tanítja meg, melyen keresztül még tovább mélyíti a köztük lévő kapcsolatot. Bár általában a vízre összpontosító „meditációt” a varázslás részeként mutatja be, a játékmester bármilyen technika részeként beadhatja a játékosnak, az sosem jöhet rá a kapcsolat létrejöttére, számára ez csak a varázslatok egy különleges változata.

LÉLEKCSAPOLÁS

A képesség csökkenti a varázslat kimerülési szintjét (Súlyosról például Közepesre) és véletlenszerű módon megnöveli a varázslat erejét. A mágiahasználó azt fogja hinni, hogy az adott varázslat egy különösen erős verziójára bukkan, és ha esetleg gyanakodni kezd, a módszerből származó előnyök majd feledtetik vele. Az erőnövekedést a játékmester maga is meghatározhatja, de az alábbi táblázattal is dönthet:

Erőnövekedés táblázat

| D6 próba | Hatás |
|----------|--------------------|
| 1 vagy 6 | Az Erő változatlan |
| 2 | +1 Erő |
| 3 | +2 Erő |
| 4 | +3 Erő |
| 5 | Dupla Erő |



A mágiahasználó csak addig kapja meg ezeket az előnyöket hátrány nélkül, amíg a képesség használatának száma nem haladja meg a Tanító erejét (a jelenlegi statisztikák szerint 10-es). A 10. alkalommal a játékmester bejelöl egy kockányi Kábulás sebzést a karakter állapotjelzőjén (lehetőleg annak tudta nélkül, neki csak utaljon rá valamilyen módon), a 20. után még egyet, és így tovább. Ezek a sérülések semmilyen hagyományos vagy mágikus módszerrel nem gyógyulnak be, és amíg maga a karakter nem jön rá a gyógyulás módjára (lásd lent), addig minden módosító megmarad, és nem gyógyul fel a kábulás sebzésből.

Az egyetlen módja annak, hogy a karakter felgyógyuljon, ha megegyezik a Tanítóval. Ennek az alkunak a nehézsége a játékmesteren múlik. Lehet valamiféle megkötés felvétele az idézésre, vagy egy ígéret, hogy minden megidézett szellemet szabadon enged, de előfordulhat az is, hogy egy másik varázsló halálát követeli. Az alku érintheti még a mágiatartalékokat, fókuszokat, akár egy asztrális küldetést is, teljesen a játékmesterre van bízva (de ne legyél engedékeny). Nincs semmiféle kockadobás vagy alkudozás, a Tanítónál (a játékmesternél) van minden előny. Ha a karakter nem hajlandó rá, egy(!) Mágia Pontért felgyógyulhat egy rubrikányi kábulás-sebzésből! Ez az ára az ördöggel kötött alkunak.

Ha a karakter nem akarja teljesíteni a követeléseket, a szellem megszünteti a kapcsolatot, aminek hatására az a varázslat, ami így működött, nem jön létre többet, és egy mágiatartalékokat veszít minden új varázslat után. Ha ez több mint a mágiatartaléka, a maradék maradandó Kábulás sebzéssé változik. Havonta csupán egy kocka regenerálódik a tartalékból. Mivel a Kábulás sebzés még így is megmarad, a legtöbben megteszik, amit a Tanító követel.

A lélekcsapolást könnyű megtanulni, de nehéz megtanítani, így ha valaki nem az eredeti forrásból tanulja, +2 célszám büntetése van rá.

A Tanító (Óriásszellem)

Erő: 10

Szellemenergia: 6

Paraképességek: Asztrális kapu, Álcázás, Kioltás, Emberi alak, Megszállás, Varázslás, Lélekcsapolás.

HATALOM KÁRTYÁI ÁRLISTA

Készült a Dungeon árai alapján.

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

HKK laponként vásárolható a következő címen:
DUNGEON SZEREJÁTÉK SZAKÜZLET ÉS KLUB:

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

Tel: (06-1)-321-1313

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

| | | | |
|--------------------------|---|---|-------|
| A bajnok akarata | - | u | 10000 |
| A bajnok manifesztációja | - | u | 10000 |
| A bajnokok reggelije | r | r | 50 |
| A balek zsákja | d | r | 200 |
| A béke fenntartása | s | r | 200 |
| A béke megőrzése | s | r | 100 |
| A béke megszakítása | s | r | 200 |
| A Bika ideje | - | r | 50 |
| A birodalom virágkora | - | r | 50 |
| A boldogság csegettűi | P | r | 100 |
| A boldogság ünnepe | s | r | 200 |
| A bosszú lángja | d | r | 50 |
| A bőség zavara | - | r | 600 |

| | | | |
|-----------------------------|----|---|------|
| A bűbájosság rúnája | e | r | 400 |
| A bűvölet perce | f | r | 400 |
| A Denevér hatalma | f | r | 50 |
| A dimenziók háborúja | l | r | 200 |
| A fattyak létrehozása | c | r | 50 |
| A fattyak ura | c | r | 50 |
| A fattyak visszatérnek | c | r | 50 |
| A fájdalom szépsége | - | r | 200 |
| A fele királyság | r | u | 2000 |
| A feledés korszaka | t | r | 500 |
| A feledés szelleme | c | r | 50 |
| A Fenevad üvöltése | Mu | r | 50 |
| A fény ragyogása | K | r | 100 |
| A fény tava | r | r | 100 |
| A férgek védelmezője | d | r | 100 |
| A föld sárkánya | t | r | 300 |
| A furtang temploma | Má | r | 400 |
| A galetkik védelmezője | Ti | r | 200 |
| A géniusz manifesztációja | d | r | 100 |
| A Gépezet | d | r | 50 |
| A Gépezet (új) | d | r | 400 |
| A gonosz arulása | r | r | 100 |
| A gyenge gyengéje | Tu | r | 300 |
| A gyík lesújt | Má | r | 400 |
| A gyógyítás fájdalma | s | r | 400 |
| A győzelem ára | l | r | 50 |
| A győzelem reménye | f | r | 50 |
| A Hadúr szava | t | r | 200 |
| A halandóság átlépése | d | u | 6000 |
| A halál angyala | l | r | 100 |
| A halál éjfékete lovasa | l | r | 200 |
| A halál fia | l | r | 300 |
| A halál szele | H | r | 50 |
| A halál temploma | H | r | 300 |
| A halhatatlanok nagymestere | - | r | 200 |

| | | | |
|---------------------------------|----|---|------|
| A halhatatlanok pusztulása | l | r | 50 |
| A halhatatlanok pusztulása (új) | r | r | 400 |
| A hallucináció börtöne | P | r | 100 |
| A harmadik lovas | l | r | 200 |
| A hatalom átka | c | r | 50 |
| A hatalom illúziója | r | r | 200 |
| A hatalom kék itala | Mu | r | 300 |
| A hatalom korlátozása | t | r | 50 |
| A hatalom oltára | Má | r | 200 |
| A hatalom örülete | f | r | 50 |
| A hatalom szava | c | r | 1500 |
| A Hatalom Szövetsége | b | r | 300 |
| A hatalom tornya | f | r | 50 |
| A hatalom torzulása | H | r | 1000 |
| A hatodik napon | - | r | 200 |
| A három kívánság gyűrűje | f | u | 4000 |
| A hely szelleme | d | r | 50 |
| A helytartó csápja | P | r | 200 |
| A holtak bolygatása | l | r | 200 |
| A holtak bosszúja | l | r | 100 |
| A holtak bosszúja (új) | l | r | 200 |
| A holtak könyve | l | r | 400 |
| A holtak segítsége | l | r | 200 |
| A holtak szelleme | l | r | 200 |
| A holtak szelleme (új) | l | r | 400 |
| A hősök hagyatéka | r | r | 50 |
| A jövő ura | d | r | 100 |
| A kalandozók védőszentje | - | r | 200 |
| A kalmárok itala | Má | r | 400 |
| A kapzsiság átka | f | r | 50 |
| A káosz halványlila aurája | Mu | r | 50 |
| A káosz hatalma | c | r | 50 |
| A káosz igazi arca | Mu | r | 700 |
| A káosz örvénylő lovasa | c | r | 200 |
| A káprázat ereje | e | r | 200 |





| | | | |
|-------------------------------|----|---|------|
| A keresés lángja | r | r | 50 |
| A kígyó taktikája | Má | r | 400 |
| A kockázat ára | r | r | 400 |
| A kos csapása | l | r | 50 |
| A kos ereje | r | r | 50 |
| A kör bezárul | f | r | 50 |
| A kövek ereje | Tu | r | 50 |
| A kövek hatalma | t | r | 50 |
| A középszer pusztulása | r | r | 50 |
| A különlegesség ereje | P | u | 2000 |
| A különlegesség megcsúfolása | Ti | u | 2000 |
| A lelkek folyója | r | r | 100 |
| A lélek elorzása | Mu | r | 200 |
| A majom technikája | Mu | r | 400 |
| A mágia csodája | f | r | 50 |
| A mágia létsíkja | - | r | 50 |
| A mágiatobzódása | f | r | 100 |
| A Mágus ujjja | P | r | 100 |
| A mágusok átka | Mu | r | 200 |
| A megbocsátás apostola | r | r | 50 |
| A Mester | f | r | 200 |
| A Mester büntetése | f | r | 50 |
| A Mester büntetése (új) | f | r | 300 |
| A mester jutalma | d | r | 50 |
| A mélység démona | c | r | 200 |
| A méreg sodra | s | r | 400 |
| A moák fénykora | t | r | 100 |
| A moák mesterkedése | t | d | 50 |
| A moák mesterkedése (új) | t | r | 300 |
| A moák öröksége | t | r | 300 |
| A mogokok törvénye | f | r | 800 |
| A morfok csábítása | P | r | 100 |
| A múlt tükre | H | r | 1000 |
| A nagytanács ítélete | b | r | 100 |
| A norektr mágiaja | t | r | 50 |
| A nyugalom tengere | s | r | 50 |
| A pegazusok hercege | f | r | 300 |
| A pokol szeme | d | r | 800 |
| A próféta parancsa | H | r | 100 |
| A pusztítás botja | d | r | 50 |
| A pusztulás fájdalma | c | r | 50 |
| A ragály rothadó lovasa | l | r | 200 |
| A reménytelenség bajnoka | c | r | 50 |
| A reménytelenség bajnoka (új) | c | r | 400 |

| | | | | |
|------------------------------|----|---|------|-----|
| A rend ereje | rh | r | 600 | |
| A rend hirmőke | r | r | 200 | |
| A reptülés szabadsága | P | r | 100 | |
| A rettenet katonája | l | r | 50 | |
| A sárkány kincse | Má | r | 200 | |
| A sellők csábítása | e | r | 50 | |
| A sors firtora (új) | t | r | 1500 | |
| A sötétség kardja | c | r | 50 | |
| A sürgetés rúnája | c | r | 50 | |
| A szabadság ára | - | u | 6000 | |
| A szelek ura | e | r | 50 | |
| A szerelem hatalma | e | r | 50 | |
| A szerelem tornya | e | r | 100 | |
| A szerencse fia | c | r | 50 | |
| A sziklák atyja | t | r | 50 | |
| A szírének éneke | e | r | 50 | |
| A szírének éneke (új) | e | r | 200 | |
| A szírének hatalma | e | r | 50 | |
| A szkarabeuszok átka | Má | r | 300 | |
| A szó hatalma | e | r | 300 | |
| A tanítvány lázadása | f | r | 50 | |
| A tanítvány lázadása (új) | f | r | 400 | |
| A teljesség tornya | t | r | 50 | |
| A tengerek ura | e | s | r | 50 |
| A tengerek ura (új) | e | s | r | 400 |
| A teremtes zenekara | s | r | 50 | |
| A tiltott könyv | c | r | 1200 | |
| A tisztaság tornya | r | r | 50 | |
| A tisztesség manifesztációja | r | u | 6000 | |
| A tizenhárom tanácsa | b | r | 300 | |
| A tizennegyedik | l | r | 400 | |
| A torzak hercege | - | r | 200 | |
| A tömeg hívó szava | d | r | 50 | |
| A tudomány ura | Tu | r | 100 | |
| A túlélés ára | Tu | r | 100 | |
| A türelem rózsája | r | r | 50 | |
| A tűz ura | d | r | 200 | |
| A vadak megfékezése | r | s | r | 50 |
| A vadak ura | s | r | 50 | |
| A változások kora | P | r | 50 | |
| A vámpír csókja | l | r | 50 | |
| A vándor | s | r | 100 | |
| A védelem parancsnoka | t | r | 200 | |
| A végítélet harsonái | d | r | 200 | |
| A végzet talizmánja | Má | r | 400 | |
| A vér hatalma | d | r | 100 | |
| A vér tava | l | r | 200 | |
| A világ újrafelosztása | f | r | 50 | |
| A vizsly vége | Tu | r | 200 | |
| A xirnoxok átka | H | r | 200 | |
| Abszolút pusztítás | l | r | 200 | |
| Acél Öklök | r | r | 50 | |
| Acéldarázs | s | r | 50 | |
| Acélkolosszus | f | r | 500 | |
| Acélkolosszus (új) | f | r | 600 | |
| Achtó gölem | c | u | 2000 | |
| Adamantigölem | c | r | 50 | |
| Afgóri hatalma | - | r | 300 | |
| Agyaggölem | f | r | 50 | |
| Agyaggölem (új) | f | r | 400 | |
| Agydaráló | c | r | 50 | |
| Agyhalál | Mu | r | 100 | |
| Agypörkölő | P | r | 100 | |
| Agytaposás | t | r | 50 | |
| Agytaposás (új) | t | r | 300 | |

| | | | |
|-------------------------|----|---|------|
| Agyvíhar | Má | r | 50 |
| Agyzavarás | e | r | 50 |
| Agyzavarás (új) | e | r | 300 |
| Ahriman | b | r | 400 |
| Ajándécsomag | f | r | 300 |
| Alanor | r | u | 2000 |
| Alanor (új) | r | u | 4000 |
| Alanori Csatorna | r | r | 50 |
| Alanori futár | r | r | 50 |
| Alanori könyvtár | r | r | 50 |
| Alanori Krónika | r | r | 50 |
| Alanori Krónika (új) | r | r | 400 |
| Alattomos fekete csáp | l | r | 200 |
| Alattomos módszerek | c | r | 50 |
| Albinó küklöpsz | t | r | 100 |
| Albinó varkaudar | d | r | 500 |
| Alex Vampirsson (új) | l | r | 800 |
| Alias Kúr | Ti | r | 50 |
| Alku a sorssal | Ti | r | 200 |
| Altatódal | e | r | 50 |
| Alvás | r | r | 200 |
| Amóbaszerű gyík | Mu | r | 100 |
| Amyrro | Ti | r | 50 |
| Angyali búbáj | K | r | 100 |
| Animáció | l | r | 100 |
| Animált kolosszus | d | r | 300 |
| Animált korall | s | r | 200 |
| Animált ősföld | t | r | 100 |
| Antimágikus puffancs | t | r | 100 |
| Antiöskő | P | r | 100 |
| Anyagi robbanás | Mu | r | 100 |
| Anyamotyogó | l | r | 500 |
| Apokalipszis | l | u | 3000 |
| Apró kívánság | t | r | 1000 |
| Arany golyó | rh | r | 800 |
| Aranybánya | f | r | 200 |
| Aranyforrás | r | r | 200 |
| Aranygriff | r | r | 50 |
| Aranyársarkány | K | r | 500 |
| Aranytigris | f | r | 300 |
| Aranytojást tojó tyúk | c | r | 50 |
| Arc | c | r | 50 |
| Arkangyal | r | r | 50 |
| Arkangyal (új) | r | r | 200 |
| Arkhon, a vezér | r | r | 100 |
| Armageddon | c | r | 50 |
| Armageddon (új) | c | r | 500 |
| Arnilla | d | r | 50 |
| Arnthon | t | r | 50 |
| Asmael | d | r | 100 |
| Asylum | f | r | 50 |
| Asylux átka | e | r | 400 |
| Asztrális behemót | P | r | 200 |
| Asztrális hullám | Mu | r | 500 |
| Augur | r | r | 500 |
| Augur diühe | r | r | 100 |
| Augur varázkönyve | r | r | 50 |
| Autentikus vámpír | l | r | 200 |
| Autentikus vámpír (új) | l | r | 800 |
| Avatár idézése | e | r | 200 |
| Avengir | r | r | 100 |
| Az agy kifacsarása | c | r | 50 |
| Az agy kifacsarása (új) | c | r | 400 |
| Az alkotás szentsége | t | r | 100 |
| Az alkotó öröme | K | r | 100 |

| | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|----|---|------|------------------------|---------------------|---|------|----------------------------|----|---|------|
| Az alvó szörny | c | r | 50 | Álomtündér | e | r | 50 | Borzalmas farkaudar (új) | d | r | 400 |
| Az angyalok háborúja | d | r | 50 | Általános randomizáció | f | r | 50 | Borzalom | d | r | 200 |
| Az álmok hatalma | e | r | 50 | Árnyékédelem | l | r | 200 | Bosszantó apróság | P | r | 200 |
| Az ártatlanság kora | s | r | 50 | Árnyékharcos | Ti | r | 50 | Bosszúálló | t | r | 50 |
| Az átalakulás bőre | P | u | 2000 | Árnyékhold | c | r | 50 | Bosszúhadjárat | l | r | 50 |
| Az átalakulás kora | - | r | 200 | Árnyékhold (új) | c | r | 100 | Bosszúsömzsjas pegazus | t | r | 500 |
| Az egyesült entitás döntése | P | r | 200 | Árnyéksárkány | l | r | 50 | Boszorkánylány | s | r | 100 |
| Az egyszerűség előnye | Ti | r | 200 | Árnyéksárkány (új) | l | r | 1200 | Bölcs látomás | rh | r | 800 |
| Az elemek ura | r | u | 2000 | Árnyektűz | c | r | 100 | Bölcsösség | - | r | 50 |
| Az ellenfél balszerencséje | c | u | 2000 | Árnylord | l | r | 50 | Bölcsópólip | s | r | 100 |
| Az ellenfél kimerése | t | u | 2000 | Ártatlan Ártalom | l | r | 50 | Bömbölő arénarém | Ti | r | 400 |
| Az Ellenség támadása | To | r | 400 | Áruló Yathmog | c | r | 50 | Börtjauk tréfája | Ti | r | 500 |
| Az enyészet hídjá | c | r | 50 | Árvíz | s | r | 200 | Bri'thung, a tolvaj | d | r | 300 |
| Az enyészet porladó lovasa | l | r | 200 | Átcsoportosítás | r | r | 50 | Bufa hírnöke | b | r | 50 |
| Az erdők öre | s | r | 100 | Áthatolhatatlan kód | s | r | 50 | Bufa kódexe | b | r | 800 |
| Az erős ereje | K | r | 1800 | Átkozott kincs | f | r | 50 | Bufa lovagnője | b | r | 50 |
| Az esszencia elnyelése | c | r | 200 | Átkozott mágia | t | r | 50 | Bufa nevetése | b | u | 2000 |
| Az ébredés fájdalma | c | r | 50 | Átokosztó | c | r | 200 | Bundás csirmáz | t | r | 50 |
| Az élet egyensúlya | s | r | 50 | Átokpulzans | Mu | r | 100 | Bundás csirmáz (új) | t | r | 200 |
| Az élet ereje | s | r | 200 | Átoksúlyom | Mu | r | 200 | Bunthar | r | r | 100 |
| Az élet és halál kupája | s | r | 50 | Áttelepítés | t | r | 50 | Burástya királynő | e | r | 50 |
| Az élet és halál kupája (új) | s | r | 300 | B'Waetan | c | r | 50 | Burjánzó brothrag | -* | r | 200 |
| Az élet fája | Tu | r | 100 | Baghar | c | r | 50 | Burjánzó toragfaty | c | r | 100 |
| Az élet illúziója | K | r | 300 | Baghar fétise | c | r | 600 | Büdös zokni | t | r | 50 |
| Az élet könyve | r | r | 50 | Baghar kívánsága | c | r | 50 | Büntető | K | r | 100 |
| Az élet kőforgása | s | r | 500 | Bahn szolgálja | f | r | 50 | Büntető iszonyat | l | r | 50 |
| Az élet oltára | s | r | 100 | Bajnokok csatája | t | r | 50 | Büntető praglonc | t | r | 50 |
| Az élet vize | s | r | 50 | Bajnokság | t | r | 50 | Büabajpás | e | r | 500 |
| Az élettelenység megcsúfolása | Tu | r | 300 | Bakugrás | t | r | 50 | Büabajmásolás | e | r | 50 |
| Az idő hercege | c | r | 100 | Baljós jelek | d | r | 50 | Büabajmásolás (új) | e | r | 800 |
| Az idő kereke | e | r | 1000 | Balladák könyve | rh | r | 800 | Büabajós fereg | e | r | 300 |
| Az igazság pillanata (új) | r | r | 800 | Balliszta | r | r | 100 | Büvös erdő | - | r | 600 |
| Az isbái szent bak | r | r | 50 | Banyapók | c | r | 100 | Büvös lant | e | r | 50 |
| Az iszonyat torma | l | r | 50 | Barlangcsarnok | Ti | r | 200 | Büvös Ököl | Ka | r | 100 |
| Az orgorók átka | s | r | 50 | Bájital | e | r | 50 | Büvös tigris | e | r | 400 |
| Az orgorók hatalma | s | r | 50 | Bájolás | P | r | 100 | Büzgömbóc | s | r | 100 |
| Az orkok őregánya | d | r | 400 | Bársony gyilkos | d | r | 300 | Célpontválasztás | Má | r | 200 |
| Az óriások dühe | t | r | 100 | Bátor manó | t | r | 50 | Chara-din döbbenete | c | u | 2000 |
| Az óriások fájdalma | t | r | 100 | Bean-sidhe | l | r | 50 | Chara-din döbbenete (új) | c | u | 4000 |
| Az örület fanatistái | c | r | 50 | Becsületes küzdelem | t | r | 50 | Chara-din kőszlovagja | c | r | 50 |
| Az örület temploma | d | r | 50 | Beholder mágus | Má | u | 3000 | Chara-din kőszlovagja (új) | c | r | 400 |
| Az ósmágus kívánsága | Má | r | 100 | Bern, a szutyok | Mu | r | 50 | Chara-din küldetése | c | r | 100 |
| Az ósök Bosszúja | Tu | r | 200 | Bertold, a harcias | t | r | 50 | Chara-din óhaja | c | r | 700 |
| Az ósök könyve | Tu | r | 100 | Bestia | Mu | r | 200 | | | | |
| Az őszinteség bajnoka | r | r | 50 | Besűgás | c | r | 100 | | | | |
| Az univerzum kifordítása | c | r | 50 | Betonfal | t | r | 50 | | | | |
| Az univerzum tengelye | l | r | 50 | Béklyó | t | r | 50 | | | | |
| Az utolsó mondasók könyve | r | r | 400 | Bérmágia | t | r | 200 | | | | |
| Az utolsó szó | l | r | 50 | Bérmunka | f | r | 400 | | | | |
| Az újjáéledés torma | r | r | 100 | Bianka | s | r | 50 | | | | |
| Az Úrnő sárkánya | e | r | 600 | Bibircsök-óriás | d | r | 50 | | | | |
| Az ünnep nyugalma | r | r | 200 | Bikacsök | t | r | 100 | | | | |
| Azt mondtam, nem | e | u | 2000 | Bikaviadal | - | r | 50 | | | | |
| Azt mondtam, nem (új) | e | u | 5000 | Birtoklás | -* | r | 400 | | | | |
| Áeratikus hasnyák | l | r | 50 | Bíbor mősze | B | r | 100 | | | | |
| Áldott okerón | r | r | 100 | Bjölteodrok | Tu | r | 200 | | | | |
| Áldozat a holnapért | r | r | 50 | Blokkoló tigris | rh | r | 400 | | | | |
| Áldozat az ősi isteneknek | c | r | 3000 | Bn'oxrad szaggató | l | r | 200 | | | | |
| Áldozási ceremónia | To | r | 50 | Bo'adhn csapás | f | r | 200 | | | | |
| Álmodozás | e | r | 50 | Bo'adhn varázssital | s | r | 300 | | | | |
| Álmosító manó | e | r | 100 | Borax király | r | r | 50 | | | | |
| Álormfáló | c | r | 50 | Borax király (új) | r | r | 500 | | | | |
| Álommágia | e | r | 300 | Borun, a bérnyilkos | To | r | 50 | | | | |
| Álómörzök | e | v | r | 50 | Borzalmak szakadéka | c | r | 50 | | | |
| Álomsárkány | e | r | 200 | Borzalmas farkaudar | d | r | 50 | | | | |



| | | | |
|------------------------|----|---|------|
| Chara-din talizmánja | c | r | 50 |
| Chara-din temploma | c | r | 50 |
| Cheotox | Mu | r | 100 |
| Chloe | Mu | r | 50 |
| Chosuga | P | r | 1000 |
| Clod Onar | d | r | 200 |
| Connor Wartause | t | r | 50 |
| Corlan | rh | r | 600 |
| Cres, a kéregető | Ti | r | 100 |
| Csábítás | e | r | 100 |
| Csáp-istenség | c | r | 800 |
| Császári dekrétum | Ti | r | 300 |
| Cseppfolyós idő | To | r | 300 |
| Cserebogár | P | r | 50 |
| Csillagbajnok | e | r | 50 |
| Csillagszóró | r | r | 200 |
| Csillezsálya | c | r | 50 |
| Csipkeróziska álma | e | r | 50 |
| Csontlepké | l | r | 50 |
| Csontolvadás | H | r | 300 |
| Csontváz lord | l | r | 100 |
| Csordaszellem | c | r | 100 |
| Csókímágia | e | r | 50 |
| Csöpögő csápolat | H | r | 100 |
| Csőpnyí nyugalom | B | r | 300 |
| Csupacsáp csillag | Tu | r | 50 |
| Csuszpít | d | r | 50 |
| Cunami teknős | s | u | 6000 |
| Dagály | s | r | 50 |
| Daronel | f | r | 50 |
| Denerissa | e | r | 50 |
| Denevér szimbólum | d | r | 50 |
| Dermesztés | H | r | 300 |
| Detonáló amulett | To | r | 100 |
| Deus ex machina | e | r | 50 |
| Deviancia | c | u | 3000 |
| Dexkill, a pusztító | Ti | r | 200 |
| Dezintegráció | To | r | 200 |
| Dezintegráló sugár | l | r | 200 |
| Dezintegrátor | f | r | 200 |
| Déja vu | s | u | 8000 |
| Démoni bál | To | r | 200 |
| Démoni kántálás | d | r | 100 |
| Démonölő | r | r | 400 |
| Démonparázs | To | r | 300 |
| Démonporonty | To | r | 200 |
| Dhokakra | Mu | r | 50 |
| Diána | e | r | 50 |
| Diána kívánsága | e | r | 400 |
| Diána tánca | e | r | 50 |
| Dimenziócsere | t | u | 4000 |
| Direkt kontaktus | e | r | 50 |
| Direkt kontaktus (új) | e | r | 400 |
| Diuretikus kráken | e | r | 50 |
| Diuretikus kráken (új) | e | r | 400 |
| Diz'ox nyílpuskás | d | r | 100 |
| Dizruptor | d | r | 50 |
| Dj'arekh tárcsa | c | r | 1500 |
| Dj'orkhaugruk | c | r | 500 |
| Dombi yeti | t | r | 100 |
| Don Caloni | t | r | 200 |
| Doorwath | l | r | 100 |
| Doppleganger | e | r | 50 |
| Dor | Ti | r | 100 |
| Dornodon küldetése | d | r | 50 |

| | | | |
|--------------------------|----|---|------|
| Dornodon lovagnője | d | r | 50 |
| Dornodon lovagnője (új) | d | r | 400 |
| Dornodon ministránsa | d | r | 200 |
| Dornodon szentélye | d | r | 100 |
| Dornodon temploma | d | r | 50 |
| Dornodon visszavág (új) | d | r | 300 |
| Dort Amessix | t | r | 100 |
| Dögvész | c | r | 100 |
| Dr'thjanox vérvő | c | r | 200 |
| Drakolder mágus | f | r | 100 |
| Drakolder poronty | f | r | 200 |
| Drakolder rémúr | f | r | 300 |
| Drakolder testőr | f | r | 200 |
| Drakolich | l | r | 500 |
| Drud | d | r | 50 |
| Druida adeptus | s | r | 100 |
| Druida csapda | s | r | 100 |
| Druida mester | s | r | 100 |
| Druida tudós | s | r | 100 |
| Duplikátum | d | r | 800 |
| Dúvad | c | r | 500 |
| Egerút | - | u | 5000 |
| Egészségpróba | Tu | r | 50 |
| Egoizmus | c | r | 50 |
| Egyesített lelki energia | e | r | 100 |
| Egyesült erő | t | r | 400 |
| Ehknagorh | e | r | 50 |
| Ekharion bébi | t | r | 100 |
| El DonGo | - | r | 50 |
| El Miacci | d | u | 8000 |
| Eldüeni vándor | s | r | 400 |
| Elektromos rája | f | r | 50 |
| Elementál trió | f | r | 100 |
| Elemi Argon | Má | r | 100 |
| Elemi rin | r | r | 50 |
| Elemi védelem | r | r | 50 |
| Elemi védelem (új) | r | r | 400 |
| Elenios küldetése | e | r | 50 |
| Elenios lovagnője | e | r | 50 |
| Elenios lovagnője (új) | e | r | 400 |
| Elenios temploma | e | r | 50 |
| Eleven épület | f | r | 300 |
| Eleven rettenet | Mu | r | 100 |
| Elf mesterharcos | f | r | 100 |
| Eliana | r | r | 50 |
| Eliana (új) | r | r | 400 |
| Elit gárdista | t | r | 50 |
| Elit palotaőr | f | r | 200 |
| Ellenvarázslat (új) | f | r | 500 |
| Elmanakh | To | r | 50 |
| Elmeabroncs | e | r | 300 |
| Elmefacsarás | P | r | 400 |
| Elmeféreg | f | r | 50 |
| Elmemorzsolás | P | r | 50 |
| Elmepájsz | - | r | 200 |
| Elmeszaggató karmok | Mu | r | 100 |
| Elmeszonda | e | r | 200 |
| Elmeszüktetés | -* | r | 300 |
| Előnyös üzlet | r | r | 50 |
| Elrettentés | t | r | 50 |
| Elsius, a gyógyító | Tu | r | 50 |
| Elterelés | s | r | 50 |
| Elveszett kincs | s | r | 400 |
| Enciklopédia Fantasia | - | u | 3000 |
| Energiaácsóva | Ka | r | 200 |



| | | | |
|------------------------|----|---|------|
| Energiaital | e | r | 50 |
| Energia koncentráció | c | r | 50 |
| Energiaspirál | r | r | 200 |
| Energizáció | Má | r | 400 |
| Erőegyensúly | s | r | 50 |
| Erőgyűjtés | r | r | 50 |
| Erőnyerő | r | r | 200 |
| Erőpróba | Ti | r | 50 |
| Ersényes elkarog | e | r | 50 |
| Ervdő | s | r | 50 |
| Ervdő (új) | s | r | 400 |
| Esszenciakapocs | P | r | 500 |
| Esszenciakristály | e | r | 50 |
| Esszenciakristály (új) | e | r | 400 |
| Esszenciavámpír | l | r | 300 |
| Estariol | c | r | 50 |
| Estariol (új) | c | r | 400 |
| Ewgbert forrása | f | r | 400 |
| Ewgbert megszakítása | f | r | 1200 |
| Ewgbert, a mágus | f | r | 400 |
| Exterminalás | t | r | 300 |
| Ezeréletű | e | r | 50 |
| Ezeréves lélek | Mu | r | 400 |
| Ezoterikus mardel | e | r | 50 |
| Ezüst szityola | rh | r | 800 |
| Ezüsthajnal | r | r | 200 |
| Ezüstmágusok tornya | f | r | 50 |
| Ében hadúr | c | r | 50 |
| Ében halálhajcsár | c | r | 50 |
| Ében morf | Mu | r | 200 |
| Ében thargodan | c | r | 100 |
| Ében tigris | c | r | 200 |
| Ébenfekete sárkány | l | r | 400 |
| Égető tekintet | r | r | 50 |
| Éhínség | l | r | 50 |
| Éjkornis | c | r | 50 |
| Éjmágus | c | r | 50 |
| Éjmágus köpenye | c | r | 50 |
| Éjpók | Mu | r | 500 |
| Éjsárkány | c | r | 500 |
| Éjvándor | c | r | 200 |
| Életenergia | - | r | 300 |
| Életfolyam | r | r | 100 |
| Életszívó kard | l | r | 50 |

| | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|----|---|------|-----------------------------|----|---|------|------------------------|----|---|------|
| Élő báb | e | r | 400 | Fénysárkány | r | r | 100 | Gontasho | To | r | 300 |
| Élő útvesztő | s | r | 50 | Fényúr | r | r | 200 | Goombar | l | r | 50 |
| Élőáldozat | l | r | 50 | Fintor | t | r | 300 | Gormaffi gormaff | e | r | 50 |
| Élőholt gárdista | l | r | 50 | Fizetett tehetség | f | r | 500 | Goslak | e | r | 100 |
| Élőholt mágus | l | r | 200 | Flavius | r | r | 50 | Gothag döglédérc | l | r | 200 |
| Élőholt mágus (új) | l | r | 800 | Fluxustáló vyarg | P | r | 500 | Gothmog | f | r | 50 |
| Élőholt pegazus | l | r | 400 | Fluxuskamra | c | r | 200 | Gólemgyurmázás | t | r | 200 |
| Élőholt pöffeteg | l | r | 200 | Fogadó | f | r | 50 | Göcsörtös bunkó | s | r | 50 |
| Élőholt quwarg (új) | l | r | 500 | Fogadó (új) | f | r | 500 | Gombóc | c | r | 50 |
| Élőholt rituálé | l | r | 100 | Fojtogató kód | t | r | 100 | Gömbvillám | r | r | 200 |
| Élőholt tigris | l | r | 200 | Fokozott burjánzás | Mu | r | 50 | Gömbvillám (új) | r | r | 800 |
| Élőváros | f | r | 100 | Folrang | d | r | 600 | Gran'Darr | Má | r | 100 |
| Északi tűzsárkány | d | r | 500 | Forrósítás | To | r | 100 | Grath Morphus | l | r | 50 |
| Étkezési homár | s | r | 50 | Fosszilis csontok | K | r | 50 | Gránit őrszobor | t | r | 50 |
| Fair play | r | r | 50 | Fókuszáló mágia | - | r | 400 | Gránitbőr | Tu | r | 50 |
| Fairlight állovagja | f | r | 50 | Földanya | s | r | 200 | Griffónix | r | r | 50 |
| Fairlight állovagja (új) | f | r | 400 | Földanya amulettje | s | r | 50 | Griffónix (új) | r | r | 200 |
| Fairlight játék | f | r | 50 | Földanya bölcsessége | s | r | 200 | Gruangdag | t | r | 300 |
| Fairlight küldetése | f | r | 50 | Földanya erdeje | s | r | 50 | Gruangdag tigrise | t | r | 300 |
| Fairlight pusztító masinája | f | r | 50 | Földanya gyümölcssei | s | r | 200 | Guldor | Má | r | 300 |
| Fairlight sárkánya | f | r | 600 | Földanya kegyeltje | s | r | 50 | Guolg császár | f | r | 300 |
| Fairlight temploma | f | r | 50 | Földanya kegyeltje (új) | s | r | 400 | Gümöfejú Ottó | P | r | 200 |
| Fairlight trükkje (új) | f | r | 500 | Földhányás | t | r | 50 | Gwendolen | e | r | 50 |
| Falkavezér | s | r | 50 | Földmozgás | t | r | 50 | Gyáva féreg | d | r | 50 |
| Falkavezér (új) | s | r | 400 | Fönix herceg | r | r | 100 | Gyengeség | - | r | 300 |
| Falu | s | r | 50 | Fr'ngekar demonstrátor | l | r | 500 | Gyevi bíró | b | r | 100 |
| Fantomsárkányok | c | r | 100 | Fullánk | d | r | 50 | Gyémántsárkány | r | r | 300 |
| Fantomsárkányok (új) | c | r | 200 | Furmányos pegazus | rh | r | 600 | Gyémántsörényű pegazus | e | r | 200 |
| Fatty lord | c | r | 50 | Fürge Rhemedy | Mu | r | 200 | Gyilkos erőd | l | r | 400 |
| Fájdalmas búcsú | b | r | 200 | Fürkésző | b | r | 200 | Gyilkos ij | e | r | 50 |
| Fátyolkehén | P | r | 100 | Fylo | Mu | r | 100 | Gyilkos karmok | Ti | r | 100 |
| Fealefel Throm | f | r | 100 | Gaddar | Ti | r | 50 | Gyilkos mérég | s | r | 50 |
| Fegyverkovács (új) | t | r | 200 | Gakk, az észak ura | l | r | 300 | Gyilkos mérég (új) | s | r | 500 |
| Fegyvermester | t | r | 100 | Galetki bárd | b | r | 50 | Gyilkos poroly | t | r | 200 |
| Fehér Tigris | K | r | 300 | Galetki hadvezér | Mu | r | 50 | Gyilkostüzi gyémánt | d | r | 200 |
| Fehérbérc temploma | e | r | 100 | Gandor | d | r | 50 | Gyors reflex | d | r | 200 |
| Fejvadász | t | r | 200 | Gargol | P | r | 50 | Gyorsaságpróba | H | r | 100 |
| Fekete fönix | Mu | r | 300 | Gáncsoló farkok | Má | r | 200 | Gyógyító hadtest | s | r | 100 |
| Fekete griff | c | r | 100 | Gázelementál | r | r | 100 | Gyógyító motyogó | l | r | 200 |
| Fekete kakas | l | r | 300 | Gebarran, az utazó | e | r | 50 | Gyónás Raiának | e | r | 200 |
| Fekete kehely | d | r | 50 | Gemina | s | r | 200 | Gyótró féreg | d | r | 300 |
| Fekete özvegy | s | r | 50 | Gemina porcelánkutyája | s | r | 100 | Győzelem vagy bukás | Ti | u | 2000 |
| Fekete Péter | l | u | 2000 | Gerincféreg | l | r | 100 | Gyüles | H | r | 200 |
| Fekete sereg | t | r | 50 | Gh'raiton őlész | c | r | 500 | Haarkon | l | r | 50 |
| Felcser | r | r | 100 | Gigantikus manipulátor | l | u | 3000 | Haarkon (új) | l | r | 400 |
| Felderítés | - | r | 100 | Gladliator | K | r | 50 | Haarkon dühe | l | r | 50 |
| Felejtő féreg | c | r | 200 | Gir'vtugar vércsapoló | l | r | 600 | Haarkon dühe (új) | l | r | 600 |
| Felkészülés | - | r | 400 | Gl'u'Glivar, a megsemmisítő | c | r | 400 | Haarkon kegyence | H | r | 50 |
| Felnövekvő nemzedék | t | r | 200 | Gnorathi vérfarkas | l | r | 500 | Haarkon öregkora | l | r | 50 |
| Felső szférák angyala | r | r | 100 | Gnóm katapultállomás | f | r | 50 | Haarkon öregkora (új) | l | r | 400 |
| Fenix | K | r | 50 | Gnóm kutatóállomás | f | r | 50 | Haarkon szolgálja | c | r | 50 |
| Fenyődísz | f | r | 200 | Gnóm szolgáló | s | r | 50 | Hadiadó | t | r | 50 |
| Fenyőóriás | s | r | 200 | Gnómlak | f | r | 200 | Hadicsel | t | r | 50 |
| Fenyőőr manó | s | r | 500 | Goblin daráló | Ti | r | 200 | Hadroszaurusz | s | r | 50 |
| Ferge, a hős | r | r | 50 | Goblin ezermester | Ti | r | 500 | Hajítógép | Ti | r | 300 |
| Fertőzés | c | r | 50 | Goblin harci kiállítás | Ti | r | 500 | Hajnali Harmat | r | r | 50 |
| Ferwagor kincse | t | r | 200 | Goblin harcoss | Ti | r | 500 | Halálaura | H | r | 50 |
| Ferwagor, elementál lord | t | r | 50 | Goblin kulacs | Ti | r | 100 | Haláldémon | c | u | 7000 |
| Feudális örökség | t | r | 50 | Goblin kutató | Ti | r | 200 | Halálelementál | l | r | 400 |
| Fezmin gépezete | P | r | 200 | Goblin mészáros | Ti | r | 400 | Halállista | Má | r | 100 |
| Féktelen imádat | P | r | 200 | Goblin régész | Ti | r | 500 | Halálmester | H | r | 100 |
| Félenk Yathmog | Mu | r | 200 | Goblin szurkáló | Ti | r | 500 | Halálos farkötüske | K | r | 100 |
| Fémbontó szőjér | f | r | 50 | Goblin ügyeskedő | Ti | r | 500 | Halálos káprázat | Má | r | 200 |
| Fényelementál | r | r | 200 | Goblin vezér | Ti | r | 500 | Halálos kór | c | r | 50 |
| Fényfönix | K | r | 100 | Goblin védőmágus | Ti | r | 500 | Halálos litánia | Ha | r | 200 |

| | | | |
|--------------------------|-----|---|------|
| Halálos sugárzás | l | r | 50 |
| Halálos szerelem | P | r | 50 |
| Halálosztó Káin | d/c | u | 2000 |
| Halálosztó Klam | l | r | 100 |
| Halálosztó pocok (új) | c | r | 400 |
| Halálóriás | l | r | 100 |
| Haláosztó pocok | c | r | 50 |
| Halhatatlan esszencia | l | r | 400 |
| Halhatatlan klánvezér | H | r | 50 |
| Halhatatlanság | d | r | 50 |
| Halvány reménysugár (új) | r | r | 600 |
| Haragos teknős | s | r | 600 |
| Haragvó istenek | c | r | 50 |
| Harci mágus | f | r | 50 |
| Harci mágus (új) | f | r | 400 |
| Harci mutáns | Mu | r | 50 |
| Harcias darázs | s | r | 100 |
| Harcos amazon | e | r | 50 |
| Harcos hárpia | l | r | 200 |
| Harcostárs | t | r | 200 |
| Harq al-Ada | d | r | 50 |
| Hasonlót a hasonlóval | d | r | 100 |
| Hatalomcsáp | Ti | r | 100 |
| Hatásvadászat | -* | r | 400 |
| Hájas okerón | r | r | 100 |
| Hármas idezes | s | u | 5000 |
| Három a galetki igazság | - | u | 2000 |
| Házikevenc | f | r | 50 |
| Hebrecs csapda | r | r | 50 |
| Hegyi góliát | t | r | 100 |
| Hegymélyi hoorauk | P | r | 100 |
| Hegymélyi keltető | - | r | 100 |
| Hegymélyi vegetáció | s | r | 100 |
| Helvir | d | r | 50 |
| Hendiala | e | r | 300 |
| Hendiala intrikája | e | r | 300 |
| Hét csapás | d | u | 2000 |
| Hiábavaló áldozat | f | r | 50 |
| Hidegvér | l | r | 50 |
| Hidra | l | r | 50 |
| Hihető illúzió | Má | r | 200 |
| Hid | r | r | 50 |
| Hívó kürt | - | r | 400 |
| Holtak serege | Ha | r | 800 |
| Homokfereg | f | r | 50 |
| Homokóra | e | r | 50 |
| Hordaparancsnok | t | r | 50 |
| Hosszú ij | e | r | 50 |
| Hólavina | l | r | 200 |
| Hótarantula | r | r | 100 |
| Hős | r | r | 50 |
| Hrumaguk | d | r | 100 |
| Huddens mester | r | r | 50 |
| Hydron | To | r | 100 |
| Ichinedar | Ti | r | 100 |
| Időcsapás | rh | r | 500 |
| Időcsere | f | u | 2000 |
| Időcsere (új) | f | u | 3000 |
| Időgyorsító | e | r | 50 |
| Időhurok | e | r | 50 |
| Időkapu | P | r | 100 |
| Időkiesés | e | r | 50 |
| Időrabló | P | r | 100 |
| Időtörzülés | e | r | 100 |
| Időugrás (új) | f | r | 300 |

| | | | |
|------------------------|----|---|------|
| Időutazás | e | r | 50 |
| Időzített gomba | c | r | 50 |
| Ijabb Lord Kovács | t | r | 50 |
| Igazságtevő | r | r | 50 |
| Igazságtevő (új) | r | r | 400 |
| Ikerfivérek | t | r | 50 |
| Illúzió | e | r | 400 |
| Illúziócsapda | P | r | 200 |
| Illúziócsáp | P | r | 400 |
| Illúziópalota | e | r | 500 |
| Illúziósárkány | e | r | 200 |
| Illúziósárkány (új) | e | r | 1500 |
| Illúzómester | e | r | 100 |
| Illúzórúna | f | r | 100 |
| Immúnis krakoch | Ti | u | 200 |
| Impulzus | rh | r | 500 |
| Influenza | f | r | 50 |
| Influenza (új) | f | r | 100 |
| Ingatag hegyorom | t | r | 200 |
| Instabil szingularitás | f | r | 50 |
| Invázió | d | r | 50 |
| Inváziós éjszaka | c | r | 50 |
| Irányított manakisülés | f | r | 200 |
| Irtóztató nekromanta | l | r | 300 |
| Isteni érzés | K | r | 400 |
| Isteni harag | K | r | 50 |
| Isteni igazságtétel | b | u | 4000 |
| Isteni közbeavatkozás | r | u | 6000 |
| Isteni parancs | r | r | 100 |
| Isteni segítség | r | r | 50 |
| Isteni szövetség | - | r | 50 |
| Isteni visszahívás | - | r | 50 |
| Isthar, a káoszpápa | c | r | 200 |
| Iszagpólem | s | r | 100 |
| Iszonyat | l | r | 50 |
| Iszonyatos goblin | Ti | r | 500 |
| Ithril | l | r | 50 |
| Izzó lemezpáncél | d | r | 200 |
| Ijászmester | f | r | 50 |
| Ínséges idők | - | r | 400 |
| Ítélethozó | H | r | 100 |
| Jaj a legyőzötteknek | t | r | 200 |
| Jáde szkarabeusz | Ti | r | 400 |
| Jádesárkány | e | r | 100 |
| Jádesárkány (új) | e | r | 800 |
| Járvány | s | r | 50 |
| Jellemtükrő | f | r | 50 |
| Jerikó | - | r | 50 |
| Jerikó (új) | - | r | 300 |
| Jég bogyola | rh | r | 800 |
| Jégelementál | l | r | 50 |
| Jégfal | l | r | 100 |
| Jégoszlop | H | r | 400 |
| Jégsárkány | l | r | 400 |
| Ka-Boom | H | r | 50 |
| Kalamajka | f | r | 200 |
| Kalandos álmok | r | r | 50 |
| Kamionoszaurusz | s | r | 50 |
| Kaotikus csata | c | r | 50 |
| Kaotikus tombolás | c | r | 50 |
| Kaporszakáll | r | r | 50 |
| Kaptár | s | r | 50 |
| Kapu | t | r | 50 |
| Kapzsiség | c | r | 50 |
| Karacs | B | r | 200 |

| | | | |
|-------------------------|----|---|------|
| Karácsony | s | r | 100 |
| Kardfogú fülemüle | e | r | 50 |
| Kardszárnyú pocok | e | r | 50 |
| Karemium csapda | t | r | 100 |
| Karmazsin huhogó | s | r | 50 |
| Karmazsin huhogó (új) | s | r | 300 |
| Karmazsin tigris | d | r | 400 |
| Kaszinó | f | r | 50 |
| Kasztroplanáris stigma | f | r | 50 |
| Kasztroplanáris uralom | f | r | 50 |
| Katakliзма | l | r | 50 |
| Katakliзма (új) | l | r | 300 |
| Katapult | l | r | 100 |
| Katasztrófa | d | r | 100 |
| Katona klánvezér | K | r | 50 |
| Káosz bajnok | c | r | 50 |
| Káoszcsapás | c | r | 50 |
| Káoszgoblin | Ti | r | 500 |
| Káoszorda | d | r | 50 |
| Káoszkatlan | c | r | 100 |
| Káoszkigyó | c | r | 50 |
| Káoszplazma | l | u | 6000 |
| Káoszszugár | c | r | 200 |
| Káoszteknőc | c | r | 50 |
| Káosztoronádó | c | r | 50 |
| Kárhozat | l | r | 50 |
| Kátránygödör | H | r | 50 |
| Kedvenc | Tu | r | 200 |
| Kegyetlen gyökérszellem | t | r | 50 |
| Kegyetlen nap | rh | r | 1000 |
| Kensoi | t | r | 200 |
| Kentaurusz | t | r | 50 |
| Keresetlen szavak | rh | r | 500 |
| Keрге darázs | s | r | 300 |
| Kétfős ügynök | r | r | 100 |
| Kétfős erőbedobás | - | r | 200 |
| Kétfőslátás | e | r | 50 |
| Keyrasi démonlidérc | e | r | 50 |
| Kék rakoilis | e | r | 50 |
| Képzetharcos | e | u | 2000 |
| Kérdőző moagrin | Ti | r | 200 |
| Két kard szimbólum | t | r | 50 |
| Kétféjű kötroll | t | r | 400 |

Hármas idézés



13

általános Tudós

Ebben a körben maximum három lényt ingyen kijátszhatsz a kezzedből, de a kijátszási feltételeknek teljesülni kell.

„Levettem, ez a varázslat az ősi istenektől származik, nem halandóknak való! Lehetne amnyi eszed, hogy nem játszalozni vele.” – Mordar

200 © Beholder Kit



| | | | |
|--------------------------|----|---|------|
| Kétféjű troll | d | r | 50 |
| Khalea Wa Humped | Má | r | 50 |
| Khór | d | r | 50 |
| Kholdenikus csapás | f | r | 50 |
| Khór (új) | d | r | 400 |
| Kicsi a rakás | Ti | r | 100 |
| Kicsinyű lencse | f | r | 50 |
| Kiegyenlítés | l | r | 50 |
| Kiegett föld | d | r | 50 |
| Kincskereső madár | t | r | 200 |
| Királyi főszakács | r | r | 50 |
| Királyi korona | r | r | 50 |
| Királyi nagytanács | r | r | 50 |
| Királyi palást | r | r | 300 |
| Kirurgus | d | r | 500 |
| Kis Vagabund | e | r | 50 |
| Kisebb gyógyító szentély | s | r | 100 |
| Kisebb quwarg istenség | d | r | 600 |
| Kisebb Zan | d | r | 800 |
| Kiütéses negátor | -* | r | 300 |
| Kleptománia | P | r | 50 |
| Klónozás | f | r | 50 |
| Klónozás (új) | f | r | 400 |
| Klönteknőc | f | r | 100 |
| Kocsonyakigyó | c | r | 100 |
| Kolostor | t | r | 50 |
| Koncentrált támadás | c | r | 100 |
| Kontinuum-tágító | d | r | 50 |
| Koponya szimbólum | l | r | 50 |
| Korgó Szikra | - | r | 100 |
| Koriátlan mágikus faktor | d | u | 6000 |
| Koriátózás | - | r | 50 |
| Korrer Varror | Tu | r | 100 |
| Kovácsműhely | d | r | 50 |
| Kozmikus csodabogár | To | r | 200 |
| Köd | l | r | 200 |
| Ködlovás | l | r | 100 |
| Ködszárkány | t | r | 1500 |
| Közös Tudat | - | r | 50 |
| Közös Tudat (új) | - | r | 500 |
| Kőkorszaki szakí | s | r | 50 |
| Kóomlás | Ti | r | 50 |
| Köszönyog | s | r | 50 |
| Kr'uaigon puszító | c | r | 500 |

| | | | |
|---------------------------|-----|---|------|
| Kragoru familiárisa | - | r | 200 |
| Krakolich | H | r | 50 |
| Krágógó Sütőtök | d | r | 50 |
| Kreiton átokmester | c | r | 200 |
| Krétakör | l | r | 50 |
| Kri Wu She | r | r | 50 |
| Krikus tömeg | Mu | r | 100 |
| Kripta | r | r | 800 |
| Kristályerdő | r | r | 50 |
| Kristályhegy | f | r | 100 |
| Kristálynyálka | s | r | 300 |
| Kristálypalota | b | r | 500 |
| Kristálypraglonc | t/c | r | 50 |
| Krono-csáp | P | r | 300 |
| Kronelementál | e | r | 50 |
| Kronokukac | e | r | 50 |
| Kronomágikus homokóra | P | r | 200 |
| Kronopók | e | r | 400 |
| Kronotapír | e | r | 50 |
| Kronoteus | P | r | 300 |
| Krónikaór | r | r | 50 |
| Kru-bla | d | r | 200 |
| Kumulatív szimmetria | f | r | 50 |
| Küldemény | f | r | 200 |
| Különleges élvezet | e | r | 100 |
| Különleges képzés | Ti | r | 50 |
| Kvazár kard | r | r | 50 |
| Kvazár páncél | r | r | 50 |
| Kvazárbehémót | c | r | 50 |
| Kvazárbehémót (új) | c | r | 600 |
| Kvazárgölem | Má | r | 100 |
| Kvazárszárkány | c | r | 50 |
| Kvazárszárkány (új) | c | r | 600 |
| Kyorg agyfagyasztó | e | r | 100 |
| Kyorg ósmámus | - | r | 500 |
| Kyorg szolgáskárny | l | r | 800 |
| Kyorg tudás | f | r | 200 |
| Kyra | d | r | 50 |
| Lady Olívia | e | r | 50 |
| Lady Olívia (új) | e | r | 300 |
| Lady Olívia éneke | e | r | 300 |
| Lady Olívia macskája | e | r | 50 |
| Lady Olívia macskája (új) | e | r | 100 |
| Lady Terilien | s | r | 200 |
| Lajhár lord | s | r | 50 |
| Lant | e | r | 50 |
| Lassan járj! | -* | r | 200 |
| Lábadózás | s | r | 50 |
| Láncvillám | Má | r | 500 |
| Lánelementál | d | r | 100 |
| Lángtenger | To | r | 100 |
| Lápi rém | l | r | 200 |
| Láthatatlan sereg | e | r | 50 |
| Lávaköpet | To | r | 100 |
| Lávaóriás | To | r | 200 |
| Lázadás | t | r | 50 |
| Leah főpapja | l | r | 200 |
| Leah halállövagya | l | r | 50 |
| Leah halállövagya (új) | l | r | 400 |
| Leah hatalma | l | r | 1500 |
| Leah kegye | l | r | 50 |
| Leah küldetése | l | r | 50 |
| Leah temploma | l | r | 50 |
| Leanthil trükkje | H | r | 300 |
| Lebegő kastély | t | r | 200 |

| | | | |
|----------------------------|-----|---|------|
| Lefizetés | - | r | 200 |
| Legendás szárkány | e | r | 800 |
| Lelkek börtöne | P | r | 100 |
| Lelki kötődés | e | r | 50 |
| Levatan | Tu | r | 50 |
| Léghajó | f | r | 200 |
| Légharc | - | r | 50 |
| Légy méltó magadhoz | r | r | 400 |
| Lélekcsapda | P | r | 200 |
| Lélekelementál | H | r | 50 |
| Lélekenergia kinyerése | d | r | 50 |
| Lélekenergia lopás | P | r | 100 |
| Lélektácsarás | Mu | r | 400 |
| Lélekgyűjtő | l | r | 300 |
| Lélekgyűjtő pálca | l | r | 300 |
| Lélekharang | c | r | 100 |
| Lélekháló | s | r | 300 |
| Lélekszellel | H | r | 50 |
| Lélekszivacs | l | r | 300 |
| Lélekszívó csáp | P | r | 200 |
| Lélektáncos | l | r | 50 |
| Lélekvándorlás | s | r | 300 |
| Létsikok | - | r | 100 |
| Lidérckirály | l | r | 100 |
| Lidércszellem | H | r | 500 |
| Lidércvipera | H | r | 100 |
| Linkor Csumovszkij | d/c | r | 50 |
| Lipkin | K | r | 100 |
| Loachlan | l | r | 300 |
| Lohd Haven hiktólása | Tu | r | 300 |
| Lohd Haven sáhkánya | To | r | 300 |
| Loidin Haptitus | c | r | 50 |
| Lord Fezmin | l | r | 50 |
| Lord Fezmin (új) | e | r | 400 |
| Lord Korell | t | r | 50 |
| Lord Kovács (új) | t | r | 200 |
| Lord Kovács József | t | r | 50 |
| Lőfegyver szakértelem | - | r | 50 |
| Lőtávolság | r | r | 50 |
| Luthium | d | r | 100 |
| Lymona | b | r | 100 |
| Lyx-daik-i boszorkánykódex | To | r | 100 |
| Lyx-daik-i teória | To | r | 100 |
| Ma'ya dala | e | r | 300 |
| Maedin | d | r | 400 |
| Maedin átka | d | r | 200 |
| Magger | c | r | 50 |
| Magh-goth párdúc | c | r | 500 |
| Magmaelementál | d | r | 100 |
| Magnetikus praglonc | t | r | 50 |
| Magnetó | Mu | r | 100 |
| Mahomi gölem | f | u | 3000 |
| Majd legközelebb | b | r | 3500 |
| Malfunkcionálás | Ti | r | 400 |
| Malkori íjászmeister | r | r | 50 |
| Malvina Lobara | r | r | 50 |
| Mamutóriás | t | r | 300 |
| Manaadó csáp | P | r | 200 |
| Manaapadás | * | r | 400 |
| Manaáramlás | - | r | 200 |
| Manabodyulás | f | r | 200 |
| Manabörtön | f | r | 200 |
| Manaelementál | f | r | 50 |
| Manaégés (új) | f | r | 300 |
| Manafonál | f | r | 300 |

| | | | |
|-----------------------|----|---|------|
| Manaforrás | - | r | 200 |
| Manafókuszálás | Má | r | 50 |
| Manapoid | Má | r | 100 |
| Manapuffancs | f | r | 100 |
| Manarobbanás | e | r | 50 |
| Manasajtólás | K | r | 400 |
| Manaszaporodás | Má | r | 100 |
| Manaszívás | To | r | 100 |
| Manaszonda | f | r | 300 |
| Manatűz | To | r | 200 |
| Manavákuum | t | r | 50 |
| Manavákuum (új) | t | r | 400 |
| Mandhal di Mehr | s | r | 50 |
| Mandulanektár | s | r | 50 |
| Mandulanektár (új) | s | r | 1500 |
| Manifesztátor | e | r | 50 |
| Manókirálynő | b | r | 50 |
| Manókirálynő (új) | b | r | 1000 |
| Mantikör | d | r | 50 |
| Mantrion | d | r | 200 |
| Martian | c | r | 50 |
| Massza | c | r | 50 |
| Massza (új) | c | r | 400 |
| Mateus | Má | r | 200 |
| Matiel | To | r | 50 |
| Mágia-apály | t | r | 50 |
| Mágiadagály | f | r | 50 |
| Mágiaimmunitás | f | r | 50 |
| Mágiavihar | f | r | 50 |
| Mágikus erőd | r | r | 50 |
| Mágikus koponya | l | r | 50 |
| Mágikus óra | rh | r | 600 |
| Mágikus pulzans | t | r | 50 |
| Mágikus tükör | e | r | 50 |
| Mágus klanvezér | Má | r | 50 |
| Mágusiskola, 3. szint | f | r | 50 |
| Mákrózsa | e | r | 50 |
| Mákrózsa főzet | e | r | 50 |
| Márvány drakón | K | r | 300 |
| Márvány lady | P | r | 50 |
| Márványtorony | e | r | 50 |
| Második esély | To | r | 400 |
| Meddőség | d | r | 50 |

| | | | |
|--------------------------|----|---|------|
| Meditáció | e | r | 200 |
| Megrontás | l | r | 50 |
| Megsemmisítő lehelet | Tu | r | 300 |
| Megszakítás | Má | r | 400 |
| Megtestesülés | - | r | 600 |
| Megtért vámpír | s | r | 200 |
| Megújulás | d | r | 50 |
| Megvadult kecskebak | s | r | 50 |
| Megvesztegetés | f | r | 50 |
| Melkon | s | r | 300 |
| Melkon titka | s | r | 100 |
| Mennybéli ítélőszék | r | r | 100 |
| Mentális hullám | e | r | 100 |
| Mentális robbanás | f | r | 50 |
| Mentális robbanás (új) | f | r | 200 |
| Mentesség | l | r | 50 |
| Mentőangyal | r | r | 50 |
| Mestermágus | f | r | 200 |
| Mestertolvaj | d | r | 50 |
| Mestervarázsló | f | r | 50 |
| Metakőosz | Mu | r | 100 |
| Meteorhullás | Ti | r | 100 |
| Méltó szintlépés | - | r | 50 |
| Mély gyász | H | r | 100 |
| Mélység fattya | s | r | 50 |
| Mélységi glathorg | Mu | r | 100 |
| Mélységi zombi | l | r | 100 |
| Mélytengeri kalauz | s | r | 50 |
| Méonech ősmester | Má | r | 500 |
| Méonech száműzött | Má | r | 300 |
| Méregementál | Tu | r | 300 |
| Méregfélelem | Tu | r | 500 |
| Méreghányag | s | r | 50 |
| Méregimmunitás | s | r | 50 |
| Méregkutatás | s | r | 200 |
| Mérges galóca | s | r | 50 |
| Mérgezett karmok | H | r | 50 |
| Mérgező szél | s | r | 100 |
| Mérleg | r | r | 50 |
| Mikszisi hűsgölem | l | r | 100 |
| Mindenható plazmagömbök | rh | r | 800 |
| Mindent nekem! | P | r | 400 |
| Minőségi csere | f | r | 300 |
| Mirtuszkoszorú | e | r | 50 |
| Misztikus kísülés | c | r | 50 |
| Misztikus sötétségkö | H | r | 50 |
| Minoszi talizmán | rh | r | 600 |
| Mí'othag szürcsóoló | l | r | 500 |
| Mo'khabut fétis | Ti | r | 300 |
| Mo-csáp mocsár | l | r | 100 |
| Moa daraboló | t | r | 200 |
| Moa elmezár | t | r | 200 |
| Moa ékszer | t | r | 50 |
| Moa nagyúr | t | r | 100 |
| Moa stuki | t | r | 300 |
| Mokku | K | r | 200 |
| Molekulaátrendezés | f | r | 50 |
| Molekulaborító | Ti | r | 400 |
| Molgan | l | r | 200 |
| Molzol Nártán | Ti | r | 50 |
| Momfordi csapás | l | r | 100 |
| Mondjám, vagy mutassam? | c | u | 3000 |
| Monozoid | Ti | r | 300 |
| Monukonstrumatik Abarrun | r | r | 50 |
| Morbid | r | u | 2000 |

| | | | |
|--------------------------|----|---|------|
| Mordar védőköre | Má | r | 200 |
| Mordar, a nekromanta | l | r | 200 |
| Morgan | l | r | 400 |
| Morgan aurája | H | r | 200 |
| Morgan átka | l | r | 400 |
| Morgan átkozott ajándéka | l | r | 200 |
| Morgan gyásza | l | r | 400 |
| Morgan gyermeke | l | r | 200 |
| Morgan ítélete | l | r | 400 |
| Morgan kereke | l | r | 400 |
| Morgan könyve | l | r | 200 |
| Morgan kristálya | l | r | 100 |
| Morgan laboratóriuma | l | r | 100 |
| Morgan mocsara | l | r | 50 |
| Morgan sóhaja | l | r | 100 |
| Morgan születése | l | r | 200 |
| Morin tigris | e | r | 300 |
| Morq Fan Gor | P | r | 500 |
| Morrnan McMorran | t | r | 50 |
| Morzdomigrion | Má | r | 100 |
| Most már elég | f | r | 100 |
| Most vagy soha | H | r | 100 |
| Mosthar | r | r | 100 |
| Motyogó harcós | l | r | 200 |
| Mortyogó harcók | l | r | 200 |
| Motyogó rítus | l | u | 5000 |
| Motyogó sámán | l | r | 200 |
| Motyogó verem | l | r | 200 |
| Motyogórem | l | r | 400 |
| Mórhegyi Bimbadi | t | r | 100 |
| Mösze tornádó | t | r | 50 |
| Munkagép | c | r | 400 |
| Mutáns pök | s | r | 50 |
| Mutáns regeneráció | c | r | 50 |
| Muló szintlépés | - | r | 50 |
| Nagy Limbó | Má | r | 400 |
| Nagy mágneses bigyó | t | r | 50 |
| Nagy pulzans mágia | To | u | 5000 |
| Nagyobb életszívás | H | r | 2000 |
| Nagyobb halálvarázs | l | u | 4000 |
| Nagyobb káoszszűtás | c | u | 4000 |
| Nagyobb kívánság | r | u | 8000 |
| Nagyobb vércápa | c | r | 50 |
| Napkirály | r | r | 200 |
| Napkirály ajándéka | r | r | 50 |
| Napkirály dala | K | r | 100 |
| Napkitörés | r | r | 50 |
| Naso-thin nagyúr | t | r | 100 |
| Natali kő | - | r | 50 |
| Negatív elementál | l | r | 300 |
| Negatív energia | d | r | 200 |
| Negatív robbanás | l | r | 400 |
| Negáció | f | r | 50 |
| Nehéz születés | Má | r | 50 |
| Nekrit parazita | l | r | 200 |
| Nekromanta csontmester | l | r | 100 |
| Nekromanta enyészúr | l | r | 100 |
| Nekromanta ítélet | l | r | 500 |
| Nekromanta lord | l | r | 200 |
| Nekromanta pálcá | l | r | 200 |
| Nekromanta trükk | l | r | 200 |
| Nekromanta vezér | l | r | 200 |
| Nekromantanonc | l | r | 200 |
| Nekromanták fattya | l | r | 100 |
| Nemes nümák | K | r | 500 |



| | | | |
|-------------------------|----|---|------|
| Nemesi párбай | r | r | 300 |
| Niagren | t | r | 50 |
| Niagren pálcája | t | r | 50 |
| Niagren pálcája (új) | t | r | 300 |
| Niotherg, a védelmező | d | r | 300 |
| Nixorathi védőamulett | t | r | 200 |
| Nomis Leinád | B | u | 2000 |
| Nord | d | r | 50 |
| Norpadolótika | c | r | 50 |
| Notermanthi | c | r | 50 |
| Notermanthi (új) | c | r | 300 |
| Notermanthi bébi | c | r | 50 |
| Nómenklátúra | l | r | 50 |
| Nugman gyümölcs | s | r | 300 |
| Nuk szolgálja | f | r | 100 |
| Nuk uszorája | d | r | 300 |
| Nukleáris csatacickány | t | r | 50 |
| Numenati laboratóriuma | d | r | 50 |
| Númak királyzó | K | r | 500 |
| Nyálkacsiga | Ti | r | 200 |
| Nyálkás ormány | P | r | 100 |
| Nyitott tenyér | r | r | 50 |
| Nylcsapda | t | r | 200 |
| Nyugodt pentadron | t | r | 100 |
| Oglyth | e | r | 50 |
| Oktopusz | s | r | 100 |
| Okulúpaj | c | r | 300 |
| Okulúpaj átka | c | r | 50 |
| Okulúpaj kacagása | c | r | 400 |
| Okulúpaj robbanó gömbje | c | r | 100 |
| Olimpiai játékok | r | r | 50 |
| Olimpiai stadion | r | r | 50 |
| Omladék | t | r | 100 |
| Ongóliant | t | r | 800 |
| Ongóliant bébi | t | r | 100 |
| Ongóliant diszkoszvetés | t | r | 600 |
| Ongóliant hadúr | t | u | 2000 |
| Ongóliant hadúr (új) | t | u | 5000 |
| Ongóliant lady | t | r | 100 |
| Ongóliant roham | t | r | 100 |
| Opál kalmár | l | r | 200 |
| Orbitális macskósajt | e | r | 100 |
| Ordítás | - | r | 50 |
| Orgling birkózó | Mu | r | 200 |
| Orgling büzterjesztő | Mu | r | 200 |
| Orgling sámán | Mu | r | 400 |
| Orgling szatócs | Mu | r | 200 |
| Orgling tanácsadó | Mu | r | 200 |
| Orgling törzsfőnök | Mu | r | 400 |
| Orgyilkos | d | r | 50 |
| Ork akrobata | d | r | 200 |
| Ork csontkovács | d | r | 200 |
| Ork katapult | d | r | 200 |
| Ork korbács | d | r | 200 |
| Ork megszállott | d | r | 200 |
| Ork sámán | d | r | 200 |
| Ork szerencsejátékos | d | r | 200 |
| Orkhan Thai | c | r | 200 |
| Oroszlánüvöltés | r | r | 50 |
| Orrfricskázás | Tu | r | 300 |
| Ortevor | l | r | 50 |
| Ortevor bányái | l | r | 50 |
| Orzag | f | r | 50 |
| Orzag bilincse | f | r | 500 |
| Orzag bilincse (új) | f | r | 800 |

| | | | |
|---------------------------|----|---|------|
| Orzag managömbje | f | r | 50 |
| Orzag managömbje (új) | f | r | 500 |
| Ósi tekercek | Má | r | 200 |
| Óstrom | d | r | 50 |
| Ottó csápja | P | r | 100 |
| Ouitmlen | c | r | 300 |
| Owooti alligátor | s | r | 200 |
| Owooti trükk | s | r | 600 |
| Ozoaii | b | r | 50 |
| Ónix szobor | c | r | 100 |
| Ónixpiramis | d | r | 100 |
| Ónixtojás | l | r | 50 |
| Óriás griff | r | r | 200 |
| Óriás manipulátor | l | r | 200 |
| Óriás pöfeteg | c | r | 50 |
| Óriás skorpió | s | r | 50 |
| Óriás tohonya | To | r | 100 |
| Óriásféreg | d | r | 400 |
| Óriáskolibri | e | r | 50 |
| Óriásmassza | Mu | r | 100 |
| Óriásóló | s | r | 50 |
| Óriáspók | s | r | 50 |
| Óriássárkány | To | u | 7000 |
| Óriássólyom | e | r | 100 |
| Óklelő kos | t | r | 50 |
| Ónfeldalozás | c | r | 50 |
| Óngyilkos düh | t | r | 50 |
| Óngyilkos féreg | d | r | 200 |
| Óngyilkos kommandó | t | r | 300 |
| Órdógú mentor | l | r | 600 |
| Órdógúzó pálca | K | r | 300 |
| Óreg varázsló | r | r | 50 |
| Óregítő sugár | l | r | 100 |
| Órök dilemma | d | r | 300 |
| Órök harag | - | u | 5000 |
| Órök pihenés | K | r | 100 |
| Óröktűz | d | r | 100 |
| Összeférhetlenség | e | r | 50 |
| Ösztön | s | r | 400 |
| Örjöző vértarkas | l | r | 500 |
| Örült Enkala, az animátor | - | r | 200 |
| Örült Montrix | c | r | 200 |
| Örült Szajonn | c | r | 300 |
| Örült Trax | dV | r | 50 |
| Órzd lord | - | r | 200 |
| Ósbohedor | r | r | 50 |
| Ósdentor | c | r | 50 |
| Ósgölem | Ti | r | 200 |
| Óshangya császár | s | r | 500 |
| Óshangya királyzó | s | r | 400 |
| Óshangya sámán | s | r | 400 |
| Óshonos óriás | t | r | 100 |
| Ósi béklyó | Má | r | 1500 |
| Ósi bölcsesség | -* | r | 400 |
| Ósi bűvölet | f | r | 500 |
| Ósi ellentét | f | r | 50 |
| Ósi gyógyítás | c | r | 50 |
| Ósi jogar | rh | u | 4000 |
| Ósi kolostor | r | r | 50 |
| Ósi láthatatlanság | e | r | 50 |
| Ósi legendák | - | r | 200 |
| Ósi létezés | Má | r | 400 |
| Ósi manifesztáció | s | u | 6000 |
| Ósi praktika | c | r | 300 |
| Ósi rítus | c | r | 100 |



| | | | |
|--------------------------|----|---|------|
| Ósi rúna | - | r | 1500 |
| Ósi szertartás | Mu | r | 200 |
| Ósi tekercek | Má | r | 200 |
| Óskáosz | fV | u | 2000 |
| Óskáosz (új) | fV | u | 5000 |
| Ósmotyogó császár | l | r | 800 |
| Ósók Városa | - | r | 100 |
| Ósöreg göliát | Má | r | 200 |
| Ósöreg mamut | t | r | 300 |
| Óspók | Tu | r | 400 |
| Ósquwarg | d | r | 300 |
| Óssárkány | K | r | 500 |
| Óstestvér | l | r | 500 |
| Ósvillám | f | r | 400 |
| Ósvortex | Má | r | 50 |
| Pajzsal | K | r | 100 |
| Palabadanavakri | rh | r | 500 |
| Parhalakka | b | r | 50 |
| Parhalakka (új) | b | r | 400 |
| Patakvér | d | r | 50 |
| Pattanóbóde | t | r | 50 |
| Páncélos torgal | t | r | 100 |
| Párbajhős | r | r | 400 |
| Páros gyógyulás | P | r | 200 |
| Pelegrin | eV | r | 50 |
| Pengedalnok | t | r | 100 |
| Perzselő homok | f | r | 100 |
| Phoebius | f | r | 200 |
| Pihenő | b | r | 1000 |
| Pillanthatnyi elmezavar | c | r | 50 |
| Pirgamit | d | r | 100 |
| Pirit gölem | Má | r | 200 |
| Piromenyét | f | r | 50 |
| Planetáris manifesztáció | - | r | 50 |
| Planned Flamedix | t | r | 200 |
| Pneumatikus amóba | f | r | 50 |
| Pokoli erő | To | r | 50 |
| Pokoli fájdalom | d | r | 100 |
| Pokolkó | d | r | 50 |
| Polong | l | r | 50 |
| Polong (új) | l | r | 800 |
| Pondi, az ósmágus | f | r | 50 |
| Por és homok | Ti | r | 100 |
| Porbel | t | r | 100 |

| | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|----|---|------|-------------------------|-----|---|-----|-------------------------|-----|---|------|
| Pozitív robbanás | r | r | 300 | Rd'alv lélektipró | t | r | 200 | Síkok Vándora | r | r | 50 |
| Pókkirálynő | s | r | 200 | Reanimátor | l | r | 50 | Skorpió csipés | e | r | 50 |
| Pótolhatatlan veszteség | r | r | 300 | Recirkulációs prizma | r | r | 50 | Skorpió klán | l | r | 50 |
| Pöfögő Kregon | l | r | 50 | Redyque | s | r | 50 | Smack rabszolgái | l | r | 50 |
| Pszí elementál (új) | e | r | 400 | Regeneráció | s | r | 50 | Smaragd dzsinn | s | r | 200 |
| Pszí fúzió | P | r | 50 | Ren | Má | r | 100 | Smaragd gölem | s | u | 2000 |
| Pszí kő | e | r | 50 | Repülő erőd | e/s | r | 100 | Smaragd gölem (új) | s | u | 5000 |
| Pszí őselementál | e | r | 50 | Revitalizáció | s | r | 50 | Smaragd griff | s | r | 100 |
| Pszí-acéltorony | l | u | 2000 | Rémálom | c | r | 50 | Smaragd tigris | r | r | 400 |
| Pszí-elementál | e | r | 50 | Részeg mámor | d | r | 100 | Smaraggyűrű | f | r | 50 |
| Pszí-elementál lord | e | r | 200 | Révület | P | r | 100 | Smaragdvámpír | l | r | 200 |
| Pszí-regeneráció | e | r | 50 | Rhatt fénykora | rh | r | 200 | Sokoldalú építőmester | t | r | 100 |
| Pszichikai csapás | Mu | r | 100 | Rhatt fénylovagja | rh | r | 500 | Solisar aurája | r | r | 500 |
| Pszionicista klánvezér | P | r | 50 | Rhatt forgósele | rh | r | 400 | Sörteháju Ninsai | s | r | 50 |
| Pszionikus bilincs | P | r | 300 | Rhatt sárkánya | rh | r | 600 | Sötét árny | l | r | 50 |
| Pszionikus entitás | e | r | 400 | Riomarolliondi | f | r | 50 | Sötét árny (új) | l | r | 800 |
| Pterodaktulusz | s | r | 200 | Rius | f | r | 50 | Sötét elmeépítés | l | u | 3000 |
| Pulzáló manazár | l | r | 200 | Robbanó rúna | To | r | 50 | Sötét főgnóm | d | r | 50 |
| Pulzáló vérvortex | d | u | 3000 | Romlás | l | r | 200 | Sötét gnóm | d | r | 50 |
| Purifikáció | rh | r | 500 | Rothadó borzalom | H | r | 600 | Sötét kántor | H | r | 100 |
| Purifikátor | r | r | 50 | Rothadó mocsarak | l | r | 50 | Sötét kor | l | r | 200 |
| Purifikátor császár | r | r | 200 | Rothadó test | l | r | 100 | Sötét manifesztáció | - | r | 200 |
| Pusztító motyogó | l | r | 200 | Rovarítás | t | r | 50 | Sötét motyogó | l | r | 50 |
| Püspöki talár | - | r | 50 | Rovarsámán | Tu | r | 100 | Sötét motyogó (új) | l | r | 200 |
| Pyrk vipera | P | r | 50 | Roxati üvegsem | f | r | 100 | Sötét úr | l | r | 300 |
| Q'uregxtos halálfaló | l | r | 500 | Rubingölem (új) | t | r | 600 | Sutor Kragoru | - | r | 50 |
| Qriklix | d | r | 500 | Rughar | f | r | 200 | Syndel | f | r | 50 |
| Quwarg anyakirálynő | d | r | 400 | Rughar ajándéka | f | r | 50 | Szabad áramlás | - | r | 200 |
| Quwarg behemót | d | r | 500 | Rughar varázskönyve | f | r | 50 | Szabad madár | e | r | 50 |
| Quwarg célpont | d | r | 500 | Ruh Nestah, az átok | c | r | 100 | Szabad madár (új) | e | r | 400 |
| Quwarg ellenállás | d | r | 300 | Rundhal, a gyűjtőgető | f | r | 400 | Szajonn mágiája | c | r | 50 |
| Quwarg hangyász | d | r | 300 | Rúvel hegyi őrgölem | Ti | r | 200 | Szakértő Szył | Tu | r | 100 |
| Quwarg harcógus | d | r | 500 | Rynthus | P | r | 100 | Szarvasgancs | s | r | 100 |
| Quwarg hekytartó | d | r | 300 | Ryuku átokvarázs | d | r | 200 | Száguldo idő | e | r | 200 |
| Quwarg kincstáros | d | r | 300 | Ryuku gölem | f | r | 400 | Szánalmas teknős | s | r | 600 |
| Quwarg királynő | d | r | 50 | Ryuku ostromteknos | r | r | 200 | Szárnyaló halál | Mu | r | 100 |
| Quwarg királynő (új) | d | r | 500 | Sahran rák | P | r | 50 | Szárnyas bolhedor | r | r | 100 |
| Quwarg mérég | s | r | 400 | Sanual | f | r | 50 | Szárnyas Szuszi | d | r | 400 |
| Quwarg ölesz | d | r | 300 | Sardullah Sharpa | d | r | 50 | Szárnyaspók | s | r | 100 |
| Quwarg őrpáncsnok | d | r | 300 | Savas eső | Mu | r | 50 | Szellemlalapács | Má | r | 200 |
| Quwarg ősmágus | l | r | 300 | Savgölem | l | r | 100 | Szellemlovag | l | r | 50 |
| Quwarg ősröbbanás | d | r | 300 | Savhurrikán | d | r | 50 | Szellőléptű Elvatar | e/s | r | 50 |
| Quwarg szellem | d | r | 800 | Sáfránypor | f | r | 50 | Szem szimbólum | e | r | 50 |
| Quwarg széltáncos | d | r | 400 | Sárgaláz | To | r | 50 | Szemet szemért | e | r | 50 |
| Quwarg tojásgondozó | d | r | 500 | Sárkányfióka | e | r | 500 | Szende Ughal | d | r | 200 |
| Quwarg tűzköppő | To | r | 300 | Sebezhetetlen vérfarkas | l | r | 500 | Szent jogar | r | r | 50 |
| Quwarg vágóhid | d | r | 400 | Sebokozás | d | r | 200 | Szent kehely | r | r | 50 |
| Qwikrekson, a quwarg sámán | - | r | 200 | Semmi trükk | - | r | 600 | Szent kulacs | s | r | 50 |
| Ra'Ronn | P | r | 50 | Setét Patikány | l | r | 50 | Szent sólyom | r | r | 300 |
| Rabszolgaság | Ti | r | 100 | Sheran áldása | s | r | 200 | Szent tarj | K | r | 50 |
| Rafinált boltos | Má | r | 1000 | Sheran békelovagja | s | r | 50 | Szeppent rákfatty | t | r | 50 |
| Ragadozó | t | r | 50 | Sheran békelovagja (új) | s | r | 400 | Szeppuku | c | r | 50 |
| Ragadozó (új) | t | r | 500 | Sheran küldetése | s | r | 100 | Szerelemsárkány | e | r | 200 |
| Ragyás burástya | e | r | 50 | Sheran lázadása | s | r | 50 | Szerelms óriás | e | r | 100 |
| Ragyás burástya (új) | e | r | 100 | Sheran temploma | s | r | 50 | Szerencsés sújtás | e | r | 50 |
| Ragyogó Ron | r | r | 50 | Sheran védősárkánya | s | r | 300 | Szerencsés szám | e | r | 50 |
| Ragyogó Ron (új) | r | r | 400 | Shivanasti szarkofágja | Ka | r | 100 | Szerepcseré | e | r | 400 |
| Raia kereszteslovagja | r | r | 50 | Shomori kinnmágia | d | r | 200 | Széliszolgák | s | r | 50 |
| Raia kereszteslovagja (új) | r | r | 400 | Shuan'Darr | Tu | r | 100 | Szikkadt motyogó | l | r | 400 |
| Raia küldetése | r | r | 50 | Siol von Uman báró | l | r | 50 | Szikrázó manahal | f | r | 200 |
| Raia szent lovagja | r | r | 50 | Siormhad bilincse | Ti | r | 50 | Szímulákrum | e | r | 400 |
| Raia szent lovagja (új) | r | r | 500 | Sir Lonil Zomar | - | r | 400 | Szinaptikus kapcsolódás | e | r | 500 |
| Raia temploma | r | r | 50 | Sir Rasolphius | r | r | 300 | Szinaptikus matador | r | r | 100 |
| Rakonc | f | r | 50 | Sistergő Pumpa | l | r | 50 | Szinati szerzetes | d | r | 50 |
| Raska | Mu | r | 50 | Sistergő Pumpa (új) | l | r | 400 | Szipolyozó | Ti | r | 50 |

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------|-----|---|------|----------------------------|----|---|------|----------------------|----------|---|------|-----|
| Szírén fattyú | P | r | 50 | Tévút | s | r | 50 | Törpe-gnóm glion | - | r | 200 | |
| Szivárványkristály | f | r | 100 | Tguarkhan | - | r | 50 | Traard | Ti | r | 50 | |
| Szivárványsörényű pegazus | e | r | 200 | Tguarkhan kölyök | c | r | 200 | Transzformáció | f | r | 8000 | |
| Szívesség | f | r | 50 | Thargodan csatamező | c | r | 50 | Transzformációs mező | Tu | r | 200 | |
| Szkritter esélylőső | K | r | 500 | Thargodan csatatanek | c | r | 50 | Treem feljegyzései | r | u | 2000 | |
| Szonikus áspis | K | r | 100 | Thargodan fenevad | c | r | 200 | Treem, a bölcs | r | r | 50 | |
| Szopógódór | l | r | 50 | Thargodan harcoss | c | r | 200 | Trikornis | r | r | 50 | |
| Szorátor bogár | c | r | 50 | Thargodan maszk | c | r | 100 | Trikornis herceg | r | r | 50 | |
| Szójer entitás | Mu | r | 100 | Tharr harcoss lovagja | t | r | 50 | Tripla szintlépés | - | r | 50 | |
| Szójer királynő | s | r | 50 | Tharr harcoss lovagja (új) | t | r | 400 | Triton | e | r | 50 | |
| Szójervaladék | t | r | 300 | Tharr keresztje | t | r | 600 | Troglodita főzet | Mu | r | 50 | |
| Szörnybűvölés | e | r | 100 | Tharr küldetése | t | r | 50 | Troglodita herceg | Mu | r | 200 | |
| Szörnyek évadja | s/f | r | 50 | Tharr temploma | t | r | 50 | Troglodita istenség | c | r | 400 | |
| Szörnyek évadja (új) | sf | r | 400 | Thauglarendon | r | r | 400 | Trollfa | s | r | 50 | |
| Szörnyeséges templom | c | r | 100 | Thempi gyógymód | e | r | 100 | Trollfa (új) | s | r | 400 | |
| Szövetségi istálló | Má | r | 200 | Thor, a sárkányölő (új) | r | r | 400 | Trükkmester | f | r | 50 | |
| Szörös pók | s | r | 50 | Thorazin | t | r | 100 | Trükkmester (új) | f | r | 1200 | |
| Szöröspók ördémön | c | r | 200 | Tigroszlán | e | r | 50 | Tudatcsapás | e | r | 400 | |
| Sztatikus orkán | d | r | 50 | Tilretas fala | t | r | 300 | Tudatcsere | P | u | 4000 | |
| Szubreális vámpír | l | r | 50 | Timera haragja | e | r | 200 | Tudatfagyasztás | Mu | r | 600 | |
| Szubreális vámpír (új) | l | r | 800 | Timera kacagása | e | r | 200 | Tudatfalo (új) | e | r | 500 | |
| Szundító galetki | K | r | 50 | Timera sújtása | e | r | 400 | Tudati kionozás | e | r | 100 | |
| Szusza | b | r | 100 | Timera szolgálólánya | e | r | 300 | Tudati kohézió | P | r | 400 | |
| Szűnyogirtás | f | r | 50 | Timera trükkje | e | r | 200 | Tudatkitűzés | r | r | 200 | |
| Szürke rinocérosz | d | r | 100 | Tirranda | To | r | 200 | Tudatrontó mance | Má | r | 100 | |
| Szürkeállomány aktivizálása | f | r | 8000 | Tirranda üstje | To | r | 300 | Tudós klánvezér | Tu | r | 50 | |
| Szűzhó | l | r | 50 | Tiszta játék | - | r | 200 | Tudós teknős | S | r | 600 | |
| T. Vlagyimir | - | r | 500 | Tisztogató klánvezér | Ti | r | 50 | Tulajdonságlopás | Mu | r | 100 | |
| T. Vlagyimir (új) | - | r | 800 | Titánkolosszus | f | r | 300 | Tükörördémön | P | r | 500 | |
| Taalru herceg | Mu | r | 200 | Titánpók | s | r | 400 | Tükörszolyom | s | r | 400 | |
| Taga | To | r | 100 | Titkos rituálé | d | r | 50 | Tündérszűnyog | s | r | 50 | |
| Takaída hívása | s | r | 100 | Tleikan áruló | e | r | 300 | Türelem | f | r | 50 | |
| Takarító | -* | r | 100 | Tleikan behemót | r | r | 200 | Tűskés bikaborz | d | r | 50 | |
| Talbot kinja | Mu | r | 100 | Tleikan bűvölő | e | r | 200 | Tűskés gígefereg | f | r | 50 | |
| Talbot szava | Mu | r | 300 | Tleikan főbíra | r | r | 200 | Tűnékeny csábítás | e | r | 100 | |
| Talriai behemót | Ti | r | 200 | Tleikan véreb | c | r | 100 | Tűzbogarak | d | r | 100 | |
| Tanaka, a mérész | e | r | 50 | Tohonya Til | Ti | r | 50 | Tűzcsapás | d | r | 50 | |
| Taposás | t | r | 200 | Tojásrakó pöfeteg | Mu | r | 100 | Tűzfal | To | r | 100 | |
| Támadó taktika | - | r | 400 | Tollaskigyó | s | r | 200 | Tűzförgeteg | d | r | 100 | |
| Táncoló ogre | t | r | 200 | Tolvaj klánvezér | To | r | 50 | Tűzkard | e | r | 50 | |
| Teknős páncélfoltozó | s | r | 600 | Tolvajcéh | d | r | 50 | Tűzmadár | e | r | 50 | |
| Teknős planktonmester | s | r | 600 | Tolvajlás | d | r | 100 | Tűzmágia | d | r | 50 | |
| Teknős vezér | s | r | 600 | Tolvajok tolvaja | To | r | 200 | Tűzmester | d | r | 50 | |
| Teknőspáncél | r | r | 50 | Tolvajszem | d | r | 50 | Tűzpöfögő | To | r | 100 | |
| Tektonikus kvatáns | f | r | 100 | Tombló Ovgar | d | r | 50 | Tűzrakás | d | r | 400 | |
| Tektonikus kvatáns (új) | f | r | 400 | Tombló óriás | t | r | 100 | Tűzsekér | r | r | 50 | |
| Telepatikus rém | e | r | 50 | Tombló vihar | s | r | 50 | Tyrannosaurus Rex | s | r | 100 | |
| Teljes front | - | r | 50 | Tombló vihar (új) | s | r | 600 | Udvari mágus | r | r | 50 | |
| Teljes gyógyulás | s | r | 300 | Tombló yeti | t | r | 50 | Uldenerath | t | r | 50 | |
| Teljes káosz | c | r | 200 | Tompítás | Ti | r | 50 | Uman szelleme | l | r | 50 | |
| Teljes kvatáció | r | r | 50 | Torq, az inkvizítor | P | r | 50 | Uman szelleme (új) | l | r | 100 | |
| Teljes napfogyatkozás | c | r | 200 | Torz Talbot | c | r | 50 | Unalmas béke | t | r | 50 | |
| Teljes negáció | f | u | 3000 | Totális agymosás | c | r | 50 | Univerzális megoldás | b | u | 5000 | |
| Temetetlen múlt | l | r | 100 | Totális háború | t | r | 50 | Urgod | d | r | 200 | |
| Temető | l | r | 400 | Toth Amath | c | r | 100 | Urgod ajándéka | d | r | 50 | |
| Temető (új) | l | r | 1000 | Tou Szang | c | r | 300 | Urgod fétise | d | r | 200 | |
| Temetőlédérc | l | r | 300 | Tou szang kihívása | c | r | 50 | Urgod haragja | d | r | 100 | |
| Templomí orgona | r | r | 50 | Toxikus csatater | s | r | 400 | Urgod káoszparajza | c | r | 200 | |
| Tengeri manó | c | r | 50 | Toxikus Spóra | Tu | r | 200 | Uthan | Teriadan | c | r | 100 |
| Tenyészmanifesztáció | P | r | 50 | Tök, az orgling legenda | Mu | r | 200 | Uthanax | P | r | 100 | |
| Teremtő erő | f | r | 300 | Tömegátok | Mu | r | 2500 | Utolsó csata | f | u | 4000 | |
| Teremtőmágus | r | r | 100 | Tömegbájlás | e | r | 200 | Utolsó esély | s | r | 50 | |
| Téfea magoflux | f | r | 50 | Törpe ellentámadás | t | r | 200 | Utolsó lehetőség | e | r | 200 | |
| Térfalo | r | r | 50 | Törpe hős | t | r | 300 | Uwalla | c | r | 50 | |
| Tétlenség | t | r | 50 | Törpe kovács | t | r | 50 | Uwalla (új) | c | r | 1000 | |

| | | | |
|-----------------------------|----|---|------|
| Új élet sarjad | s | r | 200 |
| Új remény | s | r | 50 |
| Üzlet egy mindentudóval | B | r | 300 |
| Vadász burástya | e | r | 50 |
| Vadász quwarg | d | r | 200 |
| Vadászat szakértelem | - | r | 50 |
| Vadászfecske | e | r | 50 |
| Vadászсарok | t | r | 300 |
| Vadítás | t | r | 50 |
| Vadmágikus zóna | Mu | r | 200 |
| Vakmerő pattancs | t | r | 50 |
| Vangorf gróf | l | r | 50 |
| Vangorf vára | l | r | 50 |
| Varázskudarc | Ti | r | 400 |
| Varázslatlopás | e | r | 50 |
| Varázslatos Mirella | Má | r | 300 |
| Varázslatos pillanat | e | r | 400 |
| Varázslónő | s | r | 1200 |
| Varázslótorony | f | r | 50 |
| Varázsmező | Má | r | 400 |
| Varázsszél | Má | r | 100 |
| Varázsszönyeg | f | r | 50 |
| Varkaudar behemót | d | r | 400 |
| Varkaudar gladiátor | d | r | 200 |
| Varkaudar hadúr | d | r | 200 |
| Varkaudar harcművész | d | r | 50 |
| Varkaudar kinzömester | d | r | 100 |
| Varkaudar kinzömester (új) | d | r | 500 |
| Varkaudar özönlés | d | r | 200 |
| Varkaudar remete | - | r | 100 |
| Vasalt bunkó | t | r | 50 |
| Vasalt Bunkók | t | r | 50 |
| Vasgölem | f | r | 300 |
| Vashegyek Nemzete | t | r | 50 |
| Vaslady | d | r | 100 |
| Vasszűz | d | r | 50 |
| Vasvért | d | r | 50 |
| Vámpirizáció | l | r | 50 |
| Vámpír lord (új) | l | r | 800 |
| Vámpír nagyrúr | l | r | 300 |
| Vámpír lord | l | r | 50 |
| Vámpírszobor | H | r | 50 |
| Vegyesbolt | f | r | 50 |
| Velociraptor | s | r | 100 |
| Vesztett vértarkas | l | r | 500 |
| Veszélyes faj | - | r | 300 |
| Védekező taktika | - | r | 400 |
| Védett fajok | s | r | 100 |
| Védőangyal | K | r | 100 |
| Védőmágia | t | r | 200 |
| Végképp eltörölni | t | r | 200 |
| Végső halál | l | r | 100 |
| Végső pusztítás | d | r | 100 |
| Végső visszazámlálás | d | r | 50 |
| Véletlenszerű kiválasztódás | c | r | 50 |
| Vérelementál | d | r | 100 |
| Vérengzés | t | r | 50 |
| Véreső | To | r | 100 |
| Vértolyam | d | r | 50 |
| Vérfókusz | d | r | 200 |
| Vérgölem | d | r | 200 |
| Vérhold | d | r | 50 |
| Vérhörög Mamulut | c | r | 50 |
| Vérhörög Mamulut (új) | c | r | 300 |
| Vérivök | l | r | 300 |

| | | | |
|----------------------|----|---|------|
| Vérkeszeg | f | r | 50 |
| Vérkör | d | r | 50 |
| Vérmágia | To | r | 100 |
| Vérmes thargodan | c | r | 200 |
| Vérmező | t | r | 50 |
| Vérsólyom | To | r | 100 |
| Vérszívó | H | r | 500 |
| Vérszomjas karvaly | s | r | 100 |
| Vérestvér | t | r | 50 |
| Vérvörös skorpió | c | r | 50 |
| Vérzékenység | To | r | 50 |
| Vészkiárat | d | r | 400 |
| Vg'axtol torzító | l | r | 500 |
| Viharburok | s | r | 50 |
| Viharkupola | Tu | r | 100 |
| Viharóriás | f | r | 100 |
| Világégés | d | r | 50 |
| Villámcsapás | f | r | 100 |
| Villámgyors tanulás | Tu | r | 100 |
| Villámhárító | f | r | 1000 |
| Villámkorbács | Má | r | 200 |
| Virág szimbólum | s | r | 50 |
| Virágoskert | e | r | 50 |
| Visszacsatolás | r | r | 50 |
| Visszacsatolás (új) | r | r | 300 |
| Visszafejlődés | f | r | 50 |
| Visszafejlődés (új) | f | r | 400 |
| Visszalépés | d | r | 200 |
| Visszataró erő | f | r | 50 |
| Visszatérő fejfájás | d | r | 100 |
| Visszavágás | Tu | r | 300 |
| Vitalitás | Tu | r | 50 |
| Vítsuhé lencséi (új) | e | u | 4000 |
| Vítsuhé lencséi | e | u | 2000 |
| Vizburok | s | r | 50 |
| Vízdemón | e | r | 50 |
| Vizesés | e | r | 50 |
| Vizionár | e | r | 50 |
| Vizionár (új) | e | r | 500 |
| Viziócsapás | f | r | 200 |
| Vizióhalál | c | r | 200 |
| Viziók | e | r | 100 |
| Viziósárkány | d | r | 400 |
| Viziósólyom | d | r | 100 |
| Vlagyimir ítélete | - | r | 500 |
| Vohuana | b | r | 500 |
| Vortex | l | r | 50 |
| Vörös rakolits | d | r | 50 |
| Vörösököpenyes mágus | s | r | 200 |
| Vulkánkitörés | t | r | 50 |
| Wejñon parancsnok | K | r | 50 |
| Woorgard | s | r | 50 |
| Wulf Gretta | t | r | 50 |
| Wycsanzi szíren | e | r | 50 |
| Xenomorf felderítő | c | r | 2000 |
| Xenomorf harcos | Mu | r | 200 |
| Xenomorf királynő | Mu | r | 500 |
| Xenomorf vadász | c | r | 500 |
| Xenó élősködő | Mu | r | 600 |
| Xenópete | Ti | r | 100 |
| Xilithin bélyege | K | r | 100 |
| Xirnox | l | r | 50 |
| Ydven | P | r | 50 |
| Ylgoroth | c | r | 300 |
| Ysmon | f | r | 50 |



| | | | |
|------------------------|----|---|------|
| Zafir drakón | e | r | 300 |
| Zafir entitás | P | r | 50 |
| Zafirórényű pegazus | s | r | 200 |
| Zak Hazadar | Má | r | 50 |
| Zan | d | r | 200 |
| Zan (új) | d | r | 1500 |
| Zan detonáció | d | u | 3000 |
| Zan diszrupció | d | r | 500 |
| Zan-csemete | d | r | 50 |
| Zangroz harcosai | f | r | 50 |
| Zangrozi bika | r | r | 50 |
| Zarknod | f | r | 100 |
| Zarknod (új) | f | r | 600 |
| Zarknod börtönében | - | r | 400 |
| Zarknod familiárisa | f | r | 50 |
| Zarknod kovácsa | - | r | 200 |
| Zarknod oszlopa | f | r | 50 |
| Zálog | r | r | 200 |
| Záposréső | s | r | 50 |
| Zephyndar | To | r | 100 |
| Zén | f | r | 50 |
| Zén bosszúja | f | r | 50 |
| Zén szolgálója | f | r | 100 |
| Zinthurg | d | r | 50 |
| Zinthurg (új) | d | r | 200 |
| Zinthurg börtönőr | d | r | 100 |
| Zirri átokmacska | f | r | 100 |
| Zombi mester | l | r | 400 |
| Zoola | e | r | 50 |
| Zoregblum professzor | Tu | r | 100 |
| Zotharax kísérlete | s | r | 50 |
| Zöldellő fa | s | r | 50 |
| Zöldfüllő kalandozók | - | r | 50 |
| Zsamokölő | r | r | 50 |
| Zsákmányvadász | t | r | 300 |
| Zseléféreg | c | r | 100 |
| Zsoldoskapitány | c | r | 50 |
| Zu'lit energiafüggőnye | f | r | 50 |
| Zu'lit kísérlete | f | r | 2500 |
| Zu'lit | f | r | 50 |
| Zu'lit erőtere | f | r | 50 |
| Zu'lit mérlege | f | r | 200 |
| Zu'lit parazitája | l | r | 50 |

X. HKK Nemzeti Bajnokság

Panyik Zoltán győztes paklija:

Szabálylap:
A fókusz megeléje

- 2 Chosuga
- 3 Szörnyesábitás
- 3 Fluxusfaló vyarg
- 1 Manafaló vyarg
- 3 Tudatfaló (új)
- 3 Gakk, az Észak ura
- 1 Keléses ragálymester
- 3 Szkritter nekromanta
- 2 Teremtőmágus
- 3 Mokku
- 1 Izmos szkritter
- 3 Númak királynő
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 Szkritter esélyeső
- 1 Xenó királynő
- 1 X-1, a xenomorph
- 3 Orgling hasonállat
- 3 Fekete főnix
- 3 Xenó felderítő

Kiegészítő pakli:

- 3 Pihenő
- 2 A reménytelenség bajnoka (új)
- 2 Ragyás burástya (új)
- 2 Irtóztató nekromanta
- 1 Kifejlett xenomorph
- 2 Xenó féreg
- 2 Xenomorph királynő
- 2 X-1, a xenomorph
- 3 Albinó farkaudar
- 3 Asnomad
- 3 Visszalépés

Vaczó András paklija:

Szabálylap: Ősi bölcsesség

- 3 Khrak behemót
- 3 Diána kívánsága
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Zu'lit kísérlete
- 2 Majd legközelebb
- 2 Rhatt papja
- 3 A rend ereje
- 3 Eltörlés
- 3 Ősi béklyó
- 3 Sommerthaug átka
- 2 Csáp-istenség
- 3 A hatalom szava
- 2 Uwalla (új)
- 3 A felhők asszonya
- 3 Arany gugyola
- 1 Trükkmester (új)
- 3 A káosz hangjai (új)

Csernus Dávid paklija:

Szabálylap: Ősi bölcsesség

- 3 Az erős ereje
- 1 Ősmágus
- 3 Ewgbert megszakítása
- 2 Vermiteus
- 2 Augur
- 1 Az élet illúziója
- 3 A felhők asszonya
- 1 Mardakor bölcs
- 4 Eltörlés
- 3 Asnomad
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 A rend ereje
- 3 Ewgbert, a mágus
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Szűnyogirtás
- 3 Albinó farkaudar
- 2 Bölcs látomás
- 2 Folrang
- 1 Manaszívó kullancs

Baross Ferenc paklija:

Szabálylap: Ősi bölcsesség

- 1 Sírabló
- 2 Szmoggyer
- 2 Óriás denevér (új)
- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 Thrax halálsapás
- 1 Szítureka
- 1 Moa daraboló
- 3 A sors fintora (új)
- 2 Anti-mágikus megszakítás
- 3 Apró kívánság
- 2 Trükkmester (új)
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 A gyenge ereje
- 3 Ősi béklyó
- 2 Tleikan áruló
- 3 Diána kívánsága
- 3 Tudatfaló (új)
- 1 Sötét Föld
- 3 Majd legközelebb

Immár tizedszer rendeztük meg a Hatalom Kartyái legnagyobb megmértetését, az évenkénti Nemzeti Bajnokságot, augusztus 25. és 27. között. Az első napon hagyományos versenyt tartottunk, néhány plusz tiltott lappal, a második napon Tiltott mágiát. A két nap összesített eredménye alapján a legjobb 16 jutott be a harmadik napon rendezett válogató versenyre. A Nemzeti Bajnokságon nevezési díj nincs, a verseny meghívásos, az előző félév eredményei alapján kerülnek be a játékosok. Majdnem mindenki részt vett a megmértetésen, aki jogosult volt rá, 47-en indultak el, az összes nagy név jelen volt.

AZ ELSŐ NAP

A hagyományos verseny, amelyről az egyik legnagyobb spoilert kitiltottuk, érdekesnek és küzdelmesnek bizonyult. A kontroll és *A fókusz megeléje*sével megspékelt szkritter pakli voltak talán a legnépszerűbbek, de láthattunk óriásos, *Zarnod börtöne*, *Kyorg ősmágus*, legendás lényes, *Istenek hírnöke*, *Lassan járj!*, horda, *Specializáció*, valamint gnómos-törpés összeállításokat is. Megjegyezném, hogy a kontroll paklikban a használt színekben és lapokban ritkán tapasztalható nagy eltérések voltak most, amint azt az első négy helyezett paklijánál is megfigyelhetitek. Az első napi küzdelmet Panyik Zoltán nyerte, a második Vaczó András, a harmadik Csernus Dávid, a negyedik pedig Baross Ferenc lett. Ilyenkor persze (a győztes által bezsebelt ultraritka lapon kívül) elsősorban az a lényeges, ki hány fordulót nyert, hogyan kell teljesítenie a második napon, hogy bekerülhessen.

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Báder Mátyástól tízszer dobattak lapot úgy, hogy kezében volt az *Ősöreg Dorka*, mindannyiszor 50 vagy több százalék volt rá, hogy eldobja, és egyszer sem sikerült!

A MÁSODIK NAP

A tiltott mágia verseny még többféle paklit hozott, mint az első napi, a mindig népszerű kontrollok és good stuff (a legérősebbnek tartott lapokból különösebb koncepció nélkül összerakott) paklik mellett szerepeltek quwargos, direkt sebző, blokkoló, galetki, tárgyas, kalandozós, férges-kombós, sok pici lényes és épületes paklik is.

Ezt a napot Simon Dániel nyerte, a második helyen Czirkus László, a harmadikon Kereszturszki János, a negyedikken pedig Vaczó András végzett. Mindenki bőszen számolgotatt, mi is ezt tettük, és így kialakult a 16-os mezőny:

| | |
|--------------------------------|---------------------------|
| 1. Vaczó András 28 pont | 9. Kőrös Gábor 22 pont |
| 2. Czirkus László 27 pont | 10. Sass Tamás 22 pont |
| 3. Csernus Dávid 25 pont | 11. Béres Csaba 22 pont |
| 4. Panyik Zoltán 25 pont | 12. Magyar Attila 22 pont |
| 5. Kereszturszki János 24 pont | 13. Jámbor András 22 pont |
| 6. Baross Ferenc 24 pont | 14. Simon Dániel 22 pont |
| 7. Dönczi Krisztián 23 pont | 15. Lancsa Péter 21 pont |
| 8. Rém András 23 pont | 16. Kiss Szabolcs 21 pont |

A két tartalék Ádám Norbert és Szabó Csaba lett, de mivel mindenki eljött, nem jutottak játéklehetőséghez.

Érdekesség, hogy a korábbi Nemzeti Bajnokok közül Rém András, Sass Tamás és Magyar Attila is bejutott a legjobbak közé, valamint kiemelném Vaczó András egyenletesen jó teljesítményét (amely a harmadik napon is folytatódott) és Czirkus Lászlóét, aki még nincs 14 éves, és máris a legjobb 16 közé került.



A nagy verseny

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Dózsa Marcell *Catherine férgei* segítségével 6 *Uwallával* (új) terrorizálta az ellenfelet.
- Panyik Zoltán az előző napi pakliját hozta el, úgy kellett kölcsönkérnie játszó paklit, de ezzel is sikerült (a veszített első forduló után) bejutnia a döntőbe.
- Rém András 2 *Erőnyerővel* 8 lapot dobott el – az ellenfél teljes kezét.

Simon Dániel győztes paklja:

- 3 Rafinált boltos
- 3 Barlangtáncos
- 3 Galetki lávra
- 3 Gépezet
- 3 Höre
- 3 Médeni Berta
- 3 Rúnacsáp
- 3 Csáp entitás
- 3 Galetki sebész
- 3 Antimágikus csáp
- 3 Galetki szanitéc
- 2 Varázslatos Mirella
- 2 Pszi-mester
- 2 Gümőfejű Ottó
- 2 Deego
- 2 Nyálkás ormány
- 2 Ottó csápjá

Kiegészítő pakli:

- 1 Pszi-mester
- 3 Jádesárkány
- 3 Eltörlés
- 2 Ósöreg Dorka
- 2 Asztrálzúzó csáp
- 2 Végzetes csáp
- 3 Taumaturgikus transzformáció
- 3 Szellembélyő
- 2 Galargamoth
- 2 Kismassa
- 2 Moa daraboló

Czirkus László paklja:

- 3 Gépezet
- 3 Trollfa
- 3 Cseppfolyós idő
- 3 Zöldfüllő kalandozók
- 3 Szimill spórák
- 3 Quwarg tojásgondozó
- 3 Asmael
- 3 Szmoggyer
- 3 Kismassa
- 3 Sheran küldetése
- 3 Örök dilemma
- 1 Fehér manó
- 1 Szokatlan ceremónia
- 3 A halál nem válogat
- 3 A halál dala
- 2 A mágia elnyelése
- 3 Az élet ereje
- 1 Illúziócsapda

Kereszturszki János paklja:

- 2 Sötét Föld
- 3 Exterminálás
- 3 Sziklarepez
- 2 Quwarg széltáncos
- 5 Bufa kódexe
- 3 Hegymélyi drakón
- 3 Irtoztató nekromanta
- 3 Fekete férg
- 3 Thrax halálcsep
- 3 Rhatt papja
- 3 A lélek súlya
- 3 Balszerencsés quwarg
- 3 Khirr, a barbár
- 3 Ősi halálmágia
- 3 Deego

Vaczó András paklja:

- 1 Moa daraboló
- 1 Gömbvillám
- 1 Chara-din káoszlovagja
- 1 Sötét Föld
- 3 Sziklarepez
- 2 Az örület dala
- 3 Hiei ellentámadása
- 2 Döngnyúzó
- 3 Deego
- 2 Hiei
- 3 Höre
- 3 Uwalla
- 3 Ryuku őrtorony
- 3 Koncentrált energia
- 3 Troglodita törzsfőnök
- 3 Panatán csillapítás
- 3 Metamorfózis
- 2 Asnomad
- 3 Démonölő
- 3 Fegyverkovács

A DÖNTŐ

A harmadik napon már 9 órakor elkezdtek a versenyt, a játékosokat két, nyolcas csoportba osztottuk



Panyik Zoltán, az első nap győztese

az első két nap eredményei alapján. Az egyik csoportban Vaczó András, Panyik Zoltán, Kereszturszki János, Rémm András, Kőrös Gábor, Magyar Attila, Jámbor András és Kiss Szabolcs küzdött, a másikban pedig Czirkus László, Csernus Dávid, Baross Ferenc, Dönczi Krisztián, Sass Tamás, Béres Csaba, Simon Dániel és Lancsa Péter. A csoportokat leültettük egy-egy nyolcszemélyes asztalhoz, ahol két csomag Legendák Völgyéből és egy csomag Régmúltból kellett összeválogatniuk legalább 40 lapos, négyszínű paklikat. Néhány lapot kitiltottunk, pár másikat pedig bekorlátoztunk a játékosok kérésére, hogy ne egy-két lap helyzetén múljon a verseny. Nyilván így is voltak erős lapok, de a versenyzők érdekes, élvezetes, fordulatos meccseket vívtak, ritka volt a lerohanás, öt perces győzelem.

A csoportokban három fordulás svájci rendszerű versenyt tartottunk, melyből mindkét csoport első négy helyezette jutott tovább, itt szerepet játszottak az első két napról hozott pontok is, az első négy helyezett +3, a második négy +2, a harmadik négy pedig +1 pontot kapott.

Az A csoportból Csernus Dávid, Sass Tamás, Béres Csaba és Dönczi Krisztián jutott tovább, a B-ből pedig Vaczó András, Rémm András, Jámbor András és Panyik Zoltán. Innentől irányított sorsolással, egyenes kieséssel folytatódott a küzdelem, az előző évektől eltérően már itt is 3 győzelemig mentek a meccsek. Időkorlát itt még volt, de kevés esetben számított.

Eredmények a négy közé jutásért:

Vaczó András – Dönczi Krisztián 3:2
Sass Tamás – Jámbor András 3:0
Csernus Dávid – Panyik Zoltán 3:2
Rémm András – Béres Csaba 3:2

Az elődöntő eredményei:

Sass Tamás – Vaczó András 3:0
Rémm András – Csernus Dávid 3:0

Sass Tamás egészen érdekes és erős orglingos koncepciót szedett össze, két *Orgling búzistennel*, sok *Orrfacsaró búzzel*, *Oxatával*, *Torqannal*, *X-1-gyel*. Erős lapjai voltak még a *Szélsíkló* (a *Búzistennre* téve optimális), *A bátorság dala* és a *Fekete féreg*.

Rémm András paklija galetkikkel és testrészekkel operált elsősorban, *Médeni Bertát*, *Sajbit*, *Asztrálzúzó csápot*, *Pszí-mestert*, *Betonfalat*, *Öreg vazallust*, *Bodom fiát* és *Dupla vagy semmit* is használt. Sajnos a *Dupla vagy semmivel* nem nagyon volt szerencséje, többszöri kijátszás során csak egyszer húzott vele, akkor is csak két lapot.

Csernus Dávid paklijában az *5 Szibarita váz* zúzott elsősorban, de a *Manavákuum - Örök kábulat* kombó is erősnek bizonyult.



Rémm András, a második helyezett

Vaczó András paklijából talán csak a *Nagyobb cafat-robbanást* tudnám kiemelni, nála inkább a jó játéktudás dominált, mint a pakli ereje.

A döntőben Sass Tamás 3:1 arányban jobbnak bizonyult Rémm Andrásnál, a harmadik helyért vívott csatában pedig igen nagy küzdelemben Csernus Dávid győzött.

A X. HKK Nemzeti Bajnokság végeredményei:

Az első: SASS TAMÁS
A második: Rémm András
A harmadik: Csernus Dávid
A negyedik: Vaczó András

Sass Tamás egyedülálló bravúrja: immár háromszoros Nemzeti Bajnok, míg a többiek egyet-egyet nyertek. Kíváncsi vagyok, hogy a HKK (remélhetőleg még hosszú-hosszú) történetében képes lesz-e valaki még ezt véghezvinni, illetve Tamás megáll-e három győzelemnél.

Minden résztvevőnek gratulálunk, viszlát jövőre a XI. Nemzeti Bajnokságon!



Sass Tamás, a nemzeti bajnok



A nyolc döntős – Álló sor: Sass Tamás, Vaczó András, Dönczi Krisztián, Jámbor András, Csernus Dávid
Guggoló sor: Rémm András, Panyik Zoltán, Béres Csaba

Kérdezz... ALDOM ...felelek!

DANI ZOLTÁN

Használom Totenhat, a féreg képességét visszaveszek egy férget a kezembe. Kell-e férget áldoznom, ha használni akarom az Albinó féreg képességét?

Nem, Totenhat képessége minden költséget helyettesít az aktivizálást igénylő képességeknél minden férgegnél egy körben egyszer. Hasonlóan nem kell életpontot áldozni a Romboló féregnél, vagy nem kell passzíválni és feláldozni a Hullaférget. Ez utóbbi persze végtelen Hullaférget jelent, ha van élőholtam játékban.

Hegymélyi lény-e a Szkritter lidérclord?

Nem. Igaz, az Ébredésben minden szkritter hegymélyi lény, de a később kiadott szkritterek (Szkritter esélylőső, Manafaló vyarg), már nem azok, mivel nem szerepel rajtuk az ikon.

Blokkol-e a Butítás, ha a gyűjtőből játszom ki? Illetve blokkol-e A csodák kútjával a gyűjtőből kijátszott blokkoló lap?

Az AK119 Kérdezz-felelek rovatában elég jól körüljártuk ezt a témát. A vízió minden szempontból lapkijátszás, tehát a blokkolás is működik vele. A csodák kútjával történő kijátszás kézből kijátszásnak számít olyan szempontból, hogy lehet rá reakció forrásokkal reagálni, de az olyan hatások, amik kézből kijátszásnál jönnek létre, nem vonatkoznak rá. A blokkolás csak kézből kijátszáskor jön létre, tehát A csodák kútjánál nem.

Drágítja-e Az álmok mestere az ellenfél Quwarg dögevőjének képességét?

Nem, mivel Az álmok mestere az ellenfél forrását drágítja, a Quwarg dögevő képességénél pedig a semmizés nem forrás, hanem költség. Hasonlóan a Dögnyúzóét és a Lélekszivacsét sem drágítja.

Semmizhetek-e a Morgan tanítványával az ellenfelem gyűjtőjéből, ha van neki egy Szkritter lidérclordja, és annak működik a legendás képessége?

Nem. A Szkritter lidérclord megvédi a gyűjtőben levő lapjaimat a forrásoktól, és a Morgan tanítványának képessége is forrás. Viszont hasonlóan az előző kérdéshez, nem védi a gyűjtőben levő lapjaimat a Lélekszivacsától, a Dögnyúzótól vagy a Quwarg dögevőtől.

Mi történik akkor, ha egy Kétágú villámmal (új) lelövök az életjelzős Auguromat és egy másik lényemet?

Az Augurt megmenti az életjelző, majd ezután használom életmentő hatásként a képességét, hogy megmentssem vele a másik lényt. Sőt, ha nincs rajta életjelző, azt is megtehetem, hogy először megmentem Augurt a saját életpontomból, majd Augurral megmentem a másik lényemet. Nem tiltja semmilyen szabály, hogy több életmentő hatást használjunk közvetlenül egymás után, csak mindig először Augurt kell megmenteni, hiszen olyan lény képessége nem használható életmentő hatásként, ami éppen a gyűjtőbe kerülne.

Újra én következem-e, ha beütök egy Morq Fan Gorral, de az ellenfelem Augurja átvállalja az ellenfelemet ért sebzést?





Nem, mivel *Morq* nem sebezte meg az ellenfelet. Az *Augurt* sebezte csak meg.

Rakhatok-e izom-, élet- vagy mérgejelzőt egy másik lényre a *Csontkupolával*, ha kijátszom az *Irtóztató nekromantát*, és az a képességével lelő egy lényt?

Igen. A *Csontkupola* szövege szerint akkor jár a jelző, ha egy lényem megöl egy másik lényt. A megöl azt jelenti, hogy a lény harcban, vagy bármilyen képességével öli meg.

Helyettesíthetem-e *A béke megőrzésének* költségét a követóm feláldozásával, ha a követómet az ellenfelem életpont áldozásával megszüntette?

Nem. A követónek két állapota van: vagy van, vagy nincs. Ha nem játszok követóval, akkor értelemszerűen nincs, de ugyanígy nincs követóm, ha az ellenfelem leszédte, ha semlegesítette *Semleges csatamezővel*, vagy *Pihenővel*. Egyik esetben sem tudom feláldozni, mivel nincs követóm. Viszont, ha az ellenfelem *Semleges csatamezője* kikapcsolja a követómet, de én kijátszok egy *Pihenőt*, akkor a követóm időlegesen (három kórig) „van” állapotba kerül, és ekkor feláldozhatom *A béke megőrzéséhez*.

Használhatok-e *Mardakor bölccsel* két *Fekete Pétert* a pakliban?

Igen. *Mardakor bölccsel* egy lapból eggyel többet lehet használni, mint amennyi megengedett.

Mi történik akkor, ha *Semleges csatamezővel* játszok három *Bűvös erdő*, vagy egy másik *Semleges csatamező* ellen?

A *Semleges csatamező* pontosan úgy működik ilyen szempontból, mint az *Ősi rúna*. Vagyis három *Bűvös erdő* esetén, az ellenfelem csak eggyel kevesebb lapot húz. Másik *Semleges csatamező* esetén pedig mindkét játékos kivehet hét lapot az ellenfele paklijából.

Megakadályozhatom-e *A sors fíntorával* (új) az *Albinó varkaudár* képességét?

Nem. *A sors fíntorával* (új) csak aktivizálást igénylő képességet lehet megakadályozni, az *Albinó varkaudáré* pedig nem ilyen. Aktivizálást igénylő képesség az, aminek a használatáról döntést kell hozni, vagyis ha akarom használnom, ha akarom nem. Az, amelyik mindenképpen létrejön, csak a képesség hatásáról, célpontjáról stb. kell döntést hozni, az nem aktivizálást igénylő, hanem automatikusan létrejövő képesség.

Meg kell-e mutatni a teljes kezemet, ha *Quwarg célpontot* játszok ki?

Nem minden esetben. Csak annyit quwargot kell megmutatni, ami a célpont idézési költségét nullára csökkenti. Ha nincs ennyi, akkor természetesen meg kell mutatnom a teljes kezemet.

Mi történik akkor, ha *A gyík lesújt*-tal reagálok az ellenfelem *A felhők asszonyára*?

A gyík lesújt egy reakció, tehát előbb létrejön, mint *A felhők asszonya*, így módosítja annak hatását.

Ezután létrejön *A felhők asszonya*, elveszi a varázspontodat, amit te kapsz meg *A gyík lesújt* miatt, az ellenfeled pedig nem kap semmit, vagyis a varázspontod változatlan marad. Természetesen a kör hátralévő részében nem kaphatsz varázspontot.

Választhatom-e *Szellemszolgát* (új) feláldozásra, ha az ellenfelem a *Kozmikus örvény* képességét használja?

Nem. Olyan lapot, amit nem lehet feláldozni, vagy nem hatnak rá források, hatások, nem választhatok. Ha nincs egyéb lapom, akkor a varázspontot megkapom, de a *Szellemszolgát* (új) nem kell feláldozni.

Mennyiért jön *Delga*, ha van játékban két kalandozóm és egy *Hívó kürtöm*?

Egyért akkor is. Igaz, hogy *Delgán* nem szerepel az, hogy nem mehet a költsége egy alá, de ha egy lap a saját idézési költségét módosítja, akkor először mindig ezt a módosítást kell elvégezni, és utána jön a más lapok által történő idézési költség módosítás. A *Hívó kürt* pedig nem csökkenti a költséget egy alá. Sőt, tovább megyek, az AK108 és 118 Kérdezz-felelek rovata alapján, ha



egy lap saját maga módosítja az idézési költségét, akkor az alap idézési költsége lesz ennyi. Az AK124 alapján az ilyen lapoknál a kézben és a gyűjtőben, az asztalon maradó lapoknál pedig az asztalon is a bal felső sarokba irt szám az alap idézési költség, vagyis *Delgánál* három. Így egy *Méonech fürkészel* nem tudom eldobatni, sem lelőni. Viszont a kijátzáskor egy az alap idézési költsége, ha van még két kalandozóm játékban, tehát ekkor meg lehet akadályozni mondjuk egy *Szúnyog-irtással* (hasonlóan a *Régi Dallamhoz*, *A xirnoxok átkához* vagy *A rend erejéhez* megfelelő körülmények között).

Mennyi az alap idézési költsége az Owooti cselszövésnek, ha az ellenfelem ebben a körben elvette a varázspontomat?

0. A kérdés az előzőhöz illik: egy lap maga módosítja az idézési költségét bizonyos feltételek teljesülése esetén. Ekkor az alap idézési költség ez a módosított lesz.

Megvédi-e Folrang a varázspontomat, ha a kezemben van, és a varázspontom egyről nullára csökkenne?

Igen. A *Folrang* minden esetben véd, ha ellenfelem a varázspontomat csökkenti, és a végeredmény öt alatt van.

Csökkenthetem-e Dranadáni kötőrővel az ellenfél avatárjának sebzését, ha ő Az istenek hírnökével játszik?

Nem. A kötőrő képessége egy hatás, ami nem hat a hatásra/forrásra immúnis, vagy hatással/forrással célozhatatlan lényekre.

Lapkijátszásnak számít-e egy helyszín kijátszása?

Nem. Ráadásul, a helyszín nem számít játékban levő lapnak, csak olyan

lapok és hatások vonatkoznak rá, amik ezt külön említik. Viszont ha egy helyszín a kézben vagy a gyűjtőben van, akkor az csak egy sima lap. Ugyanúgy el lehet dobatni, mint bármely más lapot, ki lehet semmizni, vagy akár *Estariol* is visszahozhatja a gyűjtőből.

Mi történik akkor, ha két A lélek súlyát játszik ki ugyanarra a lényre?

A másodiknak nem lesz eredménye. Ha egy lény elveszti egy vagy több képességét, úgy kell tekinteni, hogy a lapnak nincs az a képessége, vagy egyáltalán nincs képessége. Ebben az esetben a másoló lapok sem másolják le a képességet, kivéve, ha a másoló lapon más szerepel. Viszont például, ha egy lényem *A lélek súlya* miatt elveszti a képességeit, akkor nincs képessége, tehát meg tudja sebezni a *Szibarita vázat* (új).

Mi történik akkor, ha testrészt feladósával reagálok arra, hogy az ellenfelem bűbájt akar rakni egy galetkimre?

A bűbáj rákerül a galetkimre, de nem csinál semmit. A testrészt áldozása egy olyan reakció, ami magát a forrást nem akadályozza meg, csak annak a galetkire történő hatását.

Mi történik akkor, ha az Ében munkafelügyelő képességét használok egy életes lényre, aminek a max. ÉP-je 0 lesz tőle?

Meghal a lény, az élet nem menti meg. Az élet max. ÉP-re gyógyít, vagy leveszi a jelzőket a lényről, ha az jelzőtől kerülne a gyűjtőbe. Itt azonban a max. ÉP 0, és nem jelzőtől kerül a gyűjtőbe, mivel a *Ében munkafelügyelő* nem jelzőt ad.

Nerub kórokozó: lemaradt róla, hogy a vele megmenteni kívánt lény max. életpontra gyógyul.

Hatás: Gyakran merül fel az a kérdés, hogy mi is minősül pontosan hatásnak. Újabbán főleg jelzők kapcsán vetődik ez fel. Természetesen a kézben, asztalon és gyűjtőben levő lapok képességei hatások. Ugyanígy hatások az önálló jelzők képességei is (pl. *A Fegyverkovács* (új) dobótőrei). A legfogósabb kérdés a lapra rakott jelzők témája. Az egyik legtipikusabb lapra rakott jelzők, a méregjelzők eddig sem számítottak hatásnak. Ebből a példából kiindulva a lapra rakott jelzők állandó képességei nem hatások. Ilyen jelzők még például az öregítés jelzők. Konkrét példával élve *Uwallát* (új) eddig is le lehetett mérgezni, de most már az is egyértelmű, hogy az öregítés jelzők is megölik (pl. *Nekromanta enyészúr*). Azonban a lapra rakott jelzők aktiválást igénylő képességei már hatások. Ilyen pl. a *Csáp entitás* által adott testrészt jelzőkkel okozott sebzés. Ha már a testrészt jelzőknél tartunk, fontos azt is megjegyezni, hogy a testrészt jelzők (*Csáp entitás*, *Galetki szanitéc*) minden szempontból testrésztnek számítanak, de nem önálló jelzők. Lapra rakott jelzők, így semmilyen olyan forrás nem szedi le őket, ami önálló jelzőkre hat.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. november 15.



Augusztusi feladványunkba egy kis hiba csúszott. Leírom az általunk elgondolt megoldást, és azt is, hogy miért hibás.

1. Kijátszom az *Ébredést*, felhújom a *Kronópókot*. (-2 = 8 VP)
2. Kirakom a *Kronópókot* és a *Sziturenát*. (-3 -2 = 3 VP)
3. Lehozom a *Magzatot* szkriterként, a pók miatt aktívan jön. Passzivizálok *Sziturena* képességével, majd visszaveszem 1 varázspontért, mivel szkriter. A két izom miatt kapok egy varázspontot és húzok egy lapot. Ezt végtelenszer el tudom ismételni, tehát felhújom a paklimat. Ezután a két izomból két varázspontot kérek, tehát végtelen varázspontom van.
4. Lerakom a fattyakat aktívan. Három bemegy az örposztba, és ütnek. Ez volt az, amit elszámoltunk, mivel itt számoltuk az *Ébredés* által adott plusz sebzést is. Ezt nyilván nem lehet, hiszen egy azonnali varázslat csak annak ad plusz sebzést, ami a kijátszásának pillanatában játékban van, a később kirakottakra már nem vonatkozik. Tehát csak hatot ütök. (-6 = 96 ÉP)
5. Lerakom a *Robbanó birkákat* és az *Árnyéksólymot* is. Beáldozom a birkáknak a 40 fattyat, *Sziturenát*, a *Kronópókot*, az *Árnyéksólymot*, a *Magzatot* és magát a birkákat. Így sebzek 90-et, tehát

hatban marad az ellenfél. A feladvány nem megoldható. Pár szó még a hibákról: *Árnyéknál* nem sül ki az izom, tehát az *Árnyéksólyom-Sziturena* kombó nem működik. Az sem működik, hogy a sólymot áldozom a birkáknak, majd reakcióból visszaveszem az árnyékkal, mivel a birkáknál a képesség költsége a lény áldozás. Ha nem fizetem ki a költséget, nem történik meg a képesség, márpedig ha visszaveszem az árnyékkal, akkor nem fizetem ki a költséget.

Szerencsés nyerteseink: Ezúttal csak két olyan megoldás érkezett, ami azt mondta, hogy nincs megfejtés, ráadásul részletezte is a problémát: Róth Tibor Pécsről és Schneider Gergely Tiszalúcról. Nyereményük egy-egy csomag *Legendák Völgye*. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 5 életpontod és 16 varázspontod, az ellenfelednek 7 életpontja és 5 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot ennek a körnek a végéig!

Beküldési határidő:
2006. november 15.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

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

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Trollfa (új) (S)
- Asmael (D)
- Sheran küldetése (S)

A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- A halál dala (L)
- Szmoggyer (L)
- Az élet ereje (S)
- Cseppfolyós idő (D)
- Fehér manó (L)

A GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAPOK:

- Cseppfolyós idő (D)
- Fehér manó (L)

Nincs lapod az asztalon.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Yekashi keselyű (E)
- Cibáló magzim (S)
- B. Jagumir (-)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Illúziósárkány (új)

A lényei az örposztban vannak.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 7 ÉP, 5 VP, 0 SZK

Ellenfeled
kezben levő
lapja



Ellenfeled
örösztiában
levő lapok

A TE ÁLLÁSOD: 5 ÉP, 16 VP, 0 SZK

Kézben levő lapjaid



A paklid felülrő sorrendben

A gyűjtődben levő lapok



VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Kincsestár Könyvesbolt
különterme, Rákóczi u. 61.
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kartyavár, Kísasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Booskai u. 1.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.
FIDESZ IRODA – Budapest, 1093. Lónyai u. 48.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
János u. 13.
HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,
Kossuth u. 8.
KAPOSVÁR – Arkád u. 2.
KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor
Művelődési Ház, Negyvenyolcas u. 12.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színvaporik 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegefü u.
75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PÉCS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékolt
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás keresztvezető sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzemház, Legendák
Bolt, Tavírdá u. 2/a.
SZELLEMLÓVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncsics M. u. 5-7.
SZŐREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
TISZAUJVÁROS – Telki Blanka u. 14.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt,
Kinizsi Üzemház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő
helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerle Boccia Klub

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

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel,
üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

ÚJ VERSENYEK

OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 22., 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Erdőkertes.
Szabályok: Egyszínű verseny. Tiltott a szokáso-
sak mellett a *mindentudó* és a *Zarknod bilincse*.
Nevezési díj: 700 Ft.
Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Csik János, szonar@freema-
il.hu, 70-570-2947.

PÁROS VERSENY

Időpont: október 22., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: Páros verseny. Minden lapból csak
egy lehet a pakliban. A szabálylap közös, a köve-
tő lehet különböző.
Nevezési díj: 500 Ft/fő (16 év alattiaknak 400
Ft).
Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 28., 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Abyss Klub.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatő-
rök indulhatnak.
Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub,
www.abbyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu,
342-3870.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 28., 10 óra, nevezés 9.30-tól.
Helyszín: Pécs.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 600 Ft
Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Szabó Attila, diablo1987@fre-
email.hu, 30-451-4201.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 28., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 600 Ft. Csak fényképes igazol-
vánnyal lehet nevezni.
Díjak: Legendák Völgye paklik.
Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, vi-pi-
fu@nexus.hu, 30-600-9151.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 28., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 28., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Camelot Kartyavár, 06-36-
321-9666.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 28., 10 óra.
Helyszín: Tiszaújváros.
Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott lapok
a szokásokkal mellett: A *sűrkeállomány aktivizá-
lása*, *Áldozat az ősi isteneknek*, *Méonech für-
kész*, *Manafonál*, *Manafamiliáris*.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: Legendák Völgye paklik.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 29., 10.30.
Helyszín: O+A Plusz.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatő-
rök indulhatnak.
Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fan-
tasy), hkk@omegaplusz.hu, 30-206-9004.

PÁROS VERSENY

Időpont: október 29., 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Erdőkertes.
Szabályok: Páros verseny. Tiltott a szokásokkal
mellett a *Manafonál*.
Nevezési díj: 700 Ft.
Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Csik János, szonar@freema-
il.hu, 70-570-2947.

JELLEMEK HARCA

Időpont: október 29., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: A pakliban vagy csak jó jellemű (Ra-
ia, Elenios, Rhatt), vagy csak semleges (Sheran,
Fairlight, Tharr), vagy csak gonosz (Dornodon,
Chara-din, Leah) lapokat lehet használni, a szín-
telen és Bufa lapok mellett.
Nevezési díj: 300 Ft (16 év alatt 200 Ft).
Díjak: Legendák Völgye paklik.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

ŐSÖK VÁROSA

Időpont: október 29.
Helyszín: Kiskundorozsma.
Szabályok: Ősök Városa.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Veres Péter, verespe-
ter001@freemail.hu, 30-639-2276.

JELLEMEK HARCA

Időpont: október 29., 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Fidesz iroda.
Szabályok: Vagy csak jó (Raia, Elenios, Rhatt), vagy csak gonosz (Dornodon, Leah, Chara-din), vagy csak semleges (Fairlight, Tharr, Sheran) lapok lehetnek a pakliban a szintelen és Bufa lapok mellett. A többi szabály megegyezik a hagyományos versenyekkel.
Nevezési díj: 1100 Ft.
Díjak: 7000 Ft pénzdíj, Legendák Völgye paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Györki Dávid, gyorkida-
vid@freemail.hu, 70-314-1179.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 30., 11 óra.
Helyszín: Hortobágy.
Szabályok: Hagományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Legendák Völgye paklik.
Érdeklődni lehet: Nagy Zoltán, 20-573-8989.

HÁROMSZÍNŰ VERSENY

Időpont: november 4., 11 óra.
Helyszín: Nyírbátor.
Szabályok: Háromszínű verseny.
Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 elűdítő árat is. A versenyre előre kell nevezni telefonon vagy e-mailben.
Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, vicces.fer-
ko@axelero.hu, 70-298-1175.

PÁROS VERSENY

Időpont: november 4., 10 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Abyss Klub.
Szabályok: Páros verseny. Tiltott lap a mindentudó is.
Nevezési díj: 1600 Ft/pár.
Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka. A legjobb amatőr párt külön díjazzuk.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 4., 10.30.
Helyszín: Dungeon.
Szabályok: Hagományos verseny.
Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.
Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

KILENC

Időpont: november 5., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: Pontosan 90 vagy 99 lapos, 9 színű paklival lehet nevezni. A kiegészítő paklinak pontosan 29 lapból kell állnia. Az alap ép 19.
Nevezési díj: 500 Ft (16 év alatt 400 Ft).

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 szintelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák angyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leirtakkal 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 mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azazal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. 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.

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

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

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

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

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.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

VESZÉLYES FAJ: Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lényt. A paklinak min. 45, max. 48 laposnak kell lennie.. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

Díjak: Legendák Völgye paklik.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: november 11., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 11., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, kero-ooo@freemail.hu, 20-959-1401.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

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

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: november 11., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Varázslat nélkül.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

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

HÁROMSZÍNŰ VERSENY

Időpont: november 12., 10 óra.

Helyszín: Tiszaújváros.

Szabályok: Háromszínű verseny.

Nevezési díj: 300 Ft (16 év alattiaknak 200 Ft).

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

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

EGYEDI VERSENY

Időpont: november 12.,

Helyszín: Kiskundorozsma.

Szabályok: Hatalom korlátozása, ahol minden lapból csak egy használható.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Veres Péter, verespe-ter001@freemail.hu, 30-639-2276.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: november 18., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, ultraritka.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: november 18., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

KÉT LAPOS

Időpont: november 26., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Minden lapból max. kettőt lehet használni a pakliban.

Nevezési díj: 300 Ft (16 év alattiaknak 200 Ft).

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: november 26., 11 óra (nevezés 10-től)

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft/pár.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka. A legjobb amatőrt külön díjazzuk.

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

A SÁRKÁNYMÁGIA BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Sárkánymágia!

A 8. helyezettet is díjazzuk!

Időpont: November 25. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: TF-találkozó, Láng Művelődési Ház (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.).

Megközelíthető a két metróval (a Forgách utcánál kell leszállni).

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Sárkánymágiából.

Nevezési díj: 2500 Ft (tagoknak 2400).

Díjak: Négy gyűjtődoboz Sárkánymágia, ultraritkák.

Érdeklődni lehet: levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134,

vagy e-mailben a beholder@holder.hu címen.

A versenyen 120 játékosnak tudunk helyet biztosítani. Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660-as számon és e-mailben a tf@holder.hu címen BEMUTATO subjecttel.

A levélben írjátok le, a neveket, akiknek helyet akartok foglalni. A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be. Az előnevezetteknek 3/4 10-ig tartjuk fenn a helyet.



VÉTEL-ELADÁS

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

2 ÉVES AZ ABYSS

November 2.-án 20%
kedvezményt adunk
mindenre

HKK laponként, széles
választékban, kedvező áron

Meglepetések, ajándékok
egész hónapban

BUDAPEST, VII.
CSERHÁT U. 4.

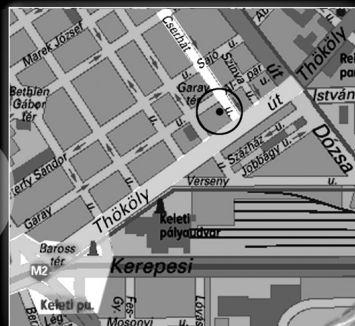
H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

Tel.: 342-3870

www.abyss-klub.hu



VERSENYBESZÁMOLÓK

Kövér Attila győztes paklija:

- 3 A láng marása
- 3 Asmael
- 3 Kisebb Zan
- 3 A pokol szeme
- 3 Urgod csapása (új)
- 3 Szokatlan ceremónia
- 3 A Gépezet (új)
- 3 Vészkijárat
- 3 Hydron
- 3 Cseppfolyós idő
- 3 Hívó kürt
- 3 Magiszter
- 3 Akmal
- 3 Örök dilemma
- 3 Parhalakka (új)

Kiegészítő pakli:

- 3 Brithung, a tolvaj
- 3 Diz-ruptor
- 2 Túlélők Földje (új)
- 3 Dornodon visszavág (új)
- 3 Hívó kürt
- 3 Pihenő
- 3 Asnomad
- 3 Majd legközelebb
- 3 Tolvajszem (új)

Ádám Norbert paklija:

- 3 Goblin berzerker
- 3 Moa ékszer
- 2 Sajbi
- 1 Sötét föld (új)
- 3 Naso-thin nagyrúr
- 3 Ghallai faló
- 1 Fegyverkovács (új)
- 3 Khirr, a barbár
- 3 Harci szekér (új)
- 1 Rubingólem (új)
- 1 Sziturena
- 1 Öreg vazallus
- 1 Goblin daráló
- 3 A csend tornya
- 3 Gruangdag amulettje (új)
- 3 Gyilkos manó (új)
- 3 Tak, a rabszolga hajcsár
- 3 Goblin kulacs
- 2 Granitoid
- 2 Pengedalnok

Vámos Csaba paklija:

Szabálylap: Semleges csatamező

- 3 Mindenható plazmagömbök
- 3 Palabadanavakri
- 3 Tündöklő ősi torony
- 3 Furmányos pegazus
- 3 Purifikáció
- 2 A lélek súlya
- 2 Rhatt nagyobb bajnoka
- 2 Megkövesedett sünn
- 3 Rhatt oltára
- 2 Tündérsárkány
- 3 Impulzus
- 3 A tudat ellensége
- 3 Majd legközelebb
- 3 Catherine férgei
- 2 Fénylő horizont
- 2 Mágikus óra
- 2 Rhatt fénylovagja
- 2 Kegyetlen nap
- 2 Rhatt kisebb bajnoka
- 2 Régi dallam
- 1 A bölcsesség dala

Kiegészítő pakli (érdekes, hogy a szabálylap miatt a legerősebb lapok itt találhatóak):

- 3 Az akarat ereje
- 3 A nyugalom pillanata
- 3 Bölcs látomás
- 3 Eltörlés
- 3 A rend ereje
- 3 Arany gugyola
- 3 Rhatt papja
- 3 A felhők asszonya
- 1 Sötét Föld

Vaczó András paklija:

Követő: A mindentudó

- 3 Örült varázsló (új)
- 3 Halászat
- 3 Majd legközelebb
- 3 Villámhárító
- 3 A szürkeállomány aktivizálása
- 3 A mogokok törvénye
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Ősi béklyó
- 3 Szibarita váz (új)
- 3 Trükkmester (új)
- 3 Manafonál
- 3 Méonech fürkész
- 3 Orzag bilincse (új)
- 3 Zu'lit kísérlete
- 1 Az Ősmágus
- 3 A gyenge ereje

Csernus Dávid paklija:

Követő: Morgan tanítványa

- 2 Haarkon (új)
- 3 Majd legközelebb
- 3 Leah hatalma
- 2 Parhalakka (új)
- 3 Óriás denevér (új)
- 1 Morgan parancsa
- 3 Magzat
- 3 Gakk, az Észak ura
- 2 Szmoggyer
- 3 Lidéreszellem
- 2 Robbanó birkák
- 2 Morgan gyásza
- 3 A halál dala
- 3 Fekete fereg
- 3 A múlt tükré
- 2 Irtoztató nekromanta
- 3 Lélekszívacs
- 3 Thrax halálesapás
- 3 Sírrelő
- 2 A holtak bolygatása
- 3 Nekromantanonc

Pós László győztes paklija:

Követő: A mindentudó

- 2 Mentális robbanás
- 1 Az Ősmágus
- 3 Fairlight trükkje (új)
- 3 Orzag bilincse (új)
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 A gyenge ereje
- 3 Manafonál
- 3 Villámhárító
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 A mogokok törvénye
- 3 A szürkeállomány aktivizálása
- 3 Majd legközelebb
- 3 Halászat
- 3 Méonech fürkész
- 3 Ősi béklyó
- 2 Az etretnek
- 1 Kétágú villám (új)

ISTENEK HÁBORÚJA

A beszámolót egy helyreigazítással kell kezdenem: egyik korábbi cikkemben a legsikeresebb testvérpárok között elfelejtettem megemlíteni Szalontai Gyula és Norbert nevét, amit mindenképpen pótolni szeretnék.

A Beholder Kft. legutóbbi, egyszínű versenyét szeptember 16-án rendeztük. 53 amatőr és 20 profi játékos nevezett. A színek vetélkedésében Fairlight volt a legnépszerűbb, általában *A mindentudóval* összerakott kontroll-kombó paklival, de láthattunk ebből a színből épületes összeállítást is. Bár csak 20 profi indult, mégis mind a 9 színből összeállított pakli képviseltette magát a profik között: az említett Fairlightokon kívül Charadin *Zarknod bilincse* és kontroll, Dornodon quwargos és *Parhalakka-A gépezet* kombó, Leah Morgan *tanítványaival* kiegészített kontroll, Elenios *A fókusz megeléje*, Tharr tárgyas, Sheran és Raia kontroll, Rhatt pedig ter-

mészetesen blokkoló paklival mutatta meg erejét. Külön öröm számomra, hogy az első öt profi paklija mind más színű lett, így le is írom mind az ötöt.

A profiknál a győzelmet Kövér Attila szerezte meg, a második Csernus Dávid, a harmadik Vaczó András, a negyedik Ádám Norbert, az ötödik pedig Vámos Csaba lett. Az amatőröknél Pós László diadalmaskodott, az ő pakliját szintén láthatjátok oldalt. A második helyen Tóth Norbertet köszönthettük, ő Sheran nerub paklival küzdött, a harmadikon Kovács Balázst, Chara-din xenos-*Zarknod bilincse* paklival, a negyediken pedig Drenkovic Zoltánt, Fairlight *A mindentudó* kontrollal.

Jó böngészést, és gyertek minél többen a Beholder Kft. versenyekre!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Gáspár Tamás *Morgan tanítványa* segítségével az első körben kidobott ellenfelétől egy *Haláldémont* a gyűjtőbe, majd *Nekromantanonccal* gyorsan feltámasztotta a saját oldalán, így elég gyorsan nyert.

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

- ❖ Elkészültem az új klánküldetésekkel, köszönöm a türelmeteket! Minden klán 15 új küldetést kapott, amelyek teljesíthetőek, de megfelelő kihívást fognak jelenteni. Ezzel párhuzamosan formálódik bennem néhány ötlet a klánképességek és rang kisebb megreformálására, ha lesznek konkrétumok, a szokásos fórumon leirom őket, hogy elmondhassátok a véleményeteket.
- ❖ Számos kisebb javítást csináltam, sajnos most nem készítettem jegyzetet mindenről, de azon keveseknek, akiket érintettek ezek, megírtam, hogy a javítás megtörtént.
- ❖ Bekerült a játékba az új fejlesztés, a kaszinó! A 20. fordulótól kezdve mindenki kap róla enciklopédiát, és használhatja is. A kaszinóban való játék TVP-be és aranyba kerül. A pénzen kívül számos értékes dologt lehet nyerni, javaslom mindenkinek, hogy próbálja ki mihamarabb! Egy ideális cse-

lekvés a kevésbé harcorientált karaktereknek (bárdok, tudósok). A kaszinóba a BE 29 {mennység} paranccsal mehatsz el, a {mennység}, hogy mennyit akarsz játszani (minden játék 1 TVP-be és 100 aranyba kerül).

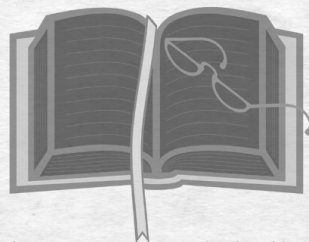
- ❖ A hihető illúzió bugos volt, a kapott statok egy része rajta maradt a karakteren, javítottam.
- ❖ A bosszantás itala most már nem növeli a szörnyek számát az LV első csatájánál.
- ❖ Ismét bővült az ellenfelek száma a torzszülött arénában.
- ❖ Az 5. és 11. kalandor rangnál kapott bónusz 1.5-szeres ill. 2-szeres lélekenergia volt. Ez kis mértékben módosult, az 5. kalandor rangnál 1.4-szeres, a 11. kalandor rangnál pedig 1.7-szeres lett a bónusz.

Tihor Miklós

ŐSÖK VÁROSA

Leanthil naplója

34.



Egyszer már megpróbáltam nekikezdeni a mostani naplóbejegyzés megírásának, de akkor olyan erőtlén voltam, és úgy remegtek a mancsaim, hogy képtelen lettem volna akár egy sort is olvashatóan lekörmölni. Hogy miért? Elmesélem, úgyis itt fejeztem be legutóbb.

Szóval összejött a társaság, hogy felkutassuk és elpusztítsuk a vrathag pókot. Ez valójában egy nagy adag feketén csillogó nyálka, ami pók formájúra alakította magát. A hivatalos verzió szerint az (állítólagos) Ellenség teremtménye. Más szövetségek már találkoztak vele, tőlük próbáltunk meg még a harc előtt minél több információt megtudni a lény harcmódoráról. Ez ment is, viszont sajnos elég kevesen voltunk a legyőzéséhez, így nem sok reményünk volt felülkerekedni. Nem tudom, a többiek miért nem jöttek, de majd a végére járok én ennek a tömeges henyélsnek. Mivel végtagokkal megsebezni szinte lehetetlen, és a varázslatok is alig ártnak neki, úgy határoztunk, hogy leheleteinkkel próbáljuk meg majd elpusztítani. Ehhez igénybe vettünk minden mágikus támogatást, amit csak a tárgyainktól remélhettünk, Poison Padre pedig magas szintre fejlesztette a sárkánylehelet nevű varázslatban való jártasságát, direkt e harc kedvéért. Miután megtaláltuk a bestiát, ezt gyorsan el is varázsolta, éppen időben, mert rögtön utána teljes csönd borult ránk. Akárhogy próbáltuk ordítva egymás tudomására hozni, a kavarodásban ki merre menjen és mit csináljon, egy pissenést sem lehetett hallani. Rögtön ezután jött a pók második csapása, egy nagy adag tyrxacotl-nyálka, ami teljesen beborított mindnyájunkat. Szerintem én kaptam belőle a legtöbbet, telement a szám és a szemem is, a mancsaim pedig teljesen összeragadtak. Képtelen voltam kitátni a számat, hogy a leheletemet használjam, ráadásul félig vakon csak össze-vissza tudtam csapkodni, aminek semmi eredménye nem volt. Jó, hogy a társaimat nem sebeztem meg. A vastag trutumórétegen keresztül úgy láttam, mintha Ka-Boom barátomat még a csata elején egy neki jutó nyálka-adag teljesen összeégette volna, de később kiderült, hogy az égvilágon semmi baja nem esett, csak én láttam rosszul. A hősies küzdelem végül úgy fejeződött be, hogy mi köhögve, fuldokolva, hullafáradtan biztonságba vonszoltuk magunkat, a pók pedig füstölve, fagyva, összeégve szintén meglépett valamerre – igazából nem foglalkoztunk vele, hogy merre. Döntetlen. Első utam a közeli barlangi patakhhoz vezetett, ahol igyekeztem minél gyorsabban és alaposabban lemosni magamról a ragacsot, azonban addigra a bőromön keresztül egy része már felszívódott, így a nap hátralevő részében és még egy hét múlva is éreztem ártó hatásait. Ügyetlenség, erőtlenség, gondolkodási nehézségek és a többi. Még szerencse, hogy addig a Rúvel Öklei egyetlen tagja sem támadott meg.

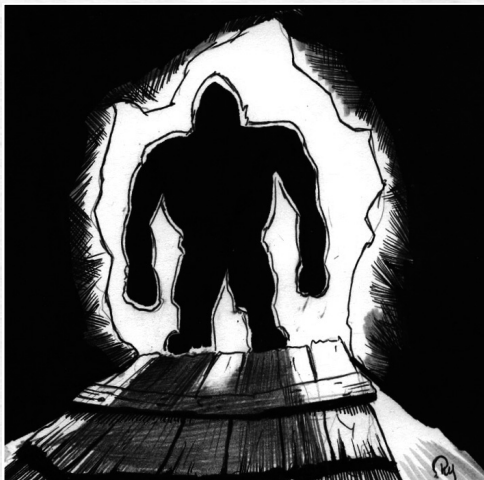
Ugyanis háborúban állunk velük. Ez még az előző szinten kezdődött, amikor vitába bocsátkoztam az ott lakó nem-apostol galetkikkel a szövetségünk elveivel és tetteivel kapcsolatban. Mint írtam, akkor ez úgy fejeződött be, hogy az érveimnek némi pusztítással adtunk nyomaté-

kot, ami persze csak tovább borzolta a kedélyeket. Néhány nap elteltével egy levelet találtam a barlangom padlóján, amiben a fent említett szövetség nyílt háborút hirdetett ellenünk, és még aznap értesültem is néhány támadásról. Összehívtam az apostolokat, közöltem velük a helyzetet, és felszólítottam őket, hogy verjék vissza az agresszorok támadásait, és ha lehet maguk is vágjanak vissza, amennyire idejük és erejük engedi. Ka-Boomnak viszont megtiltottam, hogy további utasításig beszálljon a harcokba. Szegény, eléggé el volt keseredve, és könnyörgött, hogy hadd menjen. Erős a hite, az biztos. Viszont ő a szövetség ökle, a csodafegyverünk, én pedig nem akartam ezt a csodafegyvert idő előtt bevetni. Hadd legyen meglepetés. A Rúvel Öklei persze aratott néhány győzelmet rendtársaink ellen, amire nagyon büszkék is voltak, de azt elfelejtették, hogy közülünk alig párán bocsátkoztak velük harcba. Néhány napot vártam, aztán kiadtam Ka-Boomnak az utasítást, hogy csapjon oda, az sem baj, ha kívülállók is elkap. A hittértés sosem árt, ráadásul így akár nyomást is gyakorolhatunk rajtuk keresztül az agresszor szövetségre, hogy állítsák le az akcióikat, és kérjenek nyilvánosan bocsánatot tőlünk. A barátom persze teljesítette is az utasításomat – sokan jártak rosszul. Igaz, Rúvel Öklei tag egy sem volt köztük, de ami késik, nem múlik, majdők is sorra kerülnek. Hacsak előbb észbe nem kapnak. Addig pedig Ka-Boom szépen minden héten pusztít, igazi ellenfele úgysem sok van, és majd a hitetlenek könnyöroggni fognak a végén, hogy hagyjuk abba. Hehe. Hamarosan én is beszállok itt, a Katonák Szintjén, de most még mással vagyok elfoglalva.

Megnyílt például a kaszinó, oda járok unalmas perceimben. Amikor az összes szinten kinyitotta a kapuit, rögtön minden Hegy-lakó megrohanta, hogy próbára tegye a szerencsáját. Ez kissé borsos árú időtöltés, mivel minden tét kerek száz aranyba kerül, egy tét pedig semmi. Legalább húsz-harminc alkalommal érdemes fogadni, hogy a galetki nyerjen is valamit. Első ottjártamkor taroltam: kétezer aranyat tettem föl, nyertem néhány vacak italt, meg füvet, de visszanyertem az összes pénzt, meg még háromszáz aranyat, valamint egy platina tócent, amire állítólag mindössze fél százalék volt az esélyem. Ezt beváltottam a főpénztárnál és egy arany tárgyformázót kaptam érte. Hát, ez jó dolog, de azért jobbra számítottam. Azért majd formázok vele egy jó kis páncélt, a mostanit úgyis összetörte egy kifejlett xenomorf. Undorító az ilyen lények képessége... botrány! A kaszinóban nemcsak platina tócent, hanem még mindenféle ilyen érnét lehet nyerni, amikből ha összegyűjtök ötöt, akkor beválthatom egy értékebbre. A legjobb a gyémántból készült, amiért állítólag mesés dolgokat lehet kapni. Amikor a platina tócentem beváltottam, olyan szerencsés voltam,



hogy egy gyémánt szilánkot is kaptam mellé, amiből ha négyet összeszedek, egy ilyen gyémánt tókent kapok majd érte. Gondolom, mire százezer aranyat elverek, össze is jön. A fentiek tükrében ez a szkepticizmus indokolatlannak tűnhet, de azóta még egyszer voltam kaszinózni, és ezúttal (szintén kétezer aranyért) egy nagy halom szemetet nyertem, bár ha jobban belegondolok, még csak nem is volt olyan nagy az a halom. Néhány drágakő, meg füvek, amikből a szövetesség füvészkertjében is többet szedek, mégfőzää teljesen ingyen. Szerintem a nyitás utáni nyereményözön csak beetetés volt, azóta a vezetőség meg-



változtatta az esélyeket, most meg a sok hülye (köztük én is) a korábbi nyereményekért ácsingózva veri el a pénzét. Ezt alátámasztja Ka-Boom barátom beszámolója is, aki a nyitáskor nem, most viszont járt a kaszinóban, és ő is csak haszontalanságokat vihetett haza nyeremény gyanánt. Tókenek? Ugyan! Hősiesség itala, és szemét. Az viszont dögvél (italból rögtön nyolc is). Valószínűleg hasonlók miatt háborodhatott fel más is, mert volt olyan, hogy a szemem láttára dobtak ki néhány elkéseredett vagy éppen csalni próbáló galetkit. Persze mindig vannak olyanok, akik a törvények megkerülésével próbálnak meg előrébb jutni.

Igaz, én se nagyon beszéljek, tekintve, hogy milyen módon tudtam le az egyik klánküldetésemet. Említettem már az előző oldalakon is, hogy megpróbáltam latba vetni a kánvezetőknél a meggyőzőképességemet, hogy tekintsenek el attól, hogy nekem három győzelmet kelljen aratnom a csapatarénában. Érveltem, hisztiztem, a kilépéssel fenyegetőztem, zsarolni és vesztegetni próbáltam, és bár nem ment könnyen, a heteken keresztül folytatott kitaró munkám végül apránként lemorzsolta az ellenállást. (Állítólag mostanában mások is csináltak ilyet, úgyhogy lehet, hogy nem is én vagyok olyan ügyes...) Ráadásásként kineveztek „nagyobb avatárnak”, valamint kaptam a leadott helyett egy újabb feladatot: legyek hatvan éves. Na persze nem arra gondoltak, hogy jöjjenek vissza több mint negyven év kalandozás után, hanem, hogy természetellenes öregedéssel érjem el ezt a határt. Ez csak a szokásos szívtátás: amikor a klán nyújtotta mágikus képességünkkel – ha akarjuk, ha nem – folyamatosan fiatalodunk, akkor kérnek ilyet. Ez olyan, mintha úgy kéne egy barlangi tó felszínére felúszni, hogy közben egy szikla van a lábunkra kötözve. Megoldhatnám úgy is a feladatot, hogy egy-egy bohongó szellemmel megveretem magam, de mivel elég jól ismerem a fűrgülés varázslatot, maximum majd minden kis piti ellenfél ellen bevetem (ennek öregedés a mellékhatása). Galetkik ellen eddig is rendszeresen használtam, de kevesebbet verekszem galetkikkal, mint amennyit fiatalodok a képesség segítségével. A másik két feladatommal semmit nem haladtam, mert pöfeteg szívet szerezni számomra továbbra is esély-

telen, a szilmill zombik (amikből még tizenegyet kellene elpusztítanom) pedig szokás szerint eltűntek a környékről. Nem mondom, hogy kihaltak, mert az már régen megtörtént, de legalábbis felszívódtak. Csak a szokásos. Mindegy, maximum kicsit később kapom meg a „még nagyobb avatár” rangot – vagy mi következik ez után.

Addig pedig teljesítem a helytartó, a papok, meg a többiek kéréseit. Mondjuk az akadémia őrjüngő földicápás kísérletét egyelőre hanyagolom, mert nincs kedvem megint széttépetni magam. A xenópárti liga

ügyében sem tüsténkedtem azóta, mert hagyok nekik egy kis időt, hogy csinálják, amit jónak látnak, de aztán muszáj leszek a helytartó utasításai szerint eljárni. Viszont a psi iskolának nagy nehezen összegyűjtöttem a három selyembőrt. Legutóbb azt írtam, hogy ennél mi sem lesz könnyebb, viszont egyszercsak a bőrök elkezdtek rohadni, de olyan mértékben, hogy mire egy újabbat beszereztem, az előzőnek már annyi is volt, így mindig csak egy darab volt használható állapotban. Csak a szerencsének (és a számtalan általam kipróbált konzerválási eljárásnak) volt köszönhető, hogy végül le tudtam adni a három darabot. A mágusiskolában meg felajánlották, hogy készítenek nekem egy külön bejáratú, névre szóló varázskövet, ha viszek nekik hozzá negyven smaragd esszenciát. Van itt a szinten egy tycharonid főúr, meg az udvartartása, amikből jó sokat össze lehet szedni. A múltkor nekik rontottam, és ötöt le is vertem belőlük. A főurat nem bántottam, mert tudom, hogy ha hagyok neki egy kis időt, akkor megint maga köré gyűjti alacsonyabb rendű fajtársait, így újra és újra „szüretelhetek”, aztán ha megvan a negyven esszencia, vele is végzek majd. Na, milyen vagyok? Ha nem ezt csinálnám, kénytelen lennék a rücskös látógömböket zaklatni, azok viszont sokkal keményebb ellenfelek, ráadásul nem járnak ötösével (nem is tartanék sokáig, ha összeakadnék egy ilyen csoporttal), így ötször annyi ideig tartana összeszedni a kért tárgyakat. A helyi boltos viszont meglepően rendes. Szerintem látta rajtam a múltkor (amikor egy vagyont kért volna néhány ősi relikviáért), hogy értek az üzlethez, így most sokkal jobb ajánlatot tett. Egy Monguz karkötőjét ajánlott harminc aranydukátért. Rögtön a mancsába csaptam, és elhoztam a cuccot. Jó kis tárgy.

Kíváncsi vagyok, legközelebb is ilyen rendes lesz-e. Ne aggódj, mindenről értesülsz majd időben, most viszont befejezem.



Leanthil

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

70. kaland



Behúzott nyakkal mész el a mágustorony előtt. Igyekszel rá sem pillantani az épületre, nehogy véletlenül megakadjon rajtad a szeme valamelyik mágusmesternek. Elegend volt! Igaz, a mágustókenek elég szép fizetést jelentenek, de ami sok az sok. Hülyére vettek, teletömték a fejed mindenféle ostobasággal, lenéztek téged, nem vettek még galetkiszámba se, kísérleteztek rajtad, lehetetlen és életveszélyes feladatokra küldtek... Többször is szinte csodaszámba ment, hogy nem hagytad ott a fogad. Mindezeket még elviseltd volna, de az a nagyképu, lenéző modor, amivel kezeltek téged. Na attól kezd viszketni a normális galetki csápjá vége... Elég volt! – gondolod. Nem mész még a tájékára se többet a mágustoronynak.

Ahogy lehajtott fejjel caplatsz, egyszer egy sárga csizmát látsz magad előtt. Alig tudsz megállni, hogy bele ne ütközz az utadat elálló ismeretlenbe. Lassan felnézel, és egy mágust látsz magad előtt. Ráadásul nem is valami kezdő tanonc, hanem a torony igazi mestere. Köszönésfélélt morogsz felé, és már kerülnéd is ki őt, ám közben eljut az agyadig, hogy mit is mond neked, és a döbbenettől mozdulni sem tudsz.

– Üdvözöllek dicsó galetki! Bocsáss meg, hogy csak így, ismeretlenül megszólítalak, engedd meg, hogy bemutatkozzam! Garamlem Bakatur mágusmester, szolgálatodra! – és meg is hajol előttd. Na, ilyent még nem láttál egy mágusmestertől.

– Amennyiben egy hozzád hasonló, hős galetkinek lenne ideje segíteni nekem egy apró probléma megoldásában, szíves örömet vendégül látlak a Psziclát Örömlökben – nevezi meg a szint egyik legjobb híru és egyben legrágább fogadóját.

Na, itt valami neked gyanús. Így nem hajbókolt még előtte egy mágus sem, nem hogy egy mester. Ráadásul meghív egy ilyen drága helyre! Az biztos, hogy ebből is mágustóként szerezhetsz, ráadásul végre a méltó tiszteletet is megkapod. Talán érdekes vele tartani.

(Amennyiben úgy döntesz, hogy meghallgatod a mágusmester mondanivalóját, a K 70 parancsot kell kiadnod. A kalandot, bármely lakószinten tartózkodó galetki megkaphatja, a kaland bármikor végrehajtható és felköltözéskor nem tűnik el.)



KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.
10.

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

A Császárváros legendája



Ha te is egy vagy az életét távol szülőföldjétől, ryuku honban tengető kalandozók közül, bizonyára hallottál már a ryukuk fővárosáról, a Császárvárosról. Bizony, ez egy hatalmas, tengerpartra épült város, messze keleten. Azt beszéljük a nemesek lakhelye ez, és minden utcájában pompázatos paloták sorakoznak. Úgy tűnik ezt alá is támasztja a tény, hogy a pórnépet nem engedik a városfalakon belülre. Állítólag még a nemesek szolgálai is kisebb nemesekből kerülnek ki.

Csupán évente egyszer nyílnak meg a falak, a nagy város alkalmával, amikor is hosszas ellenőrzést követően, egyszerű kereskedők is a falak közé juthatnak. Elsősorban azért foglalta rendeletbe a császár, hogy ezt a közrendezvényt minden évben meg kell tartani, hogy a büszkén, elégedetten és ezután már csak a császárvárosi élményeiről beszélni tudó kereskedők, öregbítsék a főváros hírnevét.

Kalandozó! Bizonyára te is hallottál már a Császárvárosról, és megfordult fejedben a gondolat, hogy hogyan juthatnál a falak közé. Valószínűleg nem szándékoznál éveket töl-

teni azzal, hogy elismert ryuku kereskedővé válj, várva a meghívásra, de hát más módja a bejutásnak nincsen.

Vagy igen? Nem olcsó, de létezik egy kiskapú!

Öltsd fel legdzszebesebb ryuku öltözéked, mert én ismerem egy férfit, a neve Kui-szingh, ő fog téged bejuttatni a falak közé. Hogy utána mi lesz, az már csupán rajtad múlik, Kui-szingh csak a gazdagság kapuit tárja ki előtted, felelősséget nem vállal az ezután következő dolgokért. Ő ismer egy lejáratot a város csatornarendszerébe, bizonyítékként tekintsd meg a föld alatti labirintus vázlatos térképet a túloldalra. Ha megjelenés a (492,61) koordinátán, Kui-szingh ott fog várni. Vigyázz azonban! Ő nem tudja, hogy te egy Ghalláról érkezett kalandozó vagy, és jobb is, ha megmarad ebben a hitben! Perkálj le neki 5000 aranyat, cserébe megmutatja a lejáratot, s innen már csak a 70-es számmal jelölt pontra kell eljutnod, s máris a városban vagy.

Sok szerencsét!

(A szöveg a ryuku honban a kalandozók között terjesztett szóbeszéd alapján íródott.)

A kuponokat postán küldheted be a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre.

10.

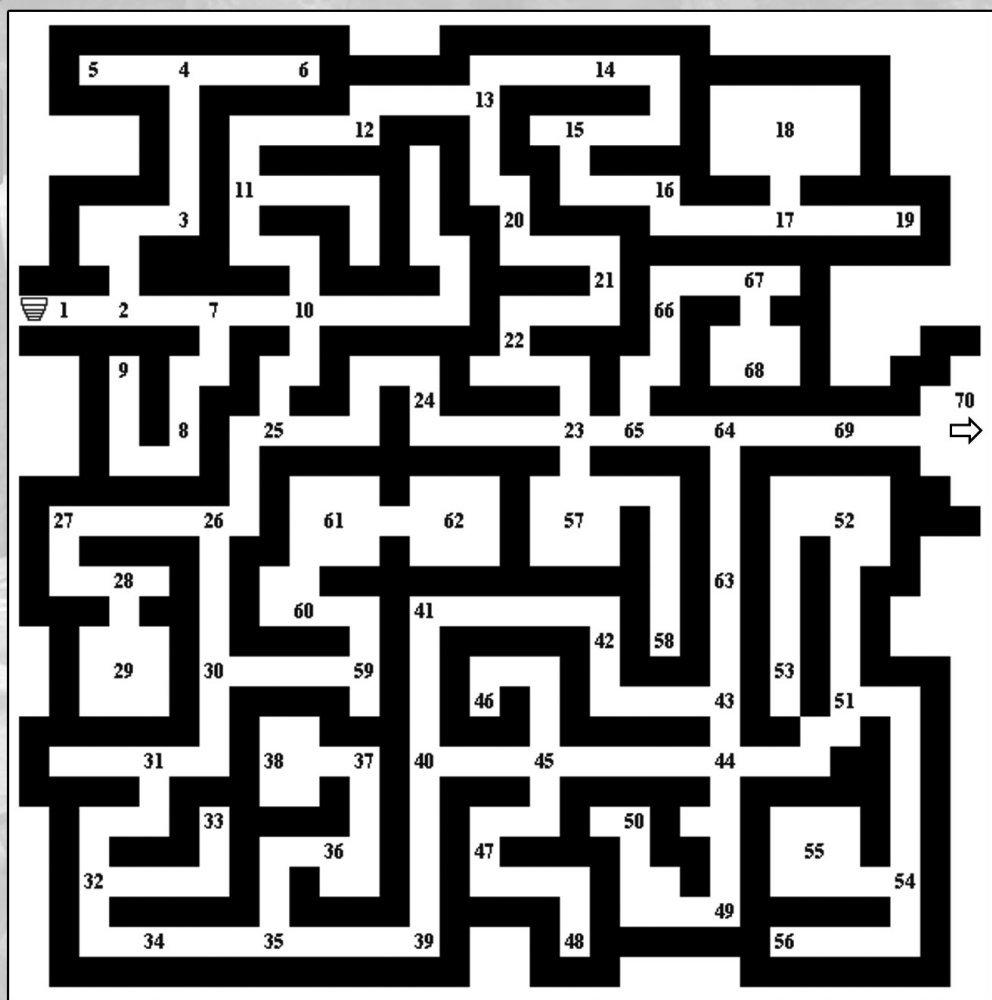
1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

2. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

A Császárváros legendája



XXVI. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden TF, ŐV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.
Időpont: 2006. november 25. (szombat) 9.00-17.00-ig.
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rozsnyai u. 3.
Kellemes szórakozást kívánunk!

XXVI. 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 XXVI. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden, a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkeresnek és tájékoztatnak a pontos részletekről.

XIV. 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.

XXVI. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

XIV. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

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

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

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

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

Találkozók

Élőben találkozhatsz játékostársaidal és a játékvezetőkkel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

HKK verseny

A Sárkánymágia bemutató versenye.

154 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. október

KALANDOZÓ KALAUZ

Üstökösök II.

Az előző cikket a nyugati területek befejezésénél hagytuk abba. Most tehát a hátralévő teendőkéről lesz szó. Gyakorlatilag itt kezdődik az igazi klasszikus fejlődés, mondhatni a tápolás.

Itt már mindenképp nagyobb mennyiségű pénzre lesz szükségünk. Nem feltétlenül százazrekre, de azért ezer aranyból ne akarjuk megváltani a világot. A keleti terület első meghatározó része az, hogy több szörnyet lehet generálni, azaz jobban megy a fegyverszakértelem, azonban több sebződést kell elviselnünk, begyógyítanunk, valamint a több csata több varázspontot is igényel. De mik is azok a dolgok, amiket célszerű beszerezni? Először is mindig legyen nálunk varázskő és manakristály és használjuk is ezeket. Így körülbelül ezer arany az alap kiadásunk egy forduló alatt. Emellett elég gyakran kell majd fegyverszakértelmeket vennünk, valamint a távolsági fegyvereket is állandóan be kell szereznünk, és gyógyulnunk is kell valahogy, ami általában gyógykenőcsöt jelent, mert ennek használata nem kerül TVP-be (de ára azért van). Pénzbe kerül a vándorcirkusz és a Kihívás Tornyja is. Hasznos, ha néha pszi köveket is használunk, valamint ott van még a sáfránypor is. Átlag kétezer arany tehát nem árt, ha van egy fordulóra. Persze a pszi kő és a sáfránypor már inkább a luxuskategória, de soha nem árt. Ezer arany alá viszont ne nagyon menjünk, mikor a fordulónkénti kiadásokat tervezzük. Emellett

átúszás után meg kell vennünk a felszerelést is magunknak. Szerencsére ez ma már nem jár akkora kiadással, mint régebben, inkább az lesz a probléma, hogy az alap cuccok már sokkal kevésbé vannak jelen az aukción az elértéktelepedésük miatt, mint mondjuk két éve. Ezen felül általában a huszadik szint nem árt, mert nem biztos, hogy mindent fel fogunk tudni aggatni magunkra. Ez elképzelhető, hogy nem lesz meg, ez esetben sem kell pánikba esni, legalább több időnk lesz arra, hogy kényelmesen bevásároljunk magunknak. Jól jön egy tükörpáncél, esetleg egy Bufa páncélja, egy ryuku futárcsizma vagy egy hósárkánybőr csizma (ehhez 25-ös szint kell, valamint inkább spóroljunk TVP-t a futárcsizma széljárásával), értéppő sarkantyú, egy ryuku derékszíj vagy egy ogre öv (25-ös szintig nyugodtan hordhatjuk a nyugaton beszerzett rinóbőr övet), egy pengepajzs vagy egy mőszehát pajzs, ha vágósok vagyunk, egy mágusköpeny vagy esetleg egy Amélia köpenye (ha épp nincs szíren köpenyünk a cirkusból), morgán sipka, mentát és lidérckorona, horián bőrnadrág, cetbőr vállpánt és ryuku vállvédő, mithril kesztyű, ryuku hüvelykgyűrű, kráken illetve gyémánt védőgyűrű, karvédőnek egy smaragd és egy ryuku karkötő, fülbevalónak rubin és zafir füles, ryuku függő, aranyozott klipsz, hatalom fülbevalója (ez ugye ingyen van), esetleg moa csíptető, saválló fülbevaló

(ezt inkább még nyugaton szerezzük be, vagy kerjük kölcsön a gnóm szolgáltól ellen). Nyakláncnak natharion gömb, napmedál (csak jóknak), varkaudar szimbólum (gyakorlatilag kötelező a beszerzése), ovgun nyaklánc, esetleg egy szerencsetalizmán lehet megfelelő. Ezen tárgyak beszerzése nem biztos, hogy egy hét lesz, de vannak közöttük olyanok, amik csak 25-ös szinttől használhatóak, tehát nem kell rögtön pénzt költeni rájuk. Bár egyre olcsóbbak, egy bizonyos szint alá (bolti eladási ár) nyilvánvalóan nem fog menni az árak. Így összességében ha a lehető legjobb cuccokat szeretnénk megvenni, akkor simán elment akár húsz-harmincezer arany is, bár ez jórészt a futárcsizmának, a kráken gyűrűnek és a varkaudar szimbólumnak köszönhető. Ezek közül a szimbólumot mindenképp ajánlanám, ha másra nincs pénzünk, akkor azért még nem kell sírva fakadni. Ezen felül kell vennünk még fegyvereket is persze, valamint más különlegesebb tárgyak beszerzését is megpróbálhatjuk (Khór maszk, Fairlight öve stb.). Ha van valamilyen örökkévalóság drágakövünk, az sem hátrány nyilvánvalóan. Ezt azért érdemes beszerezni, ha már úgymint azon fáradozunk, hogy összehozzuk valahogy a legerősebb karakterünket.

Tehát átúszunk, összeszámoltuk a pénzünket, elkezdünk licitálni. Mit is érdemes ilyenkor csinálni a fordulóban? Először is a kalandozók városába minden további nélkül be tudunk portálni, főleg, ha pár mezőre eltávolodunk a csatornától. Itt hasznos, ha megtanulunk pár varázslatot belátható időn belül. Városi teleport II., felszínre ugrás, vízlégzés, mindenféle védekező varázslat, ami még nincs meg stb. Morgan rúnája nem feltétlenül fontos itt még, sok TVP és az

életerőnk is csökkenti, a sisak helyett pedig amúgy sem találunk annyival jobbat, ami tényleg megérné. Érdemes elindulni a királyi városok felé, lehetőleg inkább délre, mert egy ideig majd varkaudarozni szeretnénk. Ezelőtt még a cirkuszi fősátrat megpróbálhatjuk kiségiteni, valószínűleg már sokkal könnyebben fog menni, mint anno nyugaton ment volna. Nyilvánvalóan a szekérkaravánokat nagyban érdemes használni, hogy a lehető legkevesebbet kelljen kóborolnunk az érdektelen pusztában. Amennyiben 22-23 körüliek a fegyverszakértelmeink, érdemes lehet rászaladni az útba eső ősi, esetleg friss csatamezőkre is, amennyiben van rajtunk fürkésző szemek varázslat. Így nem fog túl sok TVP-be kerülni a kikutatásuk, és a semminél még mindig jobb lehet az a pár csata és néhány arany is. Igyekezzünk úgy tervezni a mozgásokat, hogy pár mínoszkúp útba essen. Ha csak a titkosírás kikutatásával végzünk, már az is valami, jegyezzük meg, hogy hol voltunk már, hova mi lenne a jelszó, hogy később gyorsabban tudjunk ezzel is végezni. Általában azt szokták mondani, hogy nem éri meg mínoszozni, ami nyugatra még igaz is a törpe csizma és a felszínre ugrás problémája miatt, keleten azonban már egy picit más a helyzet (azért nyugaton is próbát tehetünk a Kragoru melletti mínoszal, hátha valami jobb labit kapunk, ha pedig nem, akkor legalább fejlődött egy picit a titkosírásunk, ami a kihívás tornyához is jó lehet akár). Egrészt, ha kevés pénzünk van, akkor itt azért megpróbálkozhatunk egy kis arany szerzéssel, másrészt a csapdaészlelést és a zárnyitást is jól lehet ezekben fejleszteni, arról nem is beszélve, hogy akár jó sok csatát is generálhatunk magunknak. Találhatunk varázskövet, manakristályt, sáfrányport, pszi követ, valahol még nekrofün trón is van, hogy az eldereth szilánkos mínoszt ne is említsem, ami ugye megint szép pénz lehet. Ezen felül a 93-as mínoszra mindenképp szükségünk lesz, ha nem Tharr vagy Chara-Din hívők vagyunk. Nem árt tehát, ha a lehető legkorábban elkezdünk ezzel foglalkozni.

Ha elértünk a cirkuszi fősátorhoz, akkor igyekezzünk a lehető leggyorsabban végezni vele, itt már ennek tényleg mennie kell. A szörnyelfogásokhoz nagy segítség lehet a szörnyidézés. Vagy van ilyen karakterünk, vagy max. párszáz aranyért bérelhetünk valakit erre. A labinál legyen rajtunk smaragd karkötő, szirén köpeny,



valamint használjuk ryuku amforát, ez sem nagyon drága ma már. Emellett a szerencse-massza főzése is hasznos ugye.

Bár a vándorcirkuszt és a fősátor küldetéseit akár egy külön kis cikkbe is lehetne foglalni, jó lehet, ha itt is van erről pár szó. Sokan szokták kérdezni, hogy van-e értelme KNO-zni a versengést. Ez a szakértelem elég jól fejlődik, az 5 KNO-val nem fogunk rettenetesen sok fordulót nyerni. Másrésztől a KNO ma már sokrétűbben felhasználható talán, mint régebben, amikor mindenki ötszáz fölötti teológiát akart, és emiatt arra tartogatta a pontokat. Ez az öt pont tehát nem akkora érvágás, mint régebben volt, másrésztől eleve az a célunk, hogy a lehető leghamarabb legyünk a lehető legerősebbek, tehát érdemes lehet elgondolkodni a KNO-záson. De ha túrelmesebbek vagyunk és nem sietünk annyira, akkor inkább ne költünk erre.

Másik kérdés a nyugaton való cirkuszozás szokott lenni. Egyrészt kevesebb TVP-ből kell ott még gazdálkodnunk, tehát nehezebb erre költeni, másrészt ha nincs nagy erőnk, a smaragd gölem valószínűleg ropogtatni fog, a vortex május tűzgolyója ellen védelem a tűztől kellene, de ez nem biztos hogy van, valószínűleg a szerencsénk is kicsi, tehát biztos, hogy ő is rengteteg sebez majd, a kék rothasztó pedig tulajdonságot szív, tehát haladnunk kell az isteni küldetésekkel is. Keleten ezek már sokkal kisebb problémát jelentenek, itt már csak TVP-t kell erre találnunk. A cirkusból kieső cuccok azért nyugaton is jól jönnek, tehát érdemes lehet elgondolkodni rajta. Ha azonban azt látjuk, hogy ötből három szörny ellen semmi esélyünk, akkor inkább ezt hagyjuk ki. A kártyára pénz kell, ami megint nem biztos hogy van. A teremtés zsákját és a szirén köpenyét azért mindenképp próbáljuk meg beszerezni. A szellemkastély pedig eleve nehéz, nyugaton főleg.

Keleten az egész cirkuszozás sokkal könnyebb lesz, semmiképp nem szabad kihagynunk. Ha megcsináljuk a fősátor küldetéseit, akkor ráadásul kevesebb TVP-t kell elköltenünk a próbákra, a versengésünk is nagyobb-nak számít majd, a cirkuszi pergamenekből pedig megpróbálhatunk kellemesebb nagyságú tőkéhez jutni, ha pénzsűkében vagyunk. Ha jó jellemű karakterünk van és akad nála pénz is, akkor a +50 jóságot is szerezzük meg magunknak, TVP nélkül ennyi jellemponthoz jutni min-

denképp jó, valamint a kitűző is meglehetősen egyedi tárgynak számít, még ha „tápértéke” nincs is. Bár 300 cirkusz alatt visszajön az ára...

A cirkuszban nem csak az a jó, hogy érdekesebbé teszi a fordulóinkat, hanem nyilvánvalóan a jutalmak is hasznosak. Gyakorlatilag mindegyiket használni fogjuk a szellemkastélyos tárgyak közül még jópárszáz fordulón keresztül, a palást korai megszerzése pedig nagyon nagyot tud dobni a karakterünkön.

Miközben haladunk a fősátor felé, a mínoszokon és az esetleges csatamezőkön kívül találkozni fogunk több kihívás tornyával is. Egyrészt nézzük át, hogy megvan-e minden infó, ami ide kell, ha hiányzik valami, akkor még nyugaton kalandozás közben szerezzük azt be. Ha valamilyik próbához valamilyen varázslattárgy meglete szükséges, azt szerezzük be. Amennyiben van elég TU-nk, akkor tudatturbózzunk, főleg ha a legnehezebb tulajdonságpróbák is jöhetnek már. Ilyenkor célszerű a szerencsejátékot felvinni 16-17 környékére, hogy meglegyen a lehetőségünk majd a nyolcas szint megcsinálására is esetleg. A toronyról nem is igazán akarok sokat írni, egy a lényeg vele kapcsolatban: minél hamarabb fejezzük be. A gyorsvarázslás nagyon kell, a tiltott teleport szintén. Esetleg ha ügyesnek érezzük magunkat, akkor még nyugaton is ránézhetünk a toronyra, ha útba esik, de ha nem, akkor inkább ne foglalkozunk vele. Nyugaton sok esélyünk nem lesz azért a VV megszerzésére, de az első szint még ott sem lehetetlen, és a varázskövek jól jöhetnek. Ha pedig valami isteni szerencse folytán bemákoljuk a gyorsvarázslást is? Nem fogunk bánkódni miatta... De erre inkább keleten gyúrjunk, ott viszont az átúszás után pár fordulóval ennek meg kell lennie. Ha tudunk kölcsönkérni aranytermő ládikót, akkor érdemes elgondolkodni azon, hogy a hármas szintet későbbre hagyjuk, és megyünk rögtön az ötösré. Sokan mondják azt, hogy inkább felkészülnek 30-50 forduló alatt a toronyra, és addig inkább nem is próbálkoznak, mert nincs értelme. Én ezzel nem igazán értek egyet. A 130-as forduló környékén már szinte minden szörnyet le tudunk verni a toronyban, az infók beszerzése nem nagy feladat, a tárgykészítésekre nem lehet probléma a felkészülés, főleg, ha szerzünk egy feneketlen bugyrot is. A szakértelemeink valószínűleg még nem lesznek az egekben, de erre rákészülhetünk tolvajvérrel, fokhagymás oldalas-



sal, tudatturbóval és néhány tárggyal is. Emellett a próbák során is fejlődhetnek ezek, valamint azért néhány csatánk is lesz a toronyban. A kis esély is esély, ha harminc fordulón keresztül próbálkozunk, de végül szerencsével járunk, még mindig jobban jövünk ki az egészsből, mintha ugyanennyi fordulón keresztül csak szakértelemeket fejlesztünk, majd utána húsz forduló alatt megszerezzük a tiltott teleportot. Persze ettől még jó, ha fejlesztjük a szükséges képzettségeket. A zene jól jön majd a rikácsoló szörnyek ellen, igaz, ezekkel egy ideig nem nagyon lesz problémánk. Mindenesetre ez a szakértelem könnyen fejleszthető. A szörnyidomítás amúgy is felszalad, ha átúszás után szerzünk mondjuk egy ptogot meg valami teherhordó szörnyet, érdemes tehát akkor már rágyúrní még egy kicsit és ezt is felvinni 16 környékére. Ebben amúgy a díjnyertes nyereg hasznunkra lenne egy picit, amit egyébként is javaslok beszerzésre, de sajna a szintkorlátja miatt ezt egy ideig nem fogjuk még tudni használni. A gyógyítást és a vadászatot inkább ne akarjuk fejleszteni, sok értelmük nincs. A mászással biztosan problémáink lesznek, ezért is szükséges, hogy még nyugaton foglalkozzunk vele valamennyit a munka gyümölcse/szárnyas hernyó kombinációval. Ezután figyeljünk arra, hogy lehetőleg essen útba pár másznivaló. Keleten nyomulva találhatunk pár jobb mászósort. Ez azért lehet lényeges, hogy ne kelljen állandóan egy quwarg boly vagy kristálypalota miatt elkölteni egy csomó TU-t. Ha meglátogatjuk a cirkuszi fősátrat, akkor ott például tíz mozgás alatt 6 bolyba, egy kristálypalotába és egy márványtoronyba mászhatunk. Ez 15-re turbózott mászással 16 szörnyet jelent, továbbá van itt három szörnyfészek is, ami azt je-

lenti, hogy simán lesz 20 csatánk legalább. Ez még nem annyira erős, de legalább több mint 40%-ot fejlődik a mászásunk egy forduló alatt. Egyetlen baj vele, hogy kellene vagy 400 TVP a fordulóhoz, ha pedig az itt található kihívás tornyát is látogatni akarjuk, akkor még ennél is több. A 120-as forduló környékén 260 körüli TVP-vel gazdálkodunk, ehhez jön hozzá az időcsere és mondjuk 50 TVP a TU beváltásából. Ez 320 eddig. Ehhez kell még hozzáadni vagy 80-at, ami 16 sáfrányporral ki is jön. Nem teljesen lehetetlen tehát, de az jól látható belőle, hogy nem fog menni mindenkinek. Mindenesetre ha már úgylis itt vagyunk, akkor azért egy vagy két forduló erejéig meg lehet vele próbálkozni, ennél több tényleg csak azoknak fog menni, akik sok erőforrással rendelkeznek. Persze az sem árt, hogy a sorra való ráállás előtt átvisszük azt a 30 TVP-t a következő fordulónkra, hogy legalább abban könnyebb dolgunk legyen.

Mindent összevetve a kihívás tornya tényleg kihívást fog jelenteni, de mindenképp célszerű a lehető leghamarabb nekiállni.

Ott hagytuk tehát abba, hogy meglátogattuk a fősátrat, közben meglett a VV és próbálkozunk a tiltottal is, emellett fejlesztjük a szakértelemeket és azt nézegetjük, merre tovább. Miután meglett a gyorsvarázslás, a gonoszoknak mindenképp neki kell állniuk a sötét ceremóniának. Itt bevált trükk lehet, hogy mielőtt bemaxolna, még leszívat magáról az ember öt szintet, újabb ceremóniákat nyom el, majd ezután elhasznál egy univerzum nektárját és ezután egy shinai gömböt és máris 600 körüli max életerővel szaladgálunk a 120-as forduló környékén a tárgyak nyújtotta bónuszokkal együtt. Emellett a Leah papok még beszéd holtakkal is nyomulhatnak, bár erre itt még valószínűleg nem lesz kapacitásunk. Általában a jellempont bemaxolása kicsit későbbre marad. Amennyiben foglalkoztunk rendesen a taumurgia fejlesztésével, akkor a 125-ös forduló környékén a Sötét Földön is látogatást tehetünk az időtorzítás miatt. Ehhez kell a dimenzióugrás (10000 arany), a thargodan illúzió (3000 arany), valamint maga a varázslat is 16000 aranyba kerül. Ez tehát nem olcsó mulatság. Cserébe kapunk fordulónként ötven aranyért és egyharmad parancshelyért 25 TVP-t. Ezt a varázslatot tehát minél hamarabb meg kell szerezni. A dimenzióugrás 500 TVP-ből is megtehető, a thargodan illúziót pedig kiválthatjuk



egy kölcsonkért baghar fétissel, tehát 29000 arany helyett 16000-ból is jók lehetünk. Ez sem kevés pénz persze. Emellett ha már úgys az északi királyi város mellett voltunk a fősátor miatt, akkor az SF-es dimenziókapukat kihasználhatjuk arra, hogy máris a félsziget déli részén legyünk, közel a varkaudar falvakhoz. Ha már SF-en vagyunk, akkor megpróbálhatunk trákin csákánnyal nyomni még egy picit a bányászaton, ha esetleg nem lenne elég a kihívás tornyához, valamint egy adamantit sem jön rosszul, ha esetleg megpróbálkoznánk valamikor a bányászház küldetéssorával. Egy jó ideig úgysem akarunk SF-re jönni, érdemes lehet tehát a lehető legtöbb mindent elintézni. Maga a terület egyelőre egy picit durva amúgy, tehát igyekezünk minimalizálni az itt eltöltött időt. Emellett a gazdagabbak nekiállhatnak mágikus pulzánsokat gyártani, ha tudtak venni maguknak néhány vortex amulettet. A mágikus pulzánsok ugye azt a célt szolgálja, hogy max. varázspontból kezdjünk minden fordulónkat. Ehhez zyl katalizátorok is kellenek, de a beszerzendő vortex amuletek mellett ezeknek az ára már elhanyagolható lesz gyakorlatilag. Ha ez nagyon drága mulatság a számunkra, akkor még mindig próbálkozhatunk azzal, hogy teljes ryuku vértzetben táborozunk, ez is megoldja a VP regenerálást. Persze a két módszert együtt is használhatjuk... A ryuku páncélokna nagyon lement az ára, ez már jobban megoldható mindenki számára, bár két készlet beszerzése (egy kell az ezüstmágus kűrthöz, amit már rég beszereztünk ugye) már megint kellemesebb összeget jelenthet egy vékonyabb pénztárcájú kalandozó számára.

SF-en tehát ne időzzünk túl sokat, pár forduló itt maximálisan elég is lesz. Ha van nálunk elég

péNZ akkor még az asylux csapdáját vegyük meg mindenképp, aztán haladhatunk is délre, a sokat emlegetett varkaudarokhoz. Ide azért 24-es fegyverszakival lehet, hogy kevesek leszünk, 28 fölötti kellene a jobb fordulókhoz. A szörnyek nagy részét azért le fogjuk tudni verni, ha van esetleg varkaudar szimbólumunk is, akkor pedig tényleg jó sok csatára számíthatunk. Lesz néhány szörny, ami nagy kihívást fog jelenteni, ilyen pl. a varkaudar katona, csataremák, illetve a vajások. Ezekre is adjuk ki a T-t, akkor is, ha lehetetlen levérni őket. Itt az lesz a legfontosabb, hogy a lehető legtöbb csatánk legyen, vagyis a lehető legjobban fejlődjön a fegyverszakértelmünk. Harminc fölötti csatát simán összehozhatunk, az, hogy ebből nem minden szörnyet ölünk meg, sokat nem számít. Mindehhez elég három varkaudar falut kikutatni, ami nyolc lépésből megvan, tehát még variálhatunk is a mozgáson valamennyit, főleg, ha 11-et tudunk lépni. Emiatt ha fegyverszakértelmet kell vennünk, az is simán belefér, az Ördögi Kör épületének aktív látogatásáról nem is beszélve. Emellett itt van zoloboo sámán fészek, tehát varázskőre is kevesebbet kell költenünk, valamint egy kihívás tornya is látogatható simán. TU/TVP váltással, sáfrányporral erre is lesz TVP-nk, tehát tökéletes helynek tűnik ez a rész arra, hogy jópár fordulót eltöltsünk itt. Talán érthető már, hogy miért nem is említettem meg eddig a thargodan csateamezőket... A falvakat járva pénz is fog jönni, találunk néha manakristályt, pszi követ, vagy csak szemétnak számító fegyvereket, páncélok, felszerelési tárgyakat, melyekből kellemesebb összeg is összejöhethet egy fordulóban. Néha-néha még Khór maszkja is eshet, ami még mindig elfogadható áron megy el az aukción, ez nagy segítség lehet, ha pénzre van szükségünk. A varkaudar hírnök purifikál, ez ellen jól jöhet a Sötét Földön megvett asylux csapdája, feltéve, ha nem semleges istent követünk. Mikor összejön a tiltott teleport, nem kell feltétlenül nekirohanni a király palota küldetéseinek. Nyugodtan elidőzhetünk itt a 36-os fegyverszakéremig, ha nem tovább. Persze ez eléggé unalmas tud lenni, tényleg klasszikus tápsorozást folytatunk eddigre már egy jó ideje. Pont ennek a feledtetésében fog segítségünkre lenni a tiltott teleport. Innentől kezdve simán megethetjük azt, hogy kikutatjuk a falvakat, majd elugrunk egy mínoszra, azt is kikutatjuk, ott táboro-

zunk, majd következő forduló elején kimondjuk a jelszót és visszaugrunk varkaudarozni. Ha jó labit kapunk, akkor elugorhatunk oda megint, ha nem, akkor próbálkozhatunk máshol. De nyugodtan végigjárhatjuk szinte mindegyik mínoszt, szörny van mindegyikben, pénz is esik, nehezek sem lesznek, butaság lenne nem tápolni itt is a falvak mellett. Emellett a csupasz izmot is beszerezzük, ami szintén kellemes dolog. Amennyiben van nálunk adamantit és mihlanil a kis SF-es túránknak köszönhetően, akkor elmerenghetünk a bányászház küldetésein is. Az első labirintusban szintén sok szörny van, valamint a hollókristályok is relatíve értékesek, de akár még a későbbi labikat is megcsinálhatjuk majd, ha már le tudjuk verni bennük a szörnyeket. Sok erőfeszítést nem igényel, varkaudarozás közben az első felét a küldisornak minden további nélkül össze tudjuk hozni, aztán 44-es fegyverszakival már a vége is menni fog. A tolvajcéh küldetéseivel szintén ez a helyzet, bár itt az elején nagyobb kihívásokkal találkozunk majd valószínűleg. De itt meglehetősen sok pénzt szerezhethünk a küldetéssor végére, tehát megéri a szenvedést. Itt is az a lényeg, hogy előre gondolkodjunk. Néha megcsináljuk valamelyik KLD-t, amikor épp belefér az időnkbe, aztán egyszer csak ott állunk a labirintusos részek előtt. Nem kell mindent rögtön megcsinálni, a keleti része a csatornának arról fog gyakorlatilag szólni, hogy rengeteg mindenbe belefogunk, melyeknek szinte látni sem lehet a végét.

A Kémhálózat már kevésbé tűnik hasznosnak. Elég nehezen megcsinálható, a tolvajcéhhez hasonlóan rengeteg tudaturbót igényel, csak lényegesen kisebb a haszon a végén. A famulusok viccesek, a vadászmanó a ryukuknál hasznos tud lenni, egyrészt mert oda már magasabb csapdakészítés kell, valamint az elfogás és az idomítás is feleannyi TVP-be kerül, tehát fejleszteni is könnyebb lesz a csapdakészítést. A felszermanó bizonyos esetekben szintén rengeteg számíthat, pl. ha nincs maxba gyógyító varázslatunk/tárgyunk. Érdemes tehát ezen elgondolkodni, de olyan mértékű erőfeszítést igényel a küldetéssor, amihez sok embernek nincs kedve. Én azért azon a véleményen vagyok, hogy ha úgyis van egy csomó lemaradásunk, és eleve gyorsan haladunk a küldetésekkel, akkor nem árt egy kis kitérő sem, egyrészt több változatosság lesz a fordulóinkban, másrészt nem

halunk bele, ha nem tökéletes mindegyik körünk. Persze ha nem nagyon van lemaradásunk, akkor már más lehet a helyzet.

Mindenképp szerezzük be az Alanori Krónikából a 171-es labirintust és mielőst elég erősek vagyunk hozzá, csináljuk is meg. A Holtak Akarata és a Morgan szilánkja meglehetősen jó tárgyak, és az a +3% TP hosszú távon jőpár millió tapasztalati pontot fog jelenteni.

Az Invázióügyi minisztériumon nem kell sokat magyarázni, az első labirintusai a 35 fölötti fegyverszakértelmeket nem fejlesztik, ami azt jelenti, hogy az elsőt csináljuk meg minél hamarabb, a másodikban pedig fejlesszük a másodlagos fegyverszakértelmünket.

Ha már szóba került a másodlagos fegyverszakértelem, akkor kifejténem ezt a témát is egy picit. Erre a keleti részén, vagy akár SF-en nem lesz kiemelkedően szükségünk, az Estharos területen azonban már nehéz lehet nélkül boldogulnunk. Ma már megoldható lenne esetleg másodlagos fegyverszakértelem nélkül is ez a rész, de azért ne építsünk erre feltétlenül, ha csak nem érezzük magunkat nagyon jónak. Ha ugyanis nem jön össze, akkor ott fogunk állni egy gyakorlatilag nulla környéki másodlagos szakértelemmel, amiből hirtelen 28 körülít lenne jó varázsolnunk, aminek a nehézségét talán nem kell ecsetelnem. Túl korán azért nem kell feltétlenül nekiesnünk ennek a fejlesztésének, vagy még alacsony szinten nyugaton a kezdeti szörnyesorozás alkalmával foglalkozunk ezzel, ami nem biztos, hogy határozott előnyökkel jár, vagy már keleten, de itt meg érdemesebb akkor nekiállni a dolognak, mikor az elsődleges szakértelmünk 36-40 között jár. Persze ez nagyban függ az adott karaktertől is. Tharr papoknál pl. picit más a helyzet nyilvánvalóan. A varkaudarozás vége felé tehát már nekiállhatunk ezzel, valamint a későbbiekben szépen apránként nyomhatjuk ezt FF-be berakva.

Felment tehát a fegyverszakértelmünk 40 körülire, unjuk már nagyon a varkaudarokat, végeztünk pár mínoszal, esetleg mindenféle küldiadó hellyel, talán már a boadhunos barbár barlang első labirintusát is kikértük magunknak (közel van a varkaudarokhoz az épület, egy tiltottal simán megoldható a dolog, hogy aztán mehessünk is a labiba majd), haladtunk szépen az isteni küldetésekkel is, ideje lenne végigrohanni a királyi palota labirintusain. Az átúszás

után nem sokkal talán az építkezős dolgot már letudtuk, ilyenkor érdemes leadni a tíz galachmitot is, és így az első, meglehetősen gyenge labit meg sem kell csinálnunk, onnan ugyanis pont ennyit kellene megszerezünk. A galachmit nem drága már, ha esetleg nem tudnánk venni sehogy, akkor hagyjuk későbbre a dolgot, és majd varkaudarozás közben összeszedjük ezeket is, és két falu közben letudjuk az építkezést és a tárgyleadást is. Ezt nem érdemes széthúzni két fordulóra, mivel a palotához mindig be kell portálnunk, valamint ki is kell sétálnunk a városból, ami nem jó. Minden ilyen jellegű teendőt igyekezzünk egy fordulóba besűríteni.

A király labirintusokról volt már itt leírás, nagyon nem is akarom cifrázni, pár dologra kell figyelni csak: ne a első szörnytől csillagozódjon be a fegyverszakértelmünk, találjuk meg a csapdákat, találjuk meg a karokat, nyissuk ki az összes ajtót és ne szívdasson meg minket a drakolder. Nem túl meglepő dolgok. A karok megtalálásában nagy segítségünkre lesz az igazlátás, remélhetőleg nem hanyagoltuk el a pszit eddig. Ha erre figyelünk egy picit és az átúszás után nekiesünk a fejlesztésének, valamint beszerzünk egy pszi katalizátort is a pszi kövekhez, meg esetleg valami maxpszit adó tárgyat táborozáshoz, akkor nagyon le tudjuk csökkenteni az olyan fordulók számát, mikor feleződik a regenerációnk. Meg persze a thargodan csatamezőket is kerüljük el ugye, mivel nem szeretjük a pszi őselementálokat. Ha meglett a direkt kontaktus l., és még varkaudarozunk, akkor a borzalmas varkaudart gyakorlatilag fixen kontaktálhatjuk, ami nagyban megdobja a szakértelmünk fejlődését. Innentől kezdve csak egy pár forduló kell, és megvan az igazlátás és a gyors pihenés is. Ha már szép magas lett az elsődleges fegyverszakértelmünk, és esetleg szeretnénk egy másodlagosat is felhúzni 28 környékére, akkor itt azt is megtehetjük, legalább közben megint csak tovább fejlődik a pszink. Nagyon azért nem érdemes a varkaudaroknál leragadni, mérlegeljük erősen, hogy áll a pszi, a másodlagos fegyver, és hogy mennyire kellene már haladnunk az isteni küldetésekkel, mennyire kellene szintet lépnünk, vagy haladni 220+ felé. Mikor épp van rá érkezésünk, egy szép nagy tudatturbóval és jópár pszi ponttal csinálhatunk magunknak egy csomó jellempontot is, ha nem semlegesek vagyunk, vagy nem Leah pappal játszunk.

Mire befejezzük a királyi palota küldetességét, valamint felmarkoljuk a Martian tekercsét az Invázióügyi Minisztériumból, meg is lesz a 44-es elsődleges fegyverszakértelem mindenképpen, hacsak nem toltunk el valamit. Ez azt jelenti, hogy mehetünk a boadhun területre gyorsan összeszedni a boadhun csapást, a Tokan esszenciáját és a saját rogalhal csuklópántunkat, így visszaadhatjuk a kölcsönkértelet, amit már 30-as szint óta hordunk. Persze felmerülhet bennünk, hogy inkább SF-en kellene mászkálgatni. Itt mindenképp több pénz jön, kicsit több szörnyrel is találkozhatunk esetleg, valamint talán a fegyverszakértelem is gyorsabban fejlődik. Emiatt csábító lehet, hogy ott kalandozgassunk, de inkább végezzünk hamar a 220-260 közötti területekkel, szerezzünk fejlesztési pontot és pár páncélt Zarknod piramisából. Persze ha a 101-es labirintus miatti sétánkon találunk gyémántkoponyát, akkor nyugodtan megcsinálhatjuk a Borzalom Fellegvárának első labiját, de a második már nem biztos hogy menni fog még. Ha gyorsan végzünk ezekkel, az nem nagy tragédia. Ott van még a két varkaudar látógömbös labi is SF-en, azokat is meg kell valamikor csinálnunk, ezekre tehát nyugodtan rászánhatunk pár fordulót. Gyárthatunk még pár mágikus pulzánst is stb, de alapvetően a lehető leghamarabb menjünk fejlesztési pontot szerezni.

Ha befejeztük a délnyugati részt, mehetünk is északra a dragkór varázkönyvért, fülkarikáért és esetleg az ősi gyógyításért. Ha itt is végeztünk, már el lehet gondolkodni, hogy merre tovább. Egyrészt pár isteni küldetés miatt mindenképp mászkálnunk kell valamennyi fordulót, másrészt ha nem vagyunk elég erősek a 260+-os területekhez, akkor egyébként sincs sok választásunk.



220+-on pár dologra azért fel kell készülnünk egyébként. Tudnunk kell mászni a másznivalókba, ehhez egyrészt szükségünk lesz a megfelelő mászóeszközökre, valamint a szükséges mászás szakértelemre. Ezen felül az asylox csapdája is fölöttébb hasznos tud lenni, ha kevesebbet akarunk sebződni. Ha van egy kis szerencsénk, akkor mire végzünk a két gyengébb területtel, akkor meglesz a kreiton palást, a kreiton ősgömb, és esetleg egy-két páncélt is le tudunk gyártani Zarknodnál. Fejlesztési pontból egyrészt meg kell majd vennünk, amit az istenünk kér tőlünk, másrészt a kincskeresés és a varázspont regeneráció is nagyon hasznos lesz, tehát sok pontot kell összeszednünk. Ezekon felül azonban inkább ne vegyünk meg semmit egyelőre, hanem tegyük félre a pontokat, és várjunk 56-os szintig. Ha ezt meglettük, meg kell majd vennünk a tulajdonságpajzsot legalább nyolcas szinten, valamint a rezisztencia és a plusz TP sem árt.

Miután megtettük a lehető legrövidebb kitérőt SF-en, rohanhatunk is a kyorg és az árnytünde területekre. Először célszerű árnytündét kezdeni, hogy a lehető leghamarabb meglegyen a Rettegés köpenye, amivel picit gyakrabban használhatjuk majd az FNO parancsot. Talán nem tűnik olyan nagy tápna a képessége, miszerint van 10% esély arra, hogy +1 fejlesztési pontot kapunk a megölt szörnyekből, de ez mindenképp jól jön. Hosszú távon több mint 10 képességet célszerű megvenni tízes szinten, ami tízezer megölt szörnyet jelent ugye. Ez nem lesz meg egyhamar, de ha belegondolunk abba, hogy itt a 10% mennyit jelent, akkor máris megérthetjük, miért jó ez a köpeny. A 260+-os területeken már érezhetően többet fogunk sebződni, ide az asylox csapdája általában nem szokott elég lenni. Nagyon azért nem kell félni, 1500 körüli maximális életerővel, totem, butaság ára és minden más érdekesebb KT képesség nélkül is neki lehet kezdeni az árnytünde területnek még akkor is, ha nincs meg az 52-es fegyverszakértelem, csak át kell gondolnunk, hogy mikor és mennyit kell gyógyítanunk a forduló közben. (Ami azért kellemetlen lehet, főleg, ha labirintusokba kellene mennünk.)

A kyorgos részre érve azért már legyen meg a faji vállvédő és más hasznosabb felszerelési tárgyak. Nagyon ettől a résztől sem kell rettegni, ha szerencsénk van, akkor gyakorlatilag az alap

220+-os területek negyven fordulón belül teljesíthetők és máris állhatunk neki a Zarknodos küldetésornak. Persze mivel kell SF-es kitérőt tenni ezalatt az isteni küldetések miatt, valamint ott vannak még a varkaudas labirintusok is, ennél azért több fordulóra lesz szükségünk. Valamikor pedig a hajózásos küldetéseknek is neki kell állnunk (célszerű a kyorgost járva letudni az ide tartozó dolgokat, vagy legalábbis a nagy részüket, hogy ne kelljen sokat erre mászkálnunk), valamint ott van még az istenünk szentélye is, amit szintén meg kell látogatnunk valamikor és azok sem a legjobb tápsorok környékén vannak...

Mindent összevetve a Martian tekercsét a 200-220-as forduló környékén reális eséllyel megszerezhetjük, az istenek talizmánját pedig a 340-es fordulónk előtt a magunkénak tudhatjuk valószínűleg. A kezdeti fordulóknak arra kell leginkább figyelnünk, hogy a lehető legtöbbet fejlődjön a fegyverszakértelmünk, mert 51-es szakértelemszinttől fixálódik a fejlődése, tehát ha lemarad, akkor egy idő után ezt már nem tudjuk behozni. Ez ugye sok csatát is jelent, ami manakristály használat mellett jó taumurgia és teológia fejlődést hoz magával. A varkaudasoknál 40-es szakértelem fölött már nem igazán érdemes mászkálni, maximum, ha állandóan erősebb labirintusokba ugrálunk innen, de a pszit itt nagyon könnyen lehet fejleszteni, tehát ezt is ki kell sakkoznunk. Ezen felül a lehető leghamarabb el kell kezdenünk fejlesztési pontokat szerezni, tehát 220+ is vár minket nagyon. Viszont ha nincs sok pénzünk, akkor SF is célszerű lehet, nem lesz tehát egyszerű dolgunk.

Még a 141-es labirintus előtt, valahol a 300-as és a 320-as fordulónk között előfordulhat minden további nélkül, hogy meg tudjuk venni az ősteológia varázslatokat a fizikai pajzs II-ig bezárólag. A felsőbb relikvia elég kevés karinak kellhet, nem érdemes erre gyúrni, a többi varázslat viszont kelleni fog. Ha már ott vagyunk, akkor vegyünk is meg mindent, még azokat is, amik nem tűnnek túl hasznosnak, inkább ne kelljen valamikor visszajönnünk emiatt. Ebben a varázslattanuló fordulóban valószínűleg jó sok + teológiát pakolunk magunkra tárgykból és cirkuszos főzetből, ami egyúttal valószínűleg sok + taumurgiát is fog jelenteni (pl. az agyértágító miatt is nem érdemes abbahagyni a cirkusz látogatását, még akkor sem, ha már min-

den tárgyunk megvan onnan). Akkora valószínűleg nem fog összejönni, hogy onnan is megvegyünk mindent, de pár varázslatra azért jók lehetünk. Minimum az őstüzet tanuljuk meg, ezzel jól fogjuk tudni fejleszteni az őstaumaturgiánkat, valamint az a kis bónusz sebzés sem árt. Ha nagyon jók vagyunk, és esetleg még tapasztalatköveket is találtunk, akkor még a 141-es labi előtt is megléphetjük az 56-os szintet, ez esetben a tulajdonságpajzsunk nagy hasznát vesszük majd. Ehhez Luthius karkötőben kell máskálnunk a lehető leghamarabb, amit ne is vegyünk le egy jó ideig, majd valamikor 60-as szint fölött lesz érdemes ezen elgondolkodni először. (Ennek elérése ugyanis isteni küldetés, tehát nem árt, ha hamar meglépjük, valamint a ryukuknál is jól jön a magasabb szint, mert különben nem biztos, hogy találkozzunk a legerősebb szörnyekkel.) Tapasztalatkövet azonban nem érdemes csak 55-ös szinten elhasználni, vagy ha ezen már túljutottunk, akkor tartalékoljunk az 59-es szintre. Efölött már szabadon nyomathatjuk, nem lesz már akkora tétje, maximum ha a legmagasabb szintű kalandozót szeretnénk kitermelni, más nem nagyon van jelenleg a játékban, ami miatt számítana, hogy 64-es vagy 70-es szintűek vagyunk.

Miután megszereztük az Istenek talizmánját, gyakorlatilag mehetnénk is át a ryukukhoz. Erről a területről már jó pár cikk született, inkább csak egy követendő irányvonalat vázolnék ehhez fel. Mielőtt ide áthajózunk, nem árt, ha megvan az 56-os szint és a 60-as fegyverszakértelem. Ezzel valószínűleg nem lesz nagy gondunk, azonban mégis megéri azon elgondolkodni, hogy maradunk-e még 220+on egy kis ideig. Ez a rész ilyenkor már meglehetősen könnyű lesz, nyugodtan kikutatathunk akár hét drakolder csatamezőt és két másznivalót is, ha van kedvenc táborhelyünk, tizenegyet tudunk mozogni és még a lélekarangot is beszereztük magunknak. Ez nem is olyan lehetetlen, de ha nekiállunk ennek, akkor rengeteg csata, vagyis rengeteg fejlesztési pont lesz a jutalmunk, valamint találhatunk pár sáfránykövet és tapasztalatkövet is, ami szintén hasznos lehet. TP is kellemesen jön ebből, tehát nem rossz dolog belevágni ebbe. A ryukuknál már nem maradt nagyon sok újdonság, emiatt nem kell sietnünk egyáltalán. Persze mire ideig eljutunk, addig eltelik egy kis idő, és

biztos lesz valami fejlesztés, de ha azt mi szeretnénk felderíteni, akkor nagyon kell sietnünk...

Mikor tehát végleg áttesszük a székhelyünket a szigetekre, akkor a legérdemesebb a hoairni faluval kezdeni és a lehető leghamarabb beidomítani magunknak a sárkánybébinket, hogy 12-t tudjunk mozogni. Emellett a kikötő küldetésora, amit relatíve könnyen összehozhatunk, és a hájóács szerszám, valamint az újabb Luthius karkötő nagy hasznunkra lesz. Ezenközben lelkesen kell kutatnunk a teriádok településeit, hogy összehozzunk magunknak egy Kyeli kulcsát, hogy a nemesi palota labirintusaival is tudjunk majd valamit kezdeni. Ha eléggé megerősödünk, akkor a lehető legtöbbet igyekezzünk kihozni az arénából, egyrészt a pénz miatt, másrészt itt a legjobb a szörny/TVP arány, máshol nem fogunk kapni 10 TVP-ért egy csatát. Mivel ezek miatt úgyis fogjuk a várost látogatni, a nemesi palota első részét megcsinálhatjuk, a hűbéresi gyűrű mindenképp olyan tárgy, amit az első pár fordulónkban célszerű összeszedni. A kalózhajók először elég nehezek tudnak lenni, ezt célszerű kicsit későbbre hagyni, mint ahogy a katonai tábor sem lesz elsőleges fontosságú. Ha sok pénzünk van, vagy kellően lement a draklenes fegyverek ára, akkor feküdjünk rá a Zarknod fülbevalója projektre is. Ehhez a három fegyvert minden további nélkül beszerezhetjük, a gondot a draklen talizmán fogja jelenteni a kezdeti időben. Egy nagy manapajzsral, kreiton főzettel, kis rákésűléssel azért 60-as fegyverszakértelem fölött már ránézhetünk a draklen citadellára, a talizmánhoz szükséges relikvia nem túl nehezen kiűthető, sok szerencse nem kell hozzá. Ha viszont összerakjuk magunknak a Zarknod fülést, érezhetően erősebbek leszünk, sokat tud könnyíteni a dolgunkon. Ha már úgyis benézünk néha a városokba, akkor a boltosokból szerezjük meg a ryuku pecsétgyűrűt, majd ha megvan a három, akkor elugorhatunk a kalózkodó tanyájához is, hogy ezeket leadjuk. Ezután a tengerre kellene merészkednünk a kereskedőhajókat kutatni, amit érdemes összekötni a kalózhajók fosztogatásával. Mivel ilyenkor kissé nehéz bármit is legyártani a kereskedőknél, a szépen összekészített ősi páncéldarabjainkból legyártható isteni esszenciát érdemes még ez előtt legyártani. (Az ősi páncélok mindenképp rakjuk össze még SF-en, ha nem találkozzunk elegendő éjfattal a Zarknodos küldetésor alatt, akkor



maradjunk ott addig, amíg meg nem lesznek!) Ha közben megvan a Kyeli kulcsa, akkor száguldhatunk is tovább a nemesi palota küldetésében. Valószínűleg a romos mágustorony lesz az utolsó, amit befejezünk, hacsak nincs szerencsénk. Bár az ehhez a küldetéshez kapcsolódó stabil mágiakő fontos tárgy, de a hoariánok és a nemesi palota miatt mindenképp a szárazföldön fogunk maradni, tehát ez marad későbbre. Közben egyébként folyamatosan ostromoljuk a szellemváros elhagyott házait (célszerű titkos teleporkóval visszaugrani egy Ördögi Körre, magunkra pakoltatni a fürkésző szemeket és jó pár házat kikutatni így, nem pedig néha egy-kettőt), hogy meglegyen az esszenciámágnesünk is. Hatvanas szint fölött pedig a sivatagokat is fel kell majd túrunk a neves tűzsárkány miatt, hogy esetleg találjunk magunknak egy újabb Martian tekercsét, amire azért túl nagy esélyünk nincs...

A ryukuknál tehát annyi tennivalónk lesz, hogy néha kissé el fogunk köztük veszni. Célszerű még a 174-es (AK-s) labit is kikérnünk magunknak (mint ahogy a 178-as és a 172-es labit is a régebbi területekre), mert itt tanulhatjuk meg a mentesség nevű varázslatot, ami megvéd minket az ítélező szörnyektől, ami a romos mágustoronynál és az elhagyott házaknál nagy segítség lesz a szolgálidércek ellen.

Emellett ha elég nagy a taumaturgiánk, akkor rohanhatunk SF-re megtanulni az összes őstaumaturgia varázslatot is, melyek közül a káoszportál az, ami nagyban segíteni fog minket a tápolásban, de a fekete energia sem a felejthető varázslatok közé tartozik.

Ha mindezekkel végeztünk, akkor jelenleg annyi teendőnk van, hogy a draklen citadellakon kívül gyakorlatilag ne is foglalkozunk mással.

Ezekből hatot mászhatunk meg fordulónként, emellett még egy aréna vagy más hasznos dolog is belefér, tehát egyenes az út a meggazdagodáshoz. Eddigre mindenképp találkozni fogunk pár problémával. Egyrészt a TP nem ér semmit, mert sok haszna nincs már a szintlépéseknek. A teológiánk bemaxolt, a taumaturgiánk pedig biztos léptekkel halad felfelé. Minden ősteológia és őstaumaturgia varázslatunk megvan, és az ezekhez tartozó szakértelmek sem nagyon fejlődnek már, valamint a fejlődésüknek sincs nagy haszna, mert a varázslataink is maximális hatásfokkal működnek. A pszink valahol 200 fölé van, a fő fegyverszakértelmünk pedig esetlegesen 76-os szint környékén. Ha úgy tartja kedvünk, akkor a neves draklenek is egy körösek, tehát kihívás már nem sok van. Persze biztosan jönnek az újabb fejlesztések, de ezek azt a problémát elég nehezen fogják orvosolni, hogy az eddig fejlesztett és fontos szakértelmeink gyakorlatilag elérték a maximumukat, a fegyverszakértelem fejlődése pedig már nem ér semmit, mert gyakorlatilag 100 forduló múlva fogunk eggyel többet támadni. Fejlesztési pontból szinte mindent megtanulunk eddigre, legalábbis a fontos képességek közül, a +10 max. életerő pedig nem olyan lényeges, hogy meg is vegyük.

Bár nincsenek kétségeim afelől, hogy a játék fejlesztői úgyis ki fognak találni egy csomó érdekes dolgot még, de azért jól fontoljuk meg, hogy nekiállunk-e egy efféle „üstökös karinak”, mert az örökös optimalizálás sok munkával jár, rengeteg időt és energiát, valamint pénzt kell beleölnünk a játékba, ami egy idő után fásulttá tesz minket, és elveszi a kedvünk a TF-től. Igyekezünk a lehető legtöbb kitérőt tenni, ismerjük meg, és próbáljuk ki a kevésbé népszerű küldetéssorokat és többszemélyes kalandokat is, valamint próbáljuk meg a lehető legtöbb embert megismerni a játék kapcsán, elvégre hosszú távon az örökös zárkózottság és magányosság soha nem vezet jóra. Szinte minden régi játékos meg szokta említeni, hogy mennyi haverra, barátokra, ismerősre tett szert a TF kapcsán, mi se akarjunk ebből kimaradni. Kellemesebb dolog lesz ez bármilyen tápos élkarakternél...

Jó és sikeres, kalandokban gazdag játékot kívánok mindenkinek!

Pál András

KINCSESTÁR

A Kincsestár rovatunkból megtudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerinti) tetőtől talpig felöltöztetésére a játékos által eddig ismert tárgyak alapján.

A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közölni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságai miatt nem hasonlítható össze másikkal. A sorrend tehát szubjektív, de talán még így is segíthet abban, hogy a legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből.

Miután eldöntötted, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár.

Ebben a számban a lábbelikkel, azaz cipőkkel és csizmákkal foglalkozunk.

(A második rovatban az NÁ szöveg a nem átadhatóságot jelenti.)

| Név | Követelmény | Tulajdonság |
|---|---------------------|--|
| <u>Lábbelik, amelyeket más lábbeli mellett is hordhatsz:</u> | | |
| értépő sarkantyú | | KF: közelharcban +1 sebzés |
| <u>Hagyományos lábbelik:</u> | | |
| draklen csizma | 55-ös szint | KF: +16 védetség, +70 max. ÉP +3 erő, +3 szerencse, +5 támadás |
| Radelf csizmája | 55-ös szint | KF: +18 védetség, +50 max. ÉP, +5 IQ, +5 ügyesség |
| ósi csizma | NÁ | KF: +13 védetség, +100 max. ÉP, +1 támadás, +5 egészség, egyvel kevesebb év természetellenes öregedéskor |
| hósárkánybőr csizma | 25-ös szint | KF: +13 védetség, +30 max. ÉP +5 egészség, +4 szerencse az ellenfél hidegvarázslatai ellen |
| Mamahaga kőcipője | 30-as szint | KF: +8 védetség, -8 közelharc sebződés, -30 max. ÉP -5 rejtőzködés, -5 vadászat |
| mahagóni csizma | NÁ, ember faj | KF: +10 védetség, +2 minden tulajdonságra, lehelet feleannyit sebez rajtad |
| ezüsttölgy surranó | NÁ, elf faj | KF: +10 védetség, +2 minden tulajdonságra, lehelet feleannyit sebez rajtad |
| drakolit csizma | NÁ, törpe faj | KF: +10 védetség, +2 minden tulajdonságra, lehelet feleannyit sebez rajtad |
| mordaith cipő | NÁ, árnyanó faj | KF: +10 védetség, +2 minden tulajdonságra, lehelet feleannyit sebez rajtad |
| uglaok szögescsizma | NÁ, troll faj | KF: +10 védetség, +2 minden tulajdonságra, lehelet feleannyit sebez rajtad |
| moa cipő | NÁ, gnóm faj | KF: +10 védetség, +2 minden tulajdonságra, lehelet feleannyit sebez rajtad |
| arany sárkánycsizma | NÁ, alakváltó faj | KF: +10 védetség, +2 minden tulajdonságra, lehelet feleannyit sebez rajtad |
| yang surranó | NÁ, kobudera faj | KF: +10 védetség, +2 minden tulajdonságra, lehelet feleannyit sebez rajtad |
| mélybíbor csizma | NÁ, mutáns faj | KF: +10 védetség, +2 minden tulajdonságra, lehelet feleannyit sebez rajtad |
| Ssszisszenő csizma | 30-as szint | KF: +10 védetség, +30 max. ÉP, +2 csapdaészlelés |
| bűzölgő csizma | NÁ | KF: +4 védetség, +4 sebzés |
| dalb.kristálycsizma | NÁ | KF: +6 védetség, +1 minden tulajdonságra |
| cápbőr csizma | 25-ös szint | KF: +8 védetség, +1 egészség, +20 max. VP |
| hoarián saru | | KF: +5 védetség, +5 ügyesség, +5 lopás |
| kalózcizma | 25-ös szint | KF: +10 védetség |
| tűzúr csizmája | 25-ös szint | KF: +8 védetség, +8 taumurgia, szintenként +1 tűzsebzés |
| adamantit csizma | NÁ, 18-as szint | KF: +9 védetség |
| yeti mokaszin | | KF: +9 védetség |
| úri lábbeli | 10-es szint | KF: +3 védetség, +3 IQ, +3 ügyesség |
| agóri szegecscsizma | 29-es szint | KF: +4 védetség, +30 max. ÉP, +2 ügyesség, értépő sarkantyú +3 közelharc sebzést ad +1 helyett |
| mihlanil csizma | NÁ | KF: +6 védetség, +10 max. ÉP |
| ryuku futárcsizma | 15-ös szint | KF: +4 védetség, +2 szerencse, permanens széljárás |
| varkaudar csizma | | KF: +4 védetség |
| zangrozi csizma | | KF: +4 védetség |
| fekete bőrcsizma | | KF: +3 védetség |
| alligátorbőr cipő | | KF: +3 védetség |
| ryuku csizma | 12-es szint | KF: +2 védetség, +1 szerencse |
| bakkura csizma | | KF: +2 védetség |
| vascarai csizma | | KF: +2 védetség |
| törpe bakancs | | KF: +2 védetség, labirintusban mozgás 2 TVP-vel olcsóbb |
| taposó tappancs | Vasalt Bunkó tagság | KF: +1 védetség, +7 MXTU |
| circuszi surranó | NÁ | nem átadható, kb. 20%-kal kevesebb TVP a circuszozás, +3 versengés |



Az augusztusi Alanori Krónikában beszámoltunk arról, hogy a tereptárgy-tervező pályázatok közül melyekben látnok fantáziát, és érdemesek a megvalósításra. Sajnos kicsit elszámoltam magam velük kapcsolatban, így amikor ezt a cikket írom, még nincsenek meg. Létrehozni ezeket a tárgyakat több időbe telik, mint előre sejtettem. Több, mint a fele már elkészült, és már a játékban is találkozhatok vele, viszont még két bonyolultabb tereptárgy hátra van. Ezeket egyelőre félrearakom, mivel időközben néhány újabb ötlet fogalmazódott meg bennünk, melyek elsőbbséget élveznek, és elsősorban azért kaptak nagyobb prioritást, mert több karakter életére lesznek befolyással. Szóval azokat a pályázatokat, amik eddig nem valósultak meg, félrearaktam, a jövőben valamikor még van esély a bekerülésükre.

Az egyik az új tervek közül az Ősök Városa levelezős játékban már ismert makrók ötlete, ez fog először megvalósulni. Ez tulajdonképpen megoldást kínál egyesek állandó parancshely-problémáira (sok levelet kapunk ezzel kapcsolatban, mert a játékosok nehezen értik meg, hogy a parancshelybe való beleférés is a játék része). A makrózás lényege, hogy a karakter lementhet egy vagy több utasítássorozatot, melyeket aztán egy paranccsal életre tud hívni. A lementés és módosítás a kezdeti és a befejező parancsok menedzseléséhez hasonlóan történik majd.

Azt persze nem szeretnénk, ha ezeket a parancsokat szemérmetlenül a tápolásra használnák, ezért néhány szabályt bevezetünk velük kapcsolatban. Pl. hogy egy makróban nem szerepelhet ugyanaz az utasítás kétszer. Ezzel kiküszöböljük azt, hogy a karakter egy makrórt csak a taumaturgiafejllesztés, tulajdonságfejllesztés, vagy sáfrányor inhalálásra tartson fenn – mert valljuk be, ezek nem túl szerepjátékos dolgok.

Egy-egy ilyen makróbeállítási lehetőség megszerzéséhez persze tenni kell valamit, nincs ingyen. A karakternek egy intézőt kell szereznie, aki a sok-sok teendőt karban tartja. Az intéző tulajdonképpen egy szolga, aki ott sétál a karakter oldalán a jövőben, és semmilyen más szerepe nincs, és más befolyása sem a karakter életére. Rabszolgaságba pedig önként nem hajtja a fejét senki, tehát a feladatra alkalmas tündérkét meg kell majd győzni arról, hogy milyen jó lesz neki ebben a feladatkörben tetszelegni. Ez tulajdonképpen egy küldetésoron keresztül megy majd. Aki több makrórt is akar, annak több intézőt is meg kell győznie, azaz többször kell végigcsinálnia a küldetésüket.

VÁLTOZÁSOK

- ❖ Hantas karperecének enciklopédiájában volt egy hiba, nem +4 támadást ad pluszban a kalandozók ellen, hanem +4 sebzést.
- ❖ A BB, KB bankművelet parancsoknál előfordulhatott, hogy 32000-nél több tárgy került a karakter birtokába, és ezen kiakadt a program. A hibát javítottuk, 32000-nél több egy tárgyból sem a karakternél, sem a bank-szfériben nem lehet.
- ❖ A sikeres szörnyelfogásnál nem törlődött az összes FOG parancs az adott szörnyre, csupán egy közülük. Igazából ez hiba volt, mert így ugyanazt a szörnyet el lehetett fogni még egyszer (márpedig a szabály szerint ugyanaból a szörnyből kettő nem lehet a karakter birtokában). Mostantól az adott, elfogott szörnyre vonatkozó minden FOG parancs törlődni fog a foglyul ejtéskor.
- ❖ A Csepp a vértengerből KT képességnél a TNO/KNO kapásra vonatkozó korlát nem működött, azaz többet lehetett kapni, mint amennyihez az enciklopédia szerint lehetett volna jutni. A pluszban kapott KNO-t/TNO-t levonjuk az érintett karakterektől, illetve az öregedett évek számolását megállítottuk, ha a karakter már megkapta az MXTU-jától függő összes lehetséges TNO-t. (Természetesen a számolás újra indul, ha valahogy növelni képes a karakter az MXTU-ján, és így a korlátot.)
- ❖ Mostantól, ha egy Közös Tudat már meglévő képességet fejleszt minden változtatás nélkül, és ez a képesség a 14-nél korábbi képesség, akkor lehetőség van a fejlesztési időt 100 napról 50 napra csökkenteni. Vagyis, ha a KT 50 nap alatt, vagy előbb készen van a fejlesztéssel, a képességet az 50. napon megkaphatják, és ekkor kezdődik a következő 100 vagy 50 nap számolása is.
- ❖ Beraktunk egy új referenciapontot (a 41-est) a 147. labirintusba, a 36-os és a 4-es pont közötti szakaszra, mert sokakat megrézfált már a TF program útkereső algoritmus. Ugyanis a program négyzeteket néz, és nem a referenciapontok számát számolja, és így itt nem a referenciapontokkal ritkábban tűzdel szakaszon haladtak a karakterek, hanem a több referenciapontos rövidebb úton. Mivel ebben a labirintusban különös jelentősége van az útvonalnak, ezért az új referenciapont berakása mellett döntöttünk, így egyértelműbbé téve, milyen LM parancsok kiadása javallott.

Farkas Zsolt

TÚLÉLŐK FÖLDJE

STATISZTIKA

2006. OKTÓBER 4.



| | | | |
|-------------------|---------------------|--------------------------------------|---------|
| Ember | 15.2 % | Rejtőzködés | 170 |
| Elf | 14.1 % | Nyomkövetés | 278 |
| Törp | 7.7 % | Lopás | 259 |
| Árnymanó | 7.4 % | Mászás | 80 |
| Troll | 9.3 % | Hajózás | 36 |
| Gnóm | 6.4 % | Csapdakészítés | 107 |
| Alakváltó | 16.1 % | Csapdaészlelés | 90 |
| Kobudera | 16.5 % | Gyógyítás | 253 |
| Mutáns | 7.3 % | Titkosírás | 57 |
| | | Felderítés | 133 |
| LEAH: | 11.0 % | Szörnyidomítás | 72 |
| átlag hit | főpap jelöltje | Teológia | 526 |
| DORNODON: | 11.9 % | Taumaturgia | 417 |
| átlag hit | nagyhatalmú főpapja | Szerencsejáték | 31 |
| RAIA: | 15.3 % | Harcművészetek | 72 |
| átlag hit | főpapja | Szkanderozás | 84 |
| ELENIOS: | 7.6 % | Zene | 663 |
| átlag hit | püspöke | Szörnyismeret | 125 |
| SHERAN: | 14.3 % | Pszí | 253 |
| átlag hit | főpap jelöltje | Zárnyítás | 85 |
| THARR: | 24.1 % | Vadászat | 243 |
| átlag hit | főpapja | Bányászat | 72 |
| FAIRLIGHT: | 10.9 % | Testépítés | 163 |
| átlag hit | püspöke | Úszás | 177 |
| CHARA-DIN: | 4.9 % | Ordítás | 156 |
| átlag hit | nagyhatalmú főpapja | Versengés | 35 |
| Jó | 18.8% | Főzés | 36 |
| Semleges | 59.3% | Ósteológia | 101 |
| Gonosz | 21.9% | Óstaumaturgia | 85 |
| | | Csapatmunka | 9 |
| víziharc | 40 | Leggazdagabb | 606314 |
| ökölvívás | 74 | Max Hp | 3819 |
| szúrófegyver | 77 | Legtöbb skalp | 73 |
| vágófegyver | 76 | Összes skalp | 1349 |
| ütőfegyver | 77 | Legtöbb szörny | 16570 |
| lőfegyver | 63 | Összes szörny | 6231926 |
| dobófegyver | 58 | Legtöbb varpont | 9789 |
| | | Legnagyobb hit | |
| Erő: | 171 | <i>lényeként az univerzum felett</i> | |
| IQ: | 149 | <i>uralkodó ősisetség</i> | |
| Ügyesség: | 137 | Legtöbb tudatpont | 101 |
| Egészség: | 139 | Összes halhatatlan | 1116 |
| Szerencse: | 200 | Legnagyobb halhatatlanság | 78 |
| | | Legtöbb pszipont | 2786 |
| | | Legtöbb tapasztalatipont | |

416002030

