

ALANORI KRÓNIKA

136. szám
2007.
április

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Következzen egy rövid helyzetjelentés cégünk háza tájáról. A TF-esek gondolom, már észreveték, hogy új programozónknak köszönhetően ismét beindult az újdonságok fejlesztése. Egyelőre csak apróbb dolgokkal, de hamarosan nagyobbak is következnek. Az ÖV-sek számára biztató hír, hogy az ÖV-n is várható lesz majd hasonló változás. A HKK rajongói bizonyára örömmel olvassák, hogy lassan a végéhez közeledik a június elején megjelenő, új kiegészítő tesztelése. Részleteket a májusi Krónikában olvashattok róla. Kiadói terveink között a megszokott sorozataink mellett több újdonság is szerepel. Folyatódik Phillip Messier Elhsaan sorozata; Marcus Meadow új, remekbe szabott krimit írt; ígéretesnek néz ki E. E. Knight Leigázott Föld sorozata is; a humoros, szokatlan fantasy rajongói pedig biztosan szívükbe zárják Kim Harrison: A boszorkány nyomában c. könyvét. A közeljövő tervei között szerepel a HKK junior kiadása is, mely az ifjú nemzedéket célozza meg. Egyszerű lapokkal, szép, erőszakmentes grafikával. Reméljük, hogy a gyerekek örömeiket lelik benne, és egy új HKK-s nemzedéket nevel ki. A címlapunkon ezúttal Phillip Messier: A Vihar Éve című regényének borítóképe, az író festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 4. (136.) szám (2007. április) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Zelenák Anikó

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

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

Lapzárta: március 19. **A következő szám lapzárta:** április 13.

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

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

BANDÁK A GYAKORLATBAN	2
Shadowrun	
HKK ÁRLISTA	10
A Dungeon árai	
KÉRDEZZ-FELELEK	23
HKK kérdések	
ÚJ VERSENYEK	24
Áprilisban és májusban	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
KOMBÓK	31
Istenek háborúja 2.	
ŐSÖK VÁROSA	41
A játék fejlesztése	
LEANTHIL NAPLÓJA	44
Élet a Harcosok szintjén	
GHALLA NEWS	48
A TF hírei	
KINCSESTÁR	48
FEGYVERTÁR	50
KALANDOZÓ KALAUZ	52
REKVIEM	54
TF-FEJLESZTÉSEK	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.

BANDÁK A GYAKORLATBAN

A következőkben a Shadowrun világában létező banda-típusokat mutatjuk be, illetve azok felhasználási lehetőségeit különböző kampányokban. A Shadowrun terminológiája szerint minden emberi csoportosulást bandának hívunk, akár egy fogyókúrás klubról van szó, akár egy szélsőséges, pusztulatbeli érdekszövetségről. A továbbiakban természetesen a szélsőségesebb irányvonalat taglalnánk.

AZ ALAPOK

Az ember társas lény, aki élete nagyobb részét hagyományosan más emberekkel együtt tölti, vagyis szüksége van társaságra, és aktívan keresi azt. A társas összehasonlítás elmélete azt állítja, hogy egyéb (objektív) mércék hiányában csak másokhoz viszonyítva vagyunk képesek önmagunk (véleményeink és képességeink) felbecslésére és értékelésére. Ujszerű, ismeretlen helyzetekben is gyakran hagyatkozunk mások segítségére és véleményére. A másokhoz, vagyis egy szervezethez, csoporthoz vagy éppen bandához való tartozás átélése a támogatottság érzését nyújtja, és segít a mindennapi stressz és szorongás csökkentésében. Ezekből adódóan mások jelenléte alapvető emberi vágy, melynek egy része veleszületett biológi-

ai vágy, a fennmaradó többi pedig szociális körülmények kérdése.

A fentiekből nyilvánvalóan látható, hogy bandákra mindig szükség lesz, amíg emberek élnek a Földön. A bandák hovatartozást nyújtanak tagjaiknak, illetve védelmet, biztonságot és segítséget, ha kell.

RÉTEGZÖDÉS

A tradicionális értelemben vett bandáknak leginkább a lecsúszottabb környékeken van létjogosultsága a Shadowrun világában. A modern kor tehető, vagy kvázi-tehető lakói élvezhetik a kor minden technológiai előnyeit, amelyek bár jóval könnyebbé tehetik az életet és a mindennapokat, izoláltá, elszigeteltté tehetik használóikat. Egy távoktatással otthonról tanuló gyerekek már kiskorában eltompulhatnak a szociális vágyai és képességei, de ez még korántsem jelenti azt, hogy később nem ébred fel benne az igény eziránt. Ehhez természetesen hozzájárulhat a tehetősebb szülők paranoiája is, amely egész egyszerűen börtönné teheti a szülői házat. Ez persze csak egy szűk réteget érinthet. A szélésebb, és szegényebb rétegnek sokkal kevesebb lehetősége van, így számukra a szociális lehetőségek is jóval „tágabbak”. Bár konkrétan nincs kidolgozva, valószínűsíthető, hogy a Shadowrun világának szerényebb anyagi lehetőségű lakói továbbra is a klasszikus iskolarendszert követik. Innentől már egyenes az út az iskola utáni együtt lógásig is.

A második leggyakoribb szociális hatás, mely megteremthet egy bandát, egy közös cél. Az úgynevezett önvédelmi bandák jelképezik a legjobban a közös cél és a szűkös lehetőségek kombinációját. A rosszabb környékek lakói nem bízhatnak a rendőri védelemben, így biztonságra egyedül egymás segítségével tehetnek szert. A banda együtt jóval erősebb, mint külön-külön a tagjai, így a környék bűnözési rátája is csökkenhet a banda fellépése által. Legrosszabb esetben már csak a bandába tartozás is egy minimális védelmet és nyugalmat nyújthat a tagoknak, még akkor is, ha képtelenek lennének fellépni az őket fenyegető veszély ellen.

A Shadowrun világában (és napjainkban is) a rasszizmus is komoly összetartó erő lehet. Mivel a Hatodik Világban sokkal több különböző rassz van, mint napjainkban, a



rasszizmus is jóval mindennaposabb esemény. A megszokott bevándorló negyedek mellett a különböző metatípusok is önálló szerveződésekbe tömörülhetnek (és gyakran tömörülnek is). Jó példa erre a seattle-i Orkváros, vagy a tíri nemzetek története. De bevehetnék a felsorolásba Puyallup városrészét is, amely a különféle metahumán, rasszista bandák törzshelyévé nőtte ki magát. Tekintve, hogy ennek az elhanyagolt városrésznek a romos épületeibe menekültek a metahumánok a Harag Éjszakáján, a dolog korántsem meglepő.

A bandák veszélyessége egészen más lapra tartozik. Természetesen létezhetnek fehérgalléros bűnözésben érdekelt bandák vagy szervezetek is, ahogy léteznek is, ám a bandák általában otthoni városrészük biztonsági besorolásának csökkenésével válnak egyre veszélyesebbé. Ahogy a környék egyre elhanyagoltabbá válik biztonsági szempontból, úgy lesznek a bandák is egyre veszélyesebbek, hogy megvédhessék magukat, vagy épp ellenkezőleg, hogy saját birodalmat szerezhessenek.

Mindezeket összevetve elmondhatjuk, hogy a tradicionális utcai bandák elsősorban a leromlott környékeken ütik fel a fejüket.

VESZÉLYESSÉGI SZINT

A bandák veszélyességi szintje változó, és gyakran teljesen aránytalan céljaikkal és motivációjukkal. Egy szélsőségesen rasszista szerveződés is lehet teljesen gyámoltalan, szájhősök gyülekezete, míg egy önvédelemre szakosodott banda is igen komoly arzenállal (és elszántsággal) rendelkezhet. A banda felszereltsége és elhivatottsága teljes egészében a játékmesteren múlik, ám elmondható, hogy a zűrösebb környékeken általában a bandákat is komolyabban kell venni.

BANDATÍPUSOK ÉS MOTIVÁCIÓK

Többfajta bandatípus létezik, így csak a leggyakoribbakat mutatjuk be. A felsorolás természetesen korántsem teljes, hiszen a motivációk és az azok eléréshez felhasznált eszközök bandáról bandára változnak.

ÖNVÉDELMI BANDA

Az önvédelmi bandák többsége spontán alakul egy veszélyes külső tényező, például egy rivális banda, veszélyes környék vagy épp a biztonság teljes hiánya okán. Az önvédelmi bandák elsődleges célja saját lakóhelyük védelme. Ezek a szervezetek elsősorban non-profit jellegűek: a lakók némi plusz munkát végeznek annak érdekében, hogy lakóhelyük biztonságos legyen. Csupán a banda jelenléte is elég ahhoz, hogy tagjai egy kicsit nagyobb biztonságban érezzék magukat. Ha tenni is tudnak a környék jobbá tétele érdekében, már el is érték a céljukat. Az esetek többségében persze nem tudnak komoly eredménye-

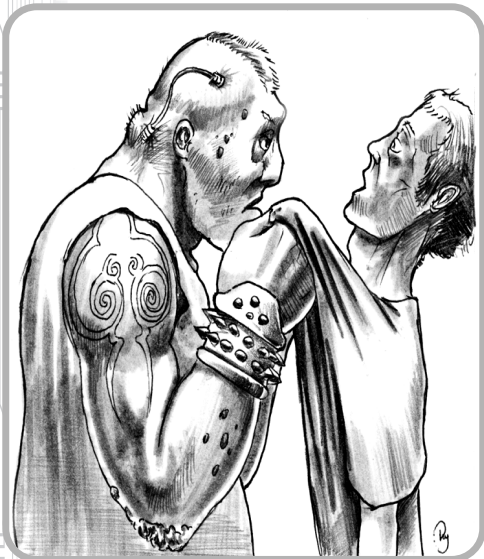
ket felmutatni, de még így is jobban járnak, mintha semmilyen védelemben se lenne részük.

Az önvédelmi bandák gyakran végeznek egyéb feladatokat is, hogy némi anyagi bevételhez juthassanak, mellyel fokozhatják biztonságukat, vagy csak szimplán javíthatják életkörülményeiket. A leggyakrabban előforduló jelenség a „közös költség”, vagyis a havi támogatási díj, amit minden környékbeli lakónak és vállalkozásnak fizetnie kell. A nem fizetők sem járnak mindig pórul, általában csak a védelmet vonják meg tőlük, és nem dobják őket egyszerűen az utcára (kivételek persze mindig adódnak). A bandák emellett gyakran nyújtanak ideiglenes bűvöhelyet azoknak, akik megfizetik. Ezt a szolgáltatást orgazdák és árnyvadászok is egyaránt gyakran veszik igénybe tekintve a munkájukkal járó kényszeres holidiókra. Szobákat és lakásokat természetesen más célokból is bére adhatnak, akár egy alkalmi légyott céljára, akár bármilyen másra. A ló túlóladára került (vagy épp onnan indult) bandák kicsit keményebben értelmezhetik a közös költség fogalmát, vagyis védelmi (és hely-) pénzt követelhetnek a lakóktól, vagy a területre betévedőktől.

Az önvédelmi bandák felszereltsége teljesen változó lehet. A polgári környékeken, ahol még járőröznek a rendőri szervek, gyakran kimerül a dolog egy figyelmes lakóközösségben, ahol a lakók figyelnek egymásra, és egyből telefonálnak a rendőrségnek, vagy a tulajnak, ha valami furra dolgot vesznek észre. Ezt többnyire nyugdíjasok vagy alkalmi munkanélküliek teszik, és gyakran szinte semmilyen kompenzációt sem kapnak, vagy remélnék érte, hiszen tudják, hogy szomszédjuk is ugyanígy tenne értük. Éppen ezért a fenyegetési szintjük is csak annyiban nyilvánul meg, hogy személyleírást tudnak adni a bűncselekményt helyszínelő rendőröknek (vagy megriaszthatják az elkövetőt).

A lepusztultabb környékeken persze máshogy mennek a dolgok. Itt már ténylegesen bandáról beszélhetünk, ese-





tenként fegyveres bandatagokkal. Az esetek többségében már a banda jelenléte is elég a próbálkozás elriasztására, azonban néha szükség van fegyverekre is. Tekintve, hogy a páncéldzseki elterjedt és olcsó, a maroklófegyverekhez pedig könnyű hozzájutni, az alacsonyabb költségvetésű önvédelmi bandák elsődleges felszerelése is ezek lehetnek. A kimondottan veszélyes területeken alakuló bandák fegyverzete gyakran tükrözi, vagy legalábbis megpróbálja tükrözni az ellenséges bandák vagy körülmények veszélyességét. Mindezekről függetlenül többnyire képzetlen tagokról van szó, a bandatagok elhivatottsága pedig tényleg a játékmesteri hozzáállás függvénye.

RASSZISTA BANDA

A rasszista bandák általában egy vagy több emberi rassz mondvcsinált utálatá okán alakulnak. Utálatuk tárgya többnyire kéznél van, és ez adja a kezdőlökést a bandává alakulás során. A rasszista bandák tényleges hatásszája változó, vannak olyan bandák, melyek csak szóban fejezik ki elégedetlenségüket, és visszariadnak a tettektől, míg mások szélsőségesen igyekeznek az adott rasszhoz tartozók életének megkeserítésére (vagy épp kioltására). A rasszista bandáknak gyakran vannak anonim vagy nyilvános támogatói, akik pénzzel támogatják a banda tevékenységeit tettek helyett. Ezek a személyek általában túlságosan „elfoglaltak”, hogy tettekkel támogassák közös céljukat. A bandák emellett más tevékenységeket is végeznek, hogy beszerezze a működéshez szükséges anyagi vagy tárgyi forrásokat. Gyakran szednek tagdíjat, és többen attól sem riadnak vissza, hogy látványosan

megsarcollják utálatuk célcsoportját (vagyis védelmi pénzt szedjenek, vagy csak nemes egyszerűséggel kirabolják őket).

A szájhöskökből álló rasszista csoportok legalább annyira veszélyesek, mint egy átlagos, metahumán jogokért harcoló szervezet. Többnyire csak a gyerekeket és időseket rémisztgetik és zaklatják, alkalmanként pedig némi anyagi kárt generálnak. A bandatagok többsége csak egy kést vagy önvédelmi fegyvert hord magánál, de annak használatához is túl gyáva. Őket hívják a köznyelvben „divatrasszistáknak”.

Az elszántabb rasszista bandák már tettekkel is kifejezik nemtetszésüket. Mindennapos programjaik között a lincselések is megtalálhatjuk, egyes szélsőségesek pedig akár maradandó károsodásokat is okozhatnak saját örömuikre (ilyen például a billogozás, ami a marhabillogozáshoz hasonlóan működik). Ezek a bandatagok általában már hordanak maguknál fegyvereket, és nem félnek használni, de csak a legritkább esetben gyilkolnak. Az ő szemükben a megszegényítés még mindig többet ér, mint a gyilkolás (és kisebbek a következményei is).

A szélsőséges rasszisták gyakran több anonim forrás támogatását is élvezik, így többnyire nincs gondjuk a felszereltségre. Mivel hozzáállásuk adott, nem riadnak vissza a látványos gyilkolástól vagy a terrorcselekményektől sem. A szélsőséges bandák nem törődnek a következményekkel: elintézik aki a kezeik közé kerül, így a többi mocsok is eltakarodik majd.

A Shadowrun világában sokkal súlyosabb probléma a rasszizmus, mint napjainkban, így ezek a típusú bandák is jóval gyakoribbak. Megjegyezzük, hogy természetesen nem csak humán rasszista bandák léteznek, hanem metahumánok is (nagyjából megegyező arányban).

FANATISTA BANDÁK

A fanatista vagy fanatikus bandák többnyire a teljesen elkieseredett társadalmi réteget célozzák meg és szipolyozzák ki. A fanatisták egy típusa a rasszista banda, ám a fanatista bandák általában túllépnek a rasszizmus „szűkös” keretein kívül. A fanatikus bandák alapítói többnyire egyetlen jól látható kitalációval gyűjtenek embereket maguk köré. Egyes esetekben kitalált vallásokról vagy létező vallási irányzatok módosított változatairól beszélünk. Az Ébredés korában számtalan zsebmissziós bukkan fel, akik meggyógyították a beteget, beforrasztották a sérüléseket és vásárnaponként még vizen is jártak. A modern kor embere később persze megtanulta, hogy ez „csak magia”, de még így is számtalan ember akar hinni, és hisz is a lehetetlen dolgokban.

Az egyik legsikeresebb fanatista banda kétségtelenül az Egyetemes Testvériség volt, mely az egyén és akarat mindenhatóságát, és a kiteljesedés ígését sulykolta tagjaiba.

Bár később kiderült, hogy kiteljesedés alatt egy rovarszellemmel történő összeolvadást (és az akarat halálát) értették volna, az ingyenkonyhák és szabadkórházak álcája alatt működő szervezetet sokáig ártatlannak hitték, és figyelmen kívül hagyták.

A fanatisták egyik legnagyobb köre az apokalipszisváro szektáké. Ezek azok a személyek, akik napról napra abban a hitben kelnek fel, és mennek dolgozni, hogy az apokalipszis elkerülhetetlenül közeleg (a mágia miatt, a mesterséges intelligenciák miatt vagy épp az ufók által), így mindenképpen a pokolba (vagy egyéb kellemetlen túlvilági helyre) kerülnek, ha nem azt teszik, amit a vezetők mondanak. A vezetők persze elsősorban adakozásra buzdítják híveiket, de vannak olyan szervezetek, melyek pontról pontra megszabják követőik lehetőségeit és életét.

A fanatisták másik fele már kapásból a pokolban (vagy egyéb kellemetlen túlvilági helyen) érzi magát, és a megváltást várja a mágia, a mesterséges intelligenciák vagy épp az ufók által. Ezen bandák vezetői általában összekötőknek tüntetik fel magukat, akik a „Nagy Terv” végrehajtásában mutatnak utat a híveknek. Természetesen itt is a pénzharcsolás és a tagok feletti dominancia a fő.

Léteznek persze a megszokott vallásokra épülő bandák és szervezetek is, ám ezek elsősorban egyetlen apró momentumra összpontosítanak, mint például a mágia, a média vagy a beültetések iránti gyűlöletre. A nagy vallási vonulatok, bár megsínylették az Ébredést, továbbra is léteznek.

A fanatista szervezetekben mindössze két dolog közös: dominanciát akarnak kialakítani tagjaik felett, és kölcsönösen utálják egymást. A megegyező célú szervezetek általában hamisnak és eltévelyedettnek tekintik a másikat, hi-

szén a háttérben féltik saját üzletüket. A fanatista csoportok kivételesen ritka esetekben szövetkeznek csak egymással.

A fanatikus szervezetek általában nem veszélyesek a szó szoros értelmében, bár léteznek szélsőséges változataik is szép számmal.

TERÜLETFOGLALÓ VAGY MÁS NÉVEN UTCAI BANDÁK

A hagyományos értelemben vett utcai bandák területviszályaikról, kétes üzelveikről és rémisztő beavatási szertartásairól híresültek el. Az utcai bandák szélsőségesen ragaszkodnak élőhelyükhöz, és távol tartanak minden más bandától. Egy utcai banda számára az utca jelent mindent: megélhetést, biztonságot és közösséget. Az újoncok csak akkor csatlakozhatnak a bandához, ha bebizonyítják eltökéltségüket. Ez általában egy beavatási rítus keretén belül történik meg. A beavatás mindig valamilyen rémisztő, undorító és megszegyenítő tett, mellyel a jelölt bizonyíthatja, hogy bármit megtenne vagy feladna a bandáért. Azonban akármilyen megszegyenítő is legyen a beavatási szertartás, a bandatagok soha sem fogják felhánytorgatni egymásnak, hiszen mindannyian megtették ezt annak idején (a külsősök pedig jobban teszik, ha nem feszegetik a témát, ha nem akarnak bajba keveredni).

A bandatagok általában gyermekkoruk óta az utcán élnek vagy hasonlóan szűkös körülmények között, így mind egyikük számára az utca jelenti az otthonot. Többnyire gátlástalanok, és benne vannak bármiben, ami egy kis pénzt, megbecsülést vagy új területeket hozhat a konyhára. Gyakran szállítanak és terítenek utcai drogokat és JMÉ-t területükön, és a környékükön üzletelő dealereket is menetrendszerűen megsarcolják (vagy ellehetetlenítik, ha rontja a saját üzletüket). Egyes bandatagok nedves melókat is vállalhatnak, hiszen a rivális bandák között is igen gyakoriak a halálos összecsapások (a képzetlenségtől és rossz felszereltségtől függetlenül).

Az utcai bandák többnyire nem félnek balhét kezdeményezni, hiszen mindig támogatást tudhatnak maguk mögött. Az utcai bandák időnként paktumot köthetnek egyes, arra nyitott cégekkel is. A banda ekkor támogatást kap, ha cserébe ellehetetleníti a cég egyik riválisát, vagy hasonló módon cselekszik a cég érdekében. Ezek a kapcsolatok általában igen rövidtávúak, és korántsem kecsesgetőek a bandára nézve.

RANGLÉTRA

Bár bandánként változik, a bandán belüli ranglétra általában három részre oszlik. Egyrészt ott a bandavezér, aki az esetek döntő többségében a banda megkérdőjelezhetetlen vezetője. Közvetlenül alatta található meg az alvezérek, akik a bandavezér jobb kezeként szolgálnak, és ki-



sebb döntéseket hozhatnak a banda és a bandavezér munkájának könnyítése érdekében. A legalacsonyabb rang a bandatagoké, akiknek feltételek nélkül engedelmessé kell vezetniük utasításainak. Bár gyakran más rangokat is találhatunk (például tapasztalt bandatag, újonc, megbízhatatlan vagy kiemelt), ezek a fő rangok mindegyik banda felépítésében megtalálhatók.

Elméletileg mindegyik bandatagnak megvan a lehetősége, hogy magasabb pozícióba kerülhessen. Egyes bandák köreiben elég kihívni a bandavezért (bizonyos körülmények és megkötések között persze), más bandákban egy megfelelő rang és elkötelezettség kimutatása után kerülhet csak sor erre. Vannak olyan bandák, ahol megkérdőjelezhetetlen a bandavezér személye. Ilyenek például a fanatiszta bandák többsége. Más bandákban heti rendszerességgel rotálódik a vezér személye.

BANDÁK A JÁTÉKBAN

A következőkben a bandák szerepeltetésének lehetőségeit taglaljuk.

BANDATAG KARAKTEREK

Maguk a játékosok is alakíthatnak bandatagokat, ehhez elsősorban az Árnyvadász kézikönyv nyújthat játéktechnikai segítséget mind a játékmesternek, mind a játékosoknak. Egy bandatag köntösébe bújva a játékosoknak gyakran mindennapi szükségletekkel kell szembesülniük, vagyis megélhetési és biztonsági problémákkal számol-

hatnak nap mint nap. Bandatagnak lenni egy utcai bandában legalább olyan veszélyes, mint árnyvadásznak lenni. A játékos ugyanúgy szembesülhet a kilátástalansággal, mint egy árnyvadászt alakítva, ám az utcán általában nincs mód a kiugrásra, vagy egy új élet kezdésére. Aki egyszer bandataggá válik, az lelkiekben örökké bandatag marad.

A bandatagok általában szerényebb kapcsolatokkal is rendelkeznek, mint egy árnyvadász. Erőforrásai és lehetőségei is sokkal szűkebbek, ugyanakkor megnő a szociális interakciók jelentősége. A szervezett bűnözés eszik annál az asztalnál, melyhez néha napján az árnyvadászok is odapofátlankodhatnak, ám a bandáknak szinte mindig csak a lehullott morzsák maradnak. A bandatag karakterek persze idővel árnyvadászokká nőhetik ki magukat, ám az esetek többségében még így is kevés reményük van egy normális vagy tehető életre.

BANDATAGOK, MINT KAPCSOLATOK

A banda kapcsolatok általában kimerülnek átlagos bandatagokban. Egy bandatag ismerőssel a karakter előre tudhat néhány bandával, vagy a területtel kapcsolatos eseményről, azonban az így kinyerhető információ többnyire erősen sarkított, hiszen a bandatag sohasem adna ki olyan információt egy külsőnek, ami veszélybe sodorná a bandáját. Egy bandatag kapcsolattal a háta mögött a karakter semleges viszonyt alakíthat ki az egész bandával, akik így csak akkor kötnek bele a karakterbe, ha tényleg szélsőségesen viselkedik a banda irányában. Egy alvezér vagy bandavezér kapcsolat már jóval komolyabb falat. Egyrészt a karakter mélyebb betekintést nyerhet banda viselt dolgaiba, előnyösebben üzletelhet a bandával, másrésztől azonban sohasem várhat el olyan bánásmódot, mintha tag lenne és nem külsős, egyedül csak a rivális bandák szemében, akik számára a karakter is ellenséggé válik. A komolyabb kapcsolatok komolyabb gondozást is igényelnek – egy elmulasztott szívesség vagy egy be nem teljesített ígéret könnyen a karakter fejére hozhatja az egész banda rosszindulatát.

BANDATAGOK, MINT ELLENSÉGEK

Ritkán fordul elő, hogy egy karakternek sikerül magára vonnia egy egész banda haragját, ha azonban előfordul, a legrosszabbra számíthat. Azon kívül, hogy akár a teljes banda kiszállhat ellene, a leendő bandatagok is megpróbálhatják levadászni, hogy bizonyítsanak a bandának, és felvételt nyerjenek. A banda esetleges üzlettársai is a karakter nyomába szegődhetnek, hogy javítsák kereskedelmi kapcsolatait. Belekötni egy bandába nem okos dolog, és jobb, ha a karakterek is átértékelik ezt, mielőtt megtennék.



BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. ÁPRILIS 30-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi hét munkanapon belül küldjük a könyvet. Az árat a futárnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 750 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

E-mailben vagy telefonon leadhatod a rendelést. A fizetendő összeget előre (postaköltség nélkül) a következő számlaszámra fizetheted: 11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

FIGYELEM! 5000 Ft alatti rendelésnél, ha előre fizetsz, 500 Ft postaköltség is van!

Ha a küldeményt nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor feltétlenül érdeklődj az alábbi helyen:

E-mailben: beholder@beholder.hu, telefonon: 06-1-297-3660

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

A könyveket GLS futár viszi, ezért fontos, hogy olyan címet és telefonszámot adjál meg, ahol napközben is elér a futár.

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve	Pont-érték	Ára pontban	Bolti ár
HATALOM KÁRTYÁI			
Ősök Városa VII.	16	160	1590
Rhath fénykora	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	500
HATALOM KÁRTYÁI			
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	32	320

Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Thargodanak földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az őshangya boly	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A pusztulás fellegvára	3	32	320

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	10	60	600
-----------	----	----	-----

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

BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT

A világ szeme I. (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A világ szeme II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
A nagy hajtvadászat II.	20	200	1900	1700
A nagy hajtvadászat I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I. (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II. *	20	200	1900	1700
Mennyei tűz I.	20	200	1900	1700
Mennyei tűz II.	20	200	1900	1700
A káosz ura I.	20	200	1900	1700
A káosz ura II.	20	200	1900	1700
A kardok koronája I. *	20	200	1900	1700
A kardok koronája II.	20	200	1900	1700
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	20	200	1900	1700
A tél szíve II.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján I.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700
Álmok töre I.	22	220	2090	1870
Álmok töre II.	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK

M. A. Stackpole: Farkastörvény	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Született harcosok	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Sötét árnyak	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde*	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elveszett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	20	200	1900	1700
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	20	200	1900	1700
Donald G. Phillips: A csillagok ura	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja *	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Vadászok	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1420	1270
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	20	200	1900	1700
Robert Thurston: Szabadszült	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A klán törvénye	15	150	1420	1270
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A becsvágy hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmezők	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A győzelem illúziója	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

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

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

BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI

Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü	19	190	1810	1610
Forgandó szerencse*	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség *	23	230	2190	1960
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	20	200	1900	1700
Papírtigris	20	200	1900	1700
Farkastestvér	20	200	1900	1700
A herceg jósnője	20	200	1900	1700
A jósnő hercege	20	200	1900	1700
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	20	200	1900	1700
Éjféli	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV

Középfölde kincsei	50	990	800	
--------------------	----	-----	-----	--

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

Mel Odum: A múlt csapdájában	15	150	1420	1270
Mel Odum: Hajtvadászat	20	200	1900	1700
Caroline Spector: Végtelen világok	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: A nap háza	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Elsötétedés	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Csikos vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-jatszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Keresztutak	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Ragnarok	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2090	1870
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1960
Stephen Kenson: Mérgék könyve	23	230	2180	1960
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette: Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Jól válaszd meg az ellenségeidet (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Jogos kárptöltés	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne: Fekete madonna	15	150	1420	1270
Véres utcák	15	150	1420	1270
Nosferatu	15	150	1420	1270
Shadowrun szerepjáték kiegészítők Árnyékmagyarország	12	120	1100	1000
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550
Mágia az Árnyakban	30	300	2850	2550

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a mester (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Ezüsttövis (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1900	1700
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Krondor: Árulás	20	200	1900	1700
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1900	1700
Krondor: Istenek könnye *	20	200	1900	1700
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója I.	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója II. *	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője II.	20	200	1900	1700
A Résháború legendája				
Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sebes Jimmy	20	200	1900	1700
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsólyom Karma	20	200	1900	1700
A rókakirály	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870
Sötét háború sorozat				
Az éjszólyom röpte	23	230	2180	1950
Sötét birodalom	30	300	2850	2550
BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje *	7	70	690	690
C. Kubasik: Anya meséje	7	70	690	690
C. Kubasik: Keserű emlékek	9	90	890	890
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	8	80	790	790
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	10	100	990	850
Greg Gorden: Jóslat	10	100	990	850
Talizmán	10	35	690	350
BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Brian McAllister: Ikercsillagok	8	80	840	840
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jégheideg éj	11	110	1050	930
Harby Riann: A bolhedor lovagai	12	120	1140	1000
BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870
BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI				
Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVEI				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI				
Vér a véreből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty	18	180	1710	1530
Kaméleon	22	220	2090	1870

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszmája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490
BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	16	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1440
A vastmarki útközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki útközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040
BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI				
Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejevadász	17	170	1620	1450
BEHOLDER KIADÓ – BŐSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVEI				
A Rúvel hegyi legenda (Álomfogó sorozat)	25	250	2380	2130
BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI				
Elszhaan III. – Kalózvadász	20	200	1900	1700
BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE				
A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Tálto	12		2840	2540
Anne Rice: Memnoch a sátán	8		2840	2550
Anne Rice: Armand, a vámpír	6		2840	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtolvaj meséje	8		2840	2550
Tad Williams:				
Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams:				
Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

A *-gal jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.

Kérünk, hogy csak telefonos egyeztetés után adjál le rendelést. Tel.: 06/1-297-3660

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
c – Chara-din
d – Dornodon
e – Elenios
f – Fairlight
l – Leah

r – Raia
rh – Rhatt
s – Sheran
t – Tharr
- – színtelen

B – Bárd klán
H – Halhatatlan klán
K – Katona klán
Má – Mágus klán
Mu – Mutáns klán

P – Pszionicista klán
Ti – Tisztogató klán
To – Tolvaj klán
Tu – Tudós klán
-* – klán nélküli

A bajnok akarata	-	u	10000	A gazdagok választása	f	r	400	A hely szelleme	d	r	50
A bajnok manifesztációja	-	u	10000	A géniusz manifesztációja	d	r	100	A helytartó csápja	P	r	200
A bajnokok reggelije	r	r	50	A Gépezet	d	r	50	A holtak bolygatása	l	r	200
A balek zsákja	d	r	200	A Gépezet (új)	d	r	300	A holtak bosszúja	l	r	50
A béke fenntartása	s	r	200	A gonosz árulása	r	r	100	A holtak bosszúja (új)	l	r	300
A béke megőrzése	s	r	200	A gyalázat lemosása	s	r	200	A holtak könyve	l	r	200
A béke megszakítása	s	r	200	A gyenge gyengéje	Tu	r	300	A holtak segítsége	l	r	200
A Bika ideje	-	r	50	A gyík lesújt	Má	r	300	A holtak szelleme	l	r	100
A birodalom virágkora	-	r	50	A gyógyítás fájdalma	s	r	300	A holtak szelleme (új)	l	r	300
A boldogság csengettyűi	P	r	50	A győzelem ára	l	r	50	A hősök hagyatéka	r	r	50
A boldogság ünnepe	s	r	100	A győzelem reménye	f	r	50	A jövő ura	d	r	100
A bosszú lángja	d	r	50	A Hadúr szava	t	r	200	A kalandozók védőszentje	-	r	200
A bőség zavara	-	r	600	A halandóság átlépése	d	u	6000	A kalmárok itala	Má	r	300
A bűbájosság rúnája	e	r	300	A halál angyala	l	r	100	A kapuk orzoje	d	n	100
A bűvölet perce	f	r	400	A halál éjfékete lovasa	l	r	200	A kapzsóság átka	f	r	50
A Denevér hatalma	f	r	50	A halál fia	l	r	300	A káosz halványlila aurája	Mu	r	50
A dimenziók háborúja	l	r	200	A halál szele	H	r	50	A káosz hatalma	c	r	50
A fattyak létrehozása	c	r	50	A halál temploma	H	r	200	A káosz igazi arca	Mu	r	500
A fattyak mentora	c	n	100	A halhatatlanok nagymestere	-	r	200	A káosz örvénylő lovasa	c	r	200
A fattyak ura	c	r	50	A halhatatlanok pusztulása	l	r	50	A káprázat ereje	e	r	200
A fattyak visszatérnek	c	r	150	A halhatatlanok pusztulása (új)	r	r	200	A keresés lángja	r	r	50
A fájdalom szépsége	-	r	200	A hallucináció börtöne	P	r	50	A kígyó taktikája	Má	r	200
A fele királyság	r	u	2000	A harmadik lovas	l	r	200	A kockázat ára	r	r	500
A feledés korszaka	t	r	500	A hatalom átka	c	r	50	A kos csapása	l	r	50
A feledés szelleme	c	r	50	A hatalom illúziója	r	r	100	A kos ereje	r	r	50
A felejtés harcosa	l	r	200	A hatalom kék itala	Mu	r	200	A kör bezárul	f	r	50
A felhők asszonya	a	r	1000	A hatalom korlátozása	t	r	50	A kövek ereje	Tu	r	50
A felkészültség jutalma	t	r	200	A hatalom oltára	Má	r	200	A kövek hatalma	t	r	50
A Fenevad üvöltése	Mu	r	50	A hatalom örülete	f	r	50	A középszer pusztulása	r	r	50
A fény ragyogása	K	r	50	A hatalom szava	c	r	1800	A különlegesség ereje	P	u	2000
A fény tava	r	r	100	A Hatalom Szövetsége	b	r	300	A különlegesség megcsúfolása	ti	u	2000
A férgek védelmezője	d	r	100	A hatalom tornya	f	r	50	A legfőbb követő	-	n	100
A föld sárkánya	t	r	300	A hatalom torzulása	H	r	600	A lelkek folyója	r	r	100
A furfang temploma	Má	r	300	A hatodik napon	-	r	200	A lélek elorzása	Mu	r	200
A galetkik védelmezője	Ti	r	200	A három kívánság gyűrűje	f	u	4000	A majom technikája	Mu	r	300

A mágia csodája	f r	50	A Tébolyodott	c r	500	Altatódal	e r	50
A mágia létsíkja	- r	100	A tiltott könyv	c r	1000	Alvás	r r	100
A mágia tobzódása	f r	100	A tisztaság tornya	r r	50	Amőbaszerű gyík	Mu r	100
A Mágus uija	P r	100	A tisztesség manifesztációja	r u	6000	Amyrro	ti r	100
A mágusok átka	Mu r	100	A tizenhármak tanácsa	b r	200	Angyali búbáj	K r	100
A megbocsátás apostola	r r	50	A tizenegyedik	l r	400	Angyali sereg	r r	500
A Mester	f r	200	A torzak hercege	- r	200	Animáció	l r	100
A Mester Büntetése	f r	50	A tömeg hívó szava	d r	50	Animált kolosszus	d r	200
A Mester büntetése (új)	f r	200	A tudomány ára	Tu r	100	Animált korall	s r	200
A mester jutalma	d r	50	A túlélés ára	Tu r	100	Animált ősföld	t r	100
A mélység démona	c r	200	A türelem rózsája	r r	50	Animált tűzbestia	d r	200
A mérég sodra	s r	400	A tűz ura	d r	200	Anti-mágikus megszakítás	t r	1200
A mindentudó	- u	8000	A vadak megfékezése	r/s r	50	Antimágikus puffancs	t r	100
A moák fénykora	t r	100	A vadak ura	s r	50	Antiöskő	P r	100
A moák mesterkedése	t/d r	50	A változások kora	P r	50	Antitalentum	Ti n	50
A moák mesterkedése (új)	t r	200	A vámpír csókja	l r	50	Anyagi robbanás	Mu r	100
A moák öröksége	t r	200	A vándor	s r	100	Anyamotyogó	l r	500
A mogokok törvénye	f r	500	A vereség híre	c r	50	Apokalipszis	l u	3000
A morfok csábítása	P r	100	A védelem parancsnoka	t r	200	Apró kincs	f g	20
A múlt tükre	H r	700	A végítélet harsonái	d r	300	Apró kívánság	t r	2500
A mytokronitok átka	To r	1500	A végzet talizmánja	Má r	200	Arany gugyola	rh r	600
A nagytanács ítélete	b r	100	A vér dala	d r	500	Aranybánya	f r	100
A norektyr mágiája	t r	50	A vér hatalma	d r	100	Aranyfórrás	r r	200
A nyugalom tengere	s r	50	A vér tava	l r	200	Aranygriff	r r	50
A pegazusok hercege	f r	200	A világ újrafelosztása	f r	50	Aranyársakány	K r	500
A pénz hatalma	f r	200	A viszály vége	Tu r	100	Aranytigris	f r	200
A pokol szeme	d r	800	A ximnoxok átka	H r	100	Aranytojás	- r	100
A pók amulettje	c r	100	Abszolút pusztítás	l r	200	Aranytojást jók tyúk	c r	50
A próféta parancsa	H r	50	Acél Őklők	r r	50	Arc	c r	50
A pusztítás botja	d r	50	Acéldarázs	s r	50	Arkangyal	r r	50
A pusztulás fájdalma	c r	50	Acélkolosszus	f r	500	Arkangyal (új)	r r	200
A ragály rothadó lovasa	l r	200	Acélkolosszus (új)	f r	500	Arkhon, a vezér	r r	100
A reménytelenség bajnoka	c r	50	Achát gölem	c u	2000	Armageddon	c r	50
A reménytelenség bajnoka (új)	c r	300	Adamantigölem	c r	50	Armageddon (új)	c r	400
A rend ereje	rh r	800	Afgori hatalma	- r	200	Arnilla	d r	50
A rend hírnöke	r r	200	Agyaggölem	f r	50	Arrthon	t r	50
A repülés szabadsága	P r	100	Agyaggölem (új)	f r	400	Asmael	d r	200
A rettenet katonája	l r	50	Agydaráló	c r	50	Asnomad	d r	600
A sárkány kincse	Má r	200	Agyhalál	Mu r	100	Asylum	f r	50
A sárkány születése	l r	500	Agykéreggyalu	c r	200	Asylux	e r	400
A sellők csábítása	e r	50	Agypörkölő	P r	100	Asylux átka	e r	300
A Semmi avatárja	d r	600	Agytaposás	t r	50	Asztrális behemót	P r	100
A Semmi hívása	t r	1000	Agytaposás (új)	t r	200	Asztrális hullám	Mu r	300
A Semmi mestere	- r	100	Agyvihar	Ma r	50	Augur	r r	400
A sors fintora (új)	t r	1200	Agyzavarás	e r	50	Augur dühe	r r	100
A sors könyve	rh g	20	Agyzavarás (új)	e r	200	Augur varázskönyve	r r	50
A sötétség kardja	c r	50	Ahriman	b r	400	Aurgir tore	r g	20
A sürgetés rúnája	c r	50	Ajándécsomag	f r	300	Autentikus vámpír	l r	200
A szabadság ára	- u	6000	Aktív manatermelés	f r	1000	Autentikus vámpír (új)	l r	800
A szelek ura	e r	50	Alanor	r u	2000	Avatár idézése	e r	200
A szerelem hatalma	e r	50	Alanor (új)	r u	3000	Avengir	r r	100
A szerelem tornya	e r	100	Alanor kancellárja	r n	50	Az agy kifacsarása	c r	50
A szerencse fia	c r	50	Alanori Csatorna	r r	50	Az agy kifacsarása (új)	c r	200
A sziklák atyja	t r	50	Alanori futár	r r	50	Az alkotás szentsége	t r	100
A szirének éneke	e r	50	Alanori katapultállomás	r r	400	Az alkotó öröme	K r	100
A szirének éneke (új)	e r	100	Alanori könyvtár	r r	50	Az alvilág bővítése	l r	100
A szirének hatalma	e r	50	Alanori Krónika	r r	50	Az alvó szörny	c r	100
A szkarabeuszok átka	Ma r	200	Alanori Krónika (új)	r r	200	Az anarchia avatárja	- r	100
A szó hatalma	e r	200	Alattomos fekete csáp	l r	200	Az angyalok háborúja	d r	50
A tanítvány lázadása	f r	50	Alattomos módszerek	c r	50	Az álmok hatalma	e r	50
A tanítvány lázadása (új)	f r	200	Albinó küklopsz	t r	100	Az álmok mestere	- r	200
A teljesség tornya	t r	50	Albinó varkaudar	d r	300	Az ártatlanság kora	s r	50
A tengerek ura	e/s r	50	Alex Vampirsson (új)	l r	600	Az átalakulás bőre	P u	3000
A tengerek ura (új)	e/s r	300	Alias Kurd	ti r	50	Az átalakulás kora	- r	200
A teremítés zenekara	s r	50	Alku a sorssal	Ti r	200	Az egyesült entitás döntése	P r	200

Az egyszerűség előnye	Ti	r	200	Álomtündér	e	r	50	Bikacsök	d	r	50
Az elemek ura	r	u	2000	Általános randomizáció	f	r	50	Bikaviadal	-	r	50
Az ellenfél balszerencséje	c	u	2000	Árnyékdemón	l	r	100	Birtoklás	-*	r	400
Az ellenfél kiismerése	t	u	2000	Árnyékfoltozó	l	g	20	Bitlandi fivér	To	r	200
Az Ellenség támadása	To	r	300	Árnyékgólem	t	n	50	Bíbor mősze	B	r	100
Az enyészet hidja	c	r	50	Árnyékgyilkos	To	r	300	Bjölteodrok	Tu	r	200
Az enyészet porladó lovasa	l	r	200	Árnyékharcos	ti	r	50	Blokkoló tigris	rh	r	300
Az erdők őre	s	r	100	Árnyékhold	c	r	50	Bri'oxrad szaggató	l	r	200
Az eretek	-	r	100	Árnyékhold (új)	c	r	100	Bo'adhun csapás	f	r	200
Az ero áldása	r	g	20	Árnyéksárkány	l	r	50	Bo'adhun kincsesláda	s	r	250
Az erős ereje	K	r	1800	Árnyéksárkány (új)	l	r	1000	Bo'adhun varázssital	s	r	200
Az esszencia elnyelése	c	r	200	Árnyéktűz	c	r	200	Bobakrome	Má	g	20
Az ébredés fájdalma	c	r	50	Árnylélek befogása	l	r	800	Bobó, a tőzegelementál	Má	r	200
Az élet egyensúlya	s	r	50	Árnylord	l	r	50	Bodom fiaí	c	r	200
Az élet ereje	s	r	200	Ártatlan Ártalom	l	r	50	Borax király	r	r	50
Az élet és halál kupája	s	r	50	Áruló Yathmog	c	r	50	Borax király (új)	r	r	400
Az élet és halál kupája (új)	s	r	300	Árvíz	s	r	200	Borun, a bérlygilkos	to	r	50
Az élet fája	Tu	r	100	Átcsoportosítás	r	r	50	Borzalmak szakadéka	c	r	50
Az élet illúziója	K	r	200	Áthatolhatatlan kód	s	r	50	Borzalmas farkaudar	d	r	50
Az élet könyve	r	r	50	Átkozott kincs	f	r	50	Borzalmas farkaudar (új)	d	r	300
Az élet körforgása	s	r	500	Átkozott mágia	t	r	50	Borzalom	d	r	100
Az élet oltára	s	r	100	Átokosztó	c	r	200	Bosszantó apróság	P	r	200
Az élet vize	s	r	50	Átokpulzans	Mu	r	100	Bosszantó teknos	s	r	800
Az élettelenység megcsúfolása	Tu	r	100	Átoksúlyom	Mu	r	200	Bosszuálló	t	r	50
Az idő hercege	c	r	100	Attelepítés	t	r	50	Bosszuhadjárat	l	r	50
Az idő kereke	e	r	1000	B'Waetan	c	r	50	Bosszuszomjas pegazus	t	r	400
Az igazság pillanata (új)	r	r	500	B. Jagumir	-	r	300	Boszorkánylány	s	r	100
Az illúzió hatalma	e	r	200	Baghar	c	r	50	Bölcs látomás	rh	r	600
Az inkvizíció kinzómestere	r	r	100	Baghar fétise	c	r	500	Bölcsesség	-	r	50
Az isbai szent bak	r	r	50	Baghar kívánsága	c	r	50	Bölcsöpolip	s	r	100
Az iszonyat tornyja	l	r	50	Bahn szolgálja	f	r	50	Bömböli arénarém	Ti	r	300
Az orgorók átka	s	r	50	Bajnokok csatája	t	r	50	Börtjauk tréfája	Ti	r	300
Az orgorók hatalma	s	r	50	Bajnokság	t	r	50	Bri'thung, a tolvaj	d	r	200
Az orkok öreganyja	d	r	400	Bakugrás	t	r	50	Brutus	Ti	n	50
Az óriások dühe	t	r	100	Baljós jelek	d	r	50	Bufa hírnöke	b	r	50
Az óriások fájdalma	t	r	100	Balladák könyve	rh	r	500	Bufa kódexe	b	r	300
Az ölelés	l	r	200	Ballisza	r	r	100	Bufa lovagnője	b	r	50
Az örület dala	c	r	500	Bamba barát	t	n	50	Bufa nevetése	b	u	2000
Az örület fanatistái	c	r	50	Banyapók	c	r	100	Bundás csirmáz	t	r	50
Az örület temploma	d	r	50	Barlangcsarnok	Ti	r	200	Bundás csirmáz (új)	t	r	100
Az ősmágus	f	r	500	Bazmaon gyilkosa	l	r	300	Bundás yeti	l	n	50
Az ősmágus kívánsága	Má	r	100	Bábmester	f	r	300	Bunthar	r	r	100
Az ősök Bosszúja	Tu	r	100	Bájjital	e	r	50	Burástya királynő	e	r	50
Az ősök könyve	Tu	r	100	Bájjolás	P	r	100	Burjanzó brothag	-*	r	200
Az őszinteség bajnoka	r	r	50	Bársony gyilkos	d	r	300	Burjanzó toragfatty	c	r	100
Az univerzum kifordítása	c	r	50	Bátor manó	t	r	50	Büdös zokni	t	r	50
Az univerzum tengelye	l	r	50	Bean-sidhe	l	r	50	Büntető	K	r	50
Az utolsó mondasok könyve	r	r	300	Becsületes küzdelem	t	r	50	Büntető iszonyat	l	r	50
Az utolsó szó	l	r	50	Beholder mágus	Ma	u	3000	Büntető praglonc	t	r	50
Az újjáéledés tornyja	r	r	100	Beloran méregdemón	s	r	100	Bübjálopás	e	r	500
Az Úrnő sárkánya	e	r	600	Beloran méregkobold	s	r	100	Bübjámsolás	e	r	50
Az ünnep nyugalma	r	r	200	Beloran torzító tekercse	e	r	100	Bübjámsolás (új)	e	r	400
Azt mondtam, nem	e	u	2000	Belónia őrszobra	rh	g	20	Bübjás féreg	e	r	300
Azt mondtam, nem (új)	e	u	4000	Bern, a szutyok	Mu	r	50	Büvös erdő	-	r	600
Áeratikus hasnyák	l	r	50	Bertold, a harcias	t	r	50	Büvös forrás	-	r	200
Áldott okerón	r	r	100	Bestia	Mu	r	200	Büvös lant	e	r	50
Áldozat a holnapért	r	r	50	Besúgás	c	r	50	Büvös Ököl	Ka	r	100
Áldozat az ősi isteneknek	c	r	1800	Betonfal	t	r	50	Büvös tigris	e	r	300
Áldozási ceremónia	to	r	50	Békés izoláció	s	r	800	Büzgombóc	s	r	100
Álmodozás	e	r	50	Béklyó	t	r	50	Catherine férgéi	a	r	300
Álmosító manó	e	r	100	Béklyóba verve	e	r	300	Célpontválasztás	Má	r	200
Álomfaló	c	r	50	Bérmágia	t	r	200	Chara-din csele	c	r	1500
Álommágia	e	r	200	Bérmunka	f	r	400	Chara-din döbbenete	c	u	2000
Álomórzók	e/r	r	50	Bianka	s	r	50	Chara-din döbbenete (új)	c	u	3000
Álomársárkány	e	r	200	Bibircsök-óriás	t	r	100	Chara-din fattya	c	g	20

Chara-din káoszlovagja	c r 50	Dimenziócsere	t u 4000	Elf mesterharcos	f r 100
Chara-din káoszlovagja (új)	c r 200	Direkt kontaktus	e r 50	Elfeledett szingularitás	s r 1200
Chara-din küldetése	c r 100	Direkt kontaktus (új)	e r 300	Eliana	r r 50
Chara-din óhaja	c r 500	Diuretikus kráken	e r 50	Eliana (új)	r r 200
Chara-din talizmánya	c r 50	Diuretikus kráken (új)	e r 300	Elit gárdista	t r 50
Chara-din temploma	c r 50	Diz'ox nyílpuskás	d r 100	Elit palotatőr	f r 200
Cheotox	Mu r 100	Dizruptor	d r 50	Ellenvarázslat (új)	f r 400
Chloe	Mu r 50	Dj'arekh tárcsa	c r 800	Elmanakh	to r 50
Chosuga	P r 600	Dl'orkhaugruk	c r 500	Elmeabroncs	e r 200
Chosuga kedvесе	P r 400	Dobótor	t g 20	Elmefacsarás	P r 400
Ciod Onar	d r 200	Dombi óriás	t g 20	Elmeféreg	f r 50
Connor Wartause	t r 50	Dombi yeti	t r 100	Elmemorzsolás	P r 50
Corlan	rh r 600	Don Caloni	t r 200	Emepajzs	- r 200
Cres, a kéregető	Ti r 100	Doorwalh	l r 100	Elmerágó	c r 200
Csábítás	e r 100	Doppleganger	e r 50	Elmeszaggató karmok	Mu r 100
Csáp-istenség	c r 600	Dor	ti r 100	Elmeszívás	f u 5000
Császári dekrétum	Ti r 200	Dornodon bubája	d r 800	Elmeszonda	e r 200
Cseppfolyós idő	To r 200	Dornodon küldetése	d r 50	Elmeszükítés	-* r 200
Cserebogár	P r 50	Dornodon lovagnője	d r 50	Előnyös üzlet	r r 50
Csillagbajnok	e r 50	Dornodon lovagnője (új)	d r 200	Előrelépés	d r 200
Csillagszóró	r r 100	Dornodon ministránsa	d r 200	Elretentés	t r 50
Csillezsálya	c r 50	Dornodon szentélye	d r 100	Elsíus, a gyógyító	Tu r 50
Csipkeróziska álma	e r 50	Dornodon temploma	d r 50	Elterelés	s r 50
Csontamulett	a r 300	Dornodon visszavág (új)	d r 300	Előtűrés	a r 1200
Csontkupola	l r 200	Dort Amessix	t r 100	Elveszett kincs	s r 300
Csontlepkе	l r 50	Dögnyző	To r 300	Enciklopédia Fantasia	- u 3000
Csontolvadás	H r 100	Dögvész	c r 50	Energia csóva	Ka r 100
Csonttű	- r 200	Dr'thjanox vérivó	c r 200	Energialtal	e r 50
Csontvász lord	l r 100	Drakolder mágus	f r 100	Energiakiagyó	P n 50
Csordaszellem	c r 100	Drakolder poronty	f r 200	Energiakonzentráció	c r 50
Csókmgája	e r 50	Drakolder remúr	f r 300	Energiaspirál	r r 100
Csöpögő csápolat	H r 100	Drakolder testőr	f r 200	Energizáció	Ma r 300
Csöppnyi nyugalom	B r 200	Drakolich	l r 500	Erőgyensúly	s r 50
Csupacsáp csillag	Tu r 50	Drud	d r 50	Erőgyújtás	r r 50
Csuszpit	d r 50	Druida adeptus	s r 100	Erőnyerő	r r 100
Csúzlis manó	d g 20	Druida csapda	s r 100	Erőpróba	ti r 50
Cunami teknős	s u 5000	Druida mester	s r 100	Erszenyes elkarog	e r 50
Daes Mo'ran	Ti r 600	Druida tudós	s r 100	Ervdő	s r 50
Dagály	s r 50	Duplikátum	d r 600	Ervdő (új)	s r 200
Daronel	f r 50	Dúvad	c r 400	Esszenciakapocs	P r 500
Degenerált démoncsökevény	c g 20	Egérút	- u 5000	Esszenciakristály	e r 50
Delga	r r 100	Egészségpróba	Tu r 50	Esszenciakristály (új)	e r 200
Denerissa	e r 50	Egoizmus	c r 50	Esszenciavámpír	l r 250
Denevér szimbólum	d r 50	Egyesített lelki energia	e r 100	Estariol	c r 50
Dermesztés	H r 300	Egyesült erő	t r 200	Estariol (új)	c r 200
Detonáló amulett	to r 100	Egyet mondok	b g 20	Ewgbert forrása	f r 300
Deus ex machina	e r 50	Ehknagorhu	e r 50	Ewgbert megszakítása	f r 1200
Deviancia	c u 3000	Ekharion bébi	t r 100	Ewgbert, a mágus	f r 300
Dexkill, a pusztító	Ti r 100	El DonGo	- r 50	Exterminálás	t r 300
Dexter, a quwargkutató	d r 600	El Miacci	d u 8000	Ezeréletű	e r 50
Dezintegráció	To r 200	Elbájtolt xenomorph	P r 1000	Ezeréves lélek	Mu r 200
Dezintegráló sugár	l r 200	Eldüeni vándor	s r 400	Ezeréves torony	rh r 200
Dezintegrátor	f r 200	Elektromos rája	f r 50	Ezoterikus mardel	e r 50
Déja vu	s u 8000	Elementál trió	f r 100	Ezüst szityola	rh r 500
Démoni bál	To r 200	Elemi Argon	Ma r 50	Ezüsthajnal	r r 200
Démoni érintés	d r 100	Elemi rin	r r 50	Ezüstmágusok tornya	f r 50
Démoni kántálás	d r 100	Elemi védelem	r r 50	Ében hadúr	c r 50
Démoni sziget	d r 300	Elemi védelem (új)	r r 200	Ében halálhajcsár	c r 50
Démonoló	r r 400	Elenios küldetése	e r 50	Ében morf	Mu r 200
Démonparázs	To r 200	Elenios lovagnője	e r 50	Ében thargodan	c r 100
Démonporonty	To r 200	Elenios lovagnője (új)	e r 200	Ében tigris	c r 200
Dhojaktra	Mu r 50	Elenios temploma	e r 50	Ébenfekete sárkány	l r 300
Diána	e r 50	Eleven épület	f r 250	Égető tekintet	r r 50
Diána kívánsága	e r 400	Eleven rettenet	Mu r 100	Éhínség	l r 50
Diána tánca	e r 50	Elf gyógyító	s n 50	Éjkornis	c r 50

Éjmágus	c	r	50	Ferge, a hős	r	r	50	Gnorathi vérfarkas	l	r	500
Éjmágus köpenye	c	r	50	Fertőzés	c	r	50	Gnóm katapultállomás	f	r	50
Éjók	Mu	r	400	Ferwagor kincse	t	r	200	Gnóm kutatóállomás	f	r	50
Éjszarkány	c	r	500	Ferwagor, elementál lord	t	r	50	Gnóm szolgálo	s	r	50
Éjvándor	c	r	200	Fétus, a haragos	s	r	200	Gnómlak	f	r	200
Élet és halál ura	l	r	500	Feudális örökség	t	r	50	Goblin daráló	Ti	r	200
Életadó	l	r	200	Fezmin gépezete	P	r	200	Goblin ezermester	Ti	r	400
Életenergia	-	r	300	Féktelen imádót	P	r	100	Goblin futószalag	Ti	r	200
Életfolyam	r	r	100	Félnék Yathmog	Mu	r	200	Goblin harci kiállítás	Ti	r	500
Életszívó kard	l	r	50	Fémbontó szőjer	f	r	50	Goblin harcós	Ti	r	400
Élő bubáj	e	r	300	Fényelementál	r	r	200	Goblin kulacs	Ti	r	200
Élő útvesztő	s	r	50	Fényfőnix	K	r	100	Goblin kutató	Ti	r	200
Élőáldozat	l	r	50	Fénylő horizont	rh	r	400	Goblin mészáros	Ti	r	300
Élőholt gárdista	l	r	50	Fényszarkány	r	r	100	Goblin régész	Ti	r	400
Élőholt mágus	l	r	200	Fényúr	r	r	100	Goblin szurkáló	Ti	r	400
Élőholt mágus (új)	l	r	400	Figyelo szemek	c	g	20	Goblin ügyeskedő	ti	r	400
Élőholt pegazus	l	r	300	Fintor	t	r	250	Goblin vajakos	Ti	r	500
Élőholt póffeteg	l	r	100	Fizetett tehetség	f	r	300	Goblin vezér	ti	r	400
Élőholt quwarg (új)	l	r	400	Flavius	r	r	50	Goblin védőmágus	Ti	r	400
Élőholt rituálé	l	r	100	Fluxusfaló vyarg	P	r	400	Gontasho	To	r	100
Élőholt tigris	l	r	200	Fluxuskamra	c	r	200	Goambar	l	r	50
Élőváros	f	r	100	Fogadó	f	r	50	Gormaffi gormaff	e	r	50
Északi tűzsarkány	d	r	400	Fogadó (új)	f	r	400	Goslak	e	r	100
Étkezési homár	s	r	50	Fojtogató kód	t	r	100	Gothag döglidérc	l	r	200
Fair play	r	r	50	Fokozott burjánzás	Mu	r	50	Gothmog	f	r	50
Fairlight állovagja	f	r	50	Folrang	d	r	600	Gölemgyurmázás	t	r	200
Fairlight állovagja (új)	f	r	200	Forrásítás	to	r	100	Göcsörtős bunkó	s	r	50
Fairlight játéká	f	r	50	Fosszilis csontok	K	r	50	Gömbóc	c	r	50
Fairlight küldetése	f	r	50	Fókuszált mágia	-	r	300	Gömbvillám	r	r	200
Fairlight pusztító masinája	f	r	50	Földanya	s	r	200	Gömbvillám (új)	r	r	500
Fairlight sarkánya	f	r	500	Földanya amulettje	s	r	50	Gran'Darr	Má	r	100
Fairlight temploma	f	r	50	Földanya bölcsessége	s	r	200	Grath Morphus	l	r	50
Fairlight trükkje (új)	f	r	400	Földanya erdeje	s	r	50	Gránit őrszobor	t	r	50
Falkavezér	s	r	50	Földanya gyümölcscei	s	r	200	Gránitbőr	Tu	r	50
Falkavezér (új)	s	r	300	Földanya kegyeltje	s	r	50	Griffőnix	r	r	50
Falu	s	r	50	Földanya kegyeltje (új)	s	r	200	Griffőnix (új)	r	r	200
Fantomsarkányok	c	r	100	Földhányás	t	r	50	Gruangdag	t	r	200
Fantomsarkányok (új)	c	r	200	Földmozgás	t	r	50	Gruangdag tigrise	t	r	200
Fatty lord	c	r	50	Förtelenzombi	H	r	200	Guldor	Má	r	200
Fájdalmas búcsú	b	r	200	Főnix herceg	r	r	100	Guolg császár	f	r	200
Fátyoltehén	P	r	100	Fr'ngekar demonstrátor	l	r	400	Gümfőfejű Ottó	P	r	100
Fealefel Throm	f	r	100	Fullánk	d	r	50	Gwendolen	e	r	50
Fegyverkovács (új)	t	r	200	Furmányos pegazus	rh	r	500	Gyáva féreg	d	r	50
Fegyvermester	t	r	100	Fürge Rhemedyl	Mu	r	100	Gyengeség	-	r	300
Fehér Tigris	K	r	200	Fürkészó	Mu	r	200	Gyevi bíró	b	r	100
Fehérbérc temploma	e	r	100	Fylo	b	r	100	Gyémánt fókuszkristály	rh	n	50
Fejvadász	t	r	200	Gaddar	ti	r	50	Gyémántszarkány	r	r	300
Fekete főnix	Mu	r	300	Gakk, az észak ura	l	r	300	Gyémántörényű pegazus	e	r	200
Fekete griff	c	r	100	Galetki bárd	b	r	50	Gyilkos erőd	l	r	400
Fekete kakas	l	r	200	Galetki hadvezér	Mu	r	50	Gyilkos ij	e	r	50
Fekete kehely	d	r	50	Gandor	d	r	50	Gyilkos karmok	ti	r	100
Fekete özvegy	s	r	50	Gargol	P	r	50	Gyilkos mérég	s	r	50
Fekete patkány	l	g	20	Gáncsoló farkok	Má	r	100	Gyilkos mérég (új)	s	r	500
Fekete Péter	l	u	3000	Gázelementál	r	r	100	Gyilkos poroly	t	r	200
Fekete sereg	t	r	50	Gabarientál	e	r	50	Gyilkostűzű gyémánt	d	r	200
Felcser	r	r	150	Gemina	s	r	100	Gyors reflex	d	r	200
Felderítés	-	r	100	Gemina porcelánkutyája	s	r	100	Gyorsaságpróba	H	r	100
Felújító féreg	c	r	200	Gerincféreg	l	r	100	Gyorskészű Trix	Má	r	400
Felkészülés	-	r	400	Gh'ralton ölész	c	r	400	Gyógyító hadtest	s	r	100
Felnövekvő nemzedék	t	r	200	Gigantikus gyémántmancs	B	u	4000	Gyógyító motyogó	l	r	200
Felső szférák angyala	r	r	100	Gigantikus manipulátor	l	u	2000	Gyónás Raiának	e	r	200
Fenix	K	r	50	Gigantoszaurusz	s	n	50	Gyótró féreg	d	r	300
Fenyődísz	f	r	200	Gладиátor	K	r	50	Győzelem vagy bukás	Ti	u	2000
Fenyőóriás	s	r	100	Glir'vtugar vércsapoló	l	r	400	Gyűlés	H	r	100
Fenyőőr manó	s	r	400	Glu'Glivar, a megsemmisítő	c	r	300	Haarkon	l	r	50

Haarkon (új)	l r	300	Hét csapás	d u	2000	Isteni igazságtétel	b u	4000
Haarkon dühe	l r	50	Hétféju hidra	Tu r	800	Isteni közbeavatkozás	r u	6000
Haarkon dühe (új)	l r	300	Hiábavaló áldozat	f r	50	Isteni parancs	r r	100
Haarkon kegyence	H r	50	Hidegvér	l r	50	Isteni segítség	r r	50
Haarkon öregkora	l r	50	Hidra	l r	50	Isteni szövetség	- r	50
Haarkon öregkora (új)	l r	300	Hiei	r r	400	Isteni visszahívás	- r	50
Haarkon szolgája	c r	50	Hiei ellentámadása	r r	600	Isthar, a kőszpápa	c r	200
Hadiadó	t r	50	Hihető illúzió	Ma r	200	Izapgölem	s r	100
Hadiállapot	t r	100	Hid	r r	50	Izonyat	l r	50
Hadicsel	t r	50	Hívó kürt	- r	500	Izonyatos goblin	ti r	400
Hadroszaurusz	s r	50	Holdlátó vérkutya	H r	500	Izonykeltő	Mu r	1000
Hajítógép	l r	200	Holtak serege	Ha r	600	Izthril	l r	100
Hajnali Harmat	r r	50	Homokféreg	f r	50	Izompacsirta	e g	20
Halálaura	H r	50	Homokóra	e r	50	Izzó lemezpáncél	d r	200
Haláldémon	c u	7000	Hordaparancsnok	t r	50	Íjászmester	f r	50
Halálelemtál	l r	400	Hosszú íj	e r	50	Ínséges idők	* r	300
Halállista	Ma r	100	Hólavina	l r	200	Ítélethozó	H r	100
Halálmester	H r	100	Hótarantula	r r	100	Jaj a legyőzötteknek	t r	200
Halálós farkötöske	K r	100	Hős	r r	50	Jáde szkarabeusz	Ti r	200
Halálós káprázat	Ma r	200	Hrumaguk	d r	100	Jádesárkány	e r	100
Halálós kór	c r	50	Huddens mester	r r	50	Jádesárkány (új)	e r	600
Halálós litánia	Ha r	200	Huraggin	d n	50	Járvány	s r	50
Halálós sugárzás	l r	50	Hydron	to r	100	Jellemtűkőr	f r	50
Halálós szerelem	P r	50	Ichinedar	ti r	100	Jerikó	- r	50
Halálosztó Káin	d/c u	2000	Idegen létsik	- r	200	Jerikó (új)	- r	300
Halálosztó Klam	l r	100	Idegmérég	s r	1000	Jég bogyó	rh r	500
Halálosztó pocok (új)	c r	200	Idoóriás	e r	500	Jégelemtál	l r	50
Halálóriás	l r	100	Időcsapás	rh r	400	Jégfal	l r	100
Halálosztó pocok	c r	50	Időcsere	f u	2000	Jégoszlop	H r	300
Halhatatlan esszencia	l r	200	Időcsere (új)	f u	3000	Jégsárkány	l r	400
Halhatatlan klánvezér	H r	50	Időgyorostó	e r	50	Ka-Boom	H r	50
Halhatatlanság	d r	50	Időhurok	e r	50	Kacagó Nimfa	- n	50
Halvány reménysugár (új)	r r	400	Időkapu	P r	100	Kalamajka	f r	200
Hammurapi Osfortyanat	B r	500	Időkiesés	e r	50	Kalandos álmok	r r	50
Haragos teknős	s r	600	Időrabló	P r	100	Kamionoszaurusz	s r	50
Haragvó istenek	c r	50	Időtörzülés	e r	100	Kaotikus csata	c r	50
Harci mágus	f r	50	Időugrás (új)	f r	200	Kaotikus tombolás	c r	50
Harci mágus (új)	f r	200	Időutazás	e r	50	Kaporszakáll	r r	50
Harci mutáns	Mu r	50	Időzített gomba	c r	50	Kaptár	s r	50
Harcias darázs	s r	100	Ifjabb Lord Kovács	t r	50	Kapu	t r	50
Harcos amazon	e r	50	Igaz Barát	r n	50	Kapzsiság	c r	50
Harcos hárpia	l r	100	Igazságtevő	r r	50	Karacs	b* r	200
Harcostárs	t r	200	Igazságtevő (új)	r r	200	Karácsony	s r	100
Harq al-Ada	d r	50	Ikerfivérek	t r	50	Kardfogú fülemüle	e r	50
Hasonlót a hasonlóval	d r	100	Illúzió	e r	400	Kardszárnyc pocok	e r	50
Hatalmas bővülés	e u	5000	Illúziócsapda	P r	200	Karemium csapda	t r	100
Hatalmas magszim	s r	300	Illúziócsáp	P r	400	Karmazsin huhogó	s r	50
Hatalomcsáp	Ti r	100	Illúzióharcosok	e r	400	Karmazsin huhogó (új)	s r	200
Hatalomkristály	f g	20	Illúziópalota	e r	500	Karmazsin tigris	d r	200
Hatalomvágó	c r	1200	Illúziósárkány	e r	200	Kaszinó	f r	50
Hatásvadászat	-*	400	Illúziósárkány (új)	e r	800	Kasztróplanáris stigma	f r	50
Hájas okerón	r r	100	Illúzómester	e r	100	Kasztróplanáris uralom	f r	50
Hármas idezes	s u	3000	Illúzórúna	f r	100	Kataklizma	l r	50
Három a galetki igazság	- u	2000	Immúnis krakoch	Ti u	2000	Kataklizma (új)	l r	200
Házikedvenc	f r	50	Impulzus	rh r	400	Katapult	l r	100
Hebrens csapda	r r	50	Influenza	f r	50	Katasztrófa	d r	100
Hegyi góliát	t r	100	Influenza (új)	f r	100	Katona klánvezér	K r	50
Hegymélyi drakón	To r	800	Ingatag hegyorom	t r	200	Kőszbjajnok	c r	50
Hegymélyi hooraúk	P r	100	Instabil szingularitás	f r	50	Kőszcsapás	c r	50
Hegymélyi keltető	- r	100	Invázió	d r	50	Kőszdémon	c r	200
Hegymélyi vegetáció	s r	100	Inváziós éjszaka	c r	50	Kőszgoblin	ti r	400
Helvir	d r	50	Írányított manakisülés	f r	200	Kőszhorda	d r	50
Hendiala	e r	300	Irtóztató nekromanta	l r	200	Kőszkatlan	c r	100
Hendiala intrikája	e r	300	Isteni érzés	K r	400	Kőszkígyó	c r	50
Heves vérmérséklet	d g	20	Isteni harag	K r	50	Kőszplazma	l u	6000

Káoszugár	c r	100	Kozmikus örvény	a r	400	Lángtenger	to r	100
Káoszteknőc	c r	50	Kőspalaki sajtólvásó	s n	50	Lápi rém	l r	200
Káosztornádó	c r	50	Köd	l r	200	Láthatatlan sereg	e r	50
Kárhozat	l r	50	Ködlovas	l r	100	Lávagölem	f n	50
Kátránygödör	H r	50	Ködsárkány	t r	800	Lávaköpet	to r	100
Kedvenc	Tu r	200	Közös Tudat	- r	50	Lávaóriás	To r	200
Kegyetlen gyökérszellem	t r	50	Közös Tudat (új)	- r	400	Lávasárkány	d r	800
Kegyetlen nap	rh r	500	Központi óriásboly	d r	600	Lázadás	t r	50
Kensoi	t r	200	Kőkorszaki szaki	s r	50	Leah főpapja	l r	200
Kentaurusz	t r	50	Kőomlás	ti r	50	Leah halállovagja	l r	50
Keresetlen szavak	rh r	300	Kőszünnyog	s r	50	Leah halállovagja (új)	l r	300
Kerge darázs	s r	200	Kőtestbe zárt fénylény	rh r	100	Leah hatalma	l r	1500
Kettős ügynök	r r	100	Kr' uagon pusztító	c r	400	Leah kegye	l r	50
Kettős erőbedobás	- r	100	Kragorur familiárisa	- r	200	Leah küldetése	l r	50
Kettőslátás	e r	50	Krakolich	H r	50	Leah temploma	l r	50
Keyrasi démonlidérc	e r	50	Krágógó Sütőtök	d r	50	Leanthil trükkje	Ha r	200
Kék rakolits	e r	50	Kreiton atomkimester	c r	200	Lebegő kastély	t r	200
Kémsárkány	e r	800	Krétaök	l r	50	Lefizetés	- r	200
Képmás	e r	500	Kri Wu She	r r	50	Legbelso félelem	rh g	20
Képzelletharcos	e u	1000	Krikus tömeg	Mu r	100	Legendás sárkány	e r	500
Kérődző moagrín	Ti r	200	Kripta	r r	500	Lelek börtöne	P r	100
Két kard szimbólum	t r	50	Kristályerdő	r r	50	Leleki kötődés	e r	50
Kétféjú kötröll	t r	300	Kristályhegy	f r	100	Lestinho, a teknős legenda	s r	600
Kétféjú troll	d r	50	Kristálynyálka	s r	250	Levatan	Tu r	50
Kétszer kettő	t r	500	Kristálypalota	b r	400	Léghajó	f r	200
Kézrátétel	r g	20	Kristálypraglonc	t c r	50	Légharc	- r	50
Khalea Wa Humped	Ma r	50	Krono-csáp	P r	200	Légy méltó magadhoz	r r	200
Khōr	d r	50	Kronoelementál	e r	50	Lélekcsapda	P r	100
Kholdenikus csapás	f r	50	Kronokucac	e r	50	Lélekelementál	H r	50
Khór (új)	d r	300	Kronomágikus homokóra	P r	200	Lélekenergia kinyerése	d r	50
Khrak behemót	t r	300	Kronopók	e r	300	Lélekenergia lopás	P r	100
Kicsi a rakás	ti r	50	Kronotapír	e r	50	Lélekcacsarás	Mu r	300
Kicsinyító lencse	f r	50	Kronoteus	P r	200	Lélekgyűjtő	l r	200
Kiegyenlítés	l r	50	Krónikaör	r r	50	Lélekgyűjtő pálcá	l r	200
Kiegett föld	d r	50	Kru-bla	d r	200	Lélekharang	c r	100
Kilenctagú maszkos banda	l u	4000	Kumulatív szimmetria	f r	50	Lélekháló	s r	200
Kincskereső madár	t r	100	Kutató Ferd	rh g	20	Lélekszellem	H r	50
Kinetikus morf	K r	300	Küldemény	f r	200	Lélekszivacs	l r	200
Királyi főszakács	r r	50	Különleges élvezet	e r	100	Lélekszívó csáp	P r	200
Királyi korona	r r	50	Különleges képzés	Ti r	50	Lélekáncos	l r	50
Királyi nagytanács	r r	50	Kvazár kard	r r	50	Lélekvándorlás	s r	200
Királyi orgárdista	r r	500	Kvazár páncél	r r	50	Lépéselony	- n	100
Királyi palást	r r	250	Kvazárbehemót	c r	50	Létsikok	- r	100
Kirurgus	d r	400	Kvazárbehemót (új)	c r	500	Lidércfény	s r	100
Kis Vagabund	e r	50	Kvazárgölem	Má r	100	Lidérckirály	l r	100
Kisebb gyógyító szentély	s r	100	Kvazársárkány	c r	50	Lidércszellem	H r	400
Kisebb quwarg istenség	d r	800	Kvazársárkány (új)	c r	600	Lidércvipera	H r	100
Kisebb Zan	d r	600	Kyorg agyfagyasztó	e r	100	Linkor Csumovszkij	d c r	50
Kiütéses negátor	-*	200	Kyorg ósmárus	- r	400	Lipkin	K r	100
Kleptománia	P r	50	Kyorg szolgásárkány	l r	500	Loachlan	l r	200
Klónozás	f r	50	Kyorg tudás	f r	200	Lohd Haven hiktöltása	Tu r	100
Klónozás (új)	f r	300	Kyra	d r	50	Lohd Haven sáhkánya	to r	200
Klónteknőc	f r	100	Lady Lucitania	Mu r	600	Loidin Haptitus	c r	50
Kocsonyakigó	c r	100	Lady Olivia	e r	50	Lord Fezmin	l r	50
Kolostor	t r	50	Lady Olivia (új)	e r	200	Lord Fezmin (új)	e r	300
Koncentrált buzugár	Mu g	20	Lady Olivia éneke	e r	250	Lord Korell	t r	50
Koncentrált támadás	c r	100	Lady Olivia macskája	e r	50	Lord Kovács (új)	t r	200
Kontínuum-tágító	d r	50	Lady Olivia macskája (új)	e r	100	Lord Kovács József	t r	50
Koponya szimbólum	l r	50	Lady Terliien	s r	200	Lőfegyver szakértelem	- r	50
Korgó Szikra	- r	100	Lajhár lord	s r	50	Lőtávolság	r r	50
Korlátlan mágikus faktor	d u	6000	Lant	e r	50	Lukratív praglonc	e g	20
Korlátozás	- r	50	Lassan járj!	-*	200	Luthium	d r	100
Korrer Varror	Tu r	100	Lábadozás	s r	50	Lymona	b r	100
Kovácsműhely	d r	50	Láncvillám	Ma r	400	Lyx-daik-i boszorkány	d r	200
Kozmikus csodabogár	To r	100	Längelementál	d r	100	Lyx-daik-i boszorkánykódex	To r	100

Lyx-daik-i teória	To	r	100	Mágusiskola, 3. szint	f	r	50	Minoszi talizmán	rh	r	300
Ma'jia dala	e	r	200	Mákrózsa	e	r	50	Ml'othag szüröcsölő	l	r	400
Maedin	d	r	200	Mákrózsa főzet	e	r	50	Mo'khabut fétis	Ti	r	200
Maedin átka	d	r	200	Márvány drakón	K	r	200	Mo-csáp mocsár	l	r	100
Maedin pálcája	d	r	200	Márvány lady	P	r	50	Moa daraboló	t	r	200
Magányos küklopsz	t	r	1200	Márványtorony	e	r	50	Moa elmezár	t	r	200
Magger	c	r	50	Második esély	To	r	200	Moa ékszer	t	r	50
Magh-goth párdúc	c	r	400	Meddőség	d	r	50	Moa nagyúr	t	r	100
Magmaelementál	d	r	100	Meditáció	e	r	200	Moa stuki	t	r	250
Magnetikus pragonc	t	r	50	Megelőző útés	t	g	20	Mokku	K	r	200
Magnetó	Mu	r	100	Megfelelo alkalom	f	g	20	Molekulaatrendezés	f	r	50
Mahomi gölem	f	u	3000	Megrontás	l	r	50	Molekulaborító	Ti	r	200
Majd legközelebb	b	r	2000	Megsemmisítő lehelet	Tu	r	300	Molgan	l	r	200
Malfunkcionálás	Ti	r	200	Megszakítás	Ma	r	300	Molzol Naptán	ti	r	50
Malkori ijázmester	r	r	50	Megtestesülés	-	r	500	Momfordi csapás	l	r	100
Malvina Lobara	r	r	50	Megtestesült félelem	e	r	100	Mondjam, vagy mutassam?	c	u	3000
Mamutóriás	t	r	200	Megtért vámpír	s	r	200	Monozoid	ti	r	300
Manaadó csáp	P	r	200	Megújulás	d	r	50	Momukonstrumatik Abarrun	r	r	50
Manaapadás	-*	r	400	Megvadult kecskebak	s	r	50	Morbid	r	u	2000
Manaáramlás	-	r	200	Megvadult természet	s	r	500	Mordar védőkőre	Má	r	200
Manabolydulás	f	r	200	Megvesztegetés	f	r	50	Mordar, a nekromanta	l	r	200
Manabörtön	f	r	200	Melan, a méregtagadó	l	r	100	Morgan	l	r	400
Manaelementál	f	r	50	Melkon	s	r	250	Morgan aurája	H	r	100
Manaégés (új)	f	r	200	Melkon titka	s	r	100	Morgan átka	l	r	400
Manafonál	f	r	250	Mennybéli ítélőszék	r	r	100	Morgan átkozott ajándéka	l	r	100
Manaforrás	-	r	200	Mentális enyészet	e	r	400	Morgan gyásza	l	r	300
Manafókuszálás	Ma	r	50	Mentális hullám	e	r	100	Morgan gyermeke	l	r	200
Manakorong	-	g	20	Mentális robbanás	f	r	50	Morgan ítélete	l	r	400
Manakulacs	e	r	200	Mentális robbanás (új)	f	r	200	Morgan kereke	l	r	400
Manapoid	Ma	r	100	Mentesség	l	r	50	Morgan könyve	l	r	200
Manapuffancs	f	r	100	Mentőangyal	r	r	50	Morgan kristálya	l	r	100
Manarobbanás	e	r	50	Mer-gah	H	n	50	Morgan laboratóriuma	l	r	100
Manasajtolás	K	r	300	Mesteredző	t	g	20	Morgan mocsara	l	r	50
Manaszaporodás	Má	r	100	Mestermágus	f	r	100	Morgan sóhaja	l	r	100
Manaszívás	to	r	100	Mestertolvaj	d	r	50	Morgan születése	l	r	200
Manaszonda	f	r	250	Mestervarázsló	f	r	50	Morgan torzítása	l	r	600
Manatúz	To	r	200	Metakóosz	Mu	r	50	Morin tigris	e	r	200
Manavákuum	t	r	50	Meteorhullás	ti	r	100	Morq Fan Gor	P	r	300
Manavákuum (új)	t	r	200	Méltó szintépés	-	r	50	Morran McMorrán	t	r	50
Mandhal di Mehr	s	r	50	Mély gázsz	H	r	50	Mortyogó hírnök	l	r	200
Mandulanektár	s	r	50	Mélység fattya	s	r	50	Morzdomigron	Ma	r	100
Mandulanektár (új)	s	r	800	Mélységi glathorg	Mu	r	100	Most már elég	f	r	100
Manifesztátor	e	r	50	Mélységi zombi	l	r	100	Most vagy soha	H	r	100
Manókirálynő	b	r	50	Mélytengeri kalauz	s	r	50	Mosthar	r	r	100
Manókirálynő (új)	b	r	600	Méonech megsemmisítő	Má	g	50	Motyogó harcos	l	r	200
Mantikór	d	r	50	Méonech ősmester	Má	r	400	Motyogó ritus	l	u	4000
Mantrion	d	r	200	Méonech száműzött	Má	r	200	Motyogó sámán	l	r	200
Mardakor bölcs	r	u	6000	Méregementál	Tu	r	300	Motyogó verem	l	r	200
Martian	c	r	50	Méregfélelem	Tu	r	500	Motyogórém	l	r	300
Massza	c	r	50	Méreghányag	s	r	50	Mórhegyi Bimbadii	t	r	100
Massza (új)	c	r	200	Méregimmunitás	s	r	50	Mősze tornádó	t	r	50
Mateus	Má	r	200	Méregkutatás	s	r	200	Munkagép	c	r	300
Matiel	to	r	50	Mérges galóca	s	r	50	Mutáns myrkail	Mu	n	100
Matilda	rh	r	500	Mérgezett karmok	H	r	50	Mutáns pók	s	r	50
Mágia-apály	t	r	50	Mérgező szél	s	r	100	Mutáns regeneráció	c	r	50
Mágiadagály	f	r	50	Mérleg	r	r	50	Műló szintépés	-	r	50
Mágiaimmunitás	f	r	50	Mikszisi hüsgölem	l	r	100	Nagy Limbó	Má	r	300
Mágiavihar	f	r	50	Mindenható plazmagömbök	rh	r	400	Nagy mágneses bigyó	t	r	50
Mágius erőd	r	r	50	Mindent nekem!	P	r	400	Nagy pulzans mágia	To	u	3000
Mágikus koponya	l	r	50	Minotaurusz berzerker	t	g	20	Nagyobb életszívás	H	r	1000
Mágikus óra	rh	r	500	Minotaurusz csatasámán	t	r	400	Nagyobb halálvarázs	l	u	4000
Mágikus pulzans	t	r	50	Minőségi csere	f	r	300	Nagyobb káoszszűtés	c	u	3000
Mágikus tudatzár	e	r	100	Mirtuszkoszorú	e	r	50	Nagyobb kívánság	c	u	8000
Mágikus tükör	e	r	50	Misztikus kiszülés	c	r	50	Nagyobb vércápa	c	r	50
Mágus klánvezér	Má	r	50	Misztikus sötétségkő	H	r	50	Napkirály	c	r	200

Napkirály ajándéka	r	r	50	Omladék	t	r	100	Öngyilkos féreg	d	r	200
Napkirály dala	K	r	50	Ongóliant	t	r	800	Öngyilkos kommandó	t	r	200
Napkitérés	r	r	50	Ongóliant bébi	t	r	100	Órdógi mentor	l	r	500
Naso-thin nagyúr	t	r	200	Ongóliant díszkoszvetés	t	r	800	Órdógüző pálca	K	r	200
Natali kő	-	r	50	Ongóliant hadúr	t	u	3000	Óreg varázsló	r	r	50
Negatív elementál	l	r	250	Ongóliant hadúr (új)	t	u	6000	Óregítő sugár	l	r	100
Negatív energia	d	r	200	Ongóliant lady	t	r	200	Órjóngó földicápa	Mu	r	500
Negatív robbanás	l	r	200	Ongóliant roham	t	r	100	Órök dilemma	d	r	300
Negáció	f	r	50	Opál kalmár	l	r	200	Órök harag	-	u	5000
Nehéz szülés	Má	r	50	Orbitális macskósajt	e	r	100	Órök pihenés	K	r	50
Nekrit parazita	l	r	200	Ordítás	-	r	50	Órökút	d	r	100
Nekrobestia	l	g	20	Orgling bírkózó	Mu	r	200	Összeesküvés	e	r	2000
Nekromanta csontmester	l	r	150	Orgling búzisten	Mu	r	800	Összeférhetetlenség	e	r	50
Nekromanta csontváz	l	g	20	Orgling búzterjesztő	Mu	r	200	Őszton	s	r	300
Nekromanta enyészúr	l	r	100	Orgling kártevő	Mu	g	20	Órjóngó vérfarkas	l	r	500
Nekromanta ítélet	l	r	300	Orgling sámán	Mu	r	400	Órült Enkala, az animátor	-	r	200
Nekromanta lord	l	r	200	Orgling szatócs	Mu	r	200	Órült Montrix	c	r	200
Nekromanta pálca	l	r	200	Orgling tanácsadó	Mu	r	200	Órült Szaionn	c	r	200
Nekromanta trükk	l	r	100	Orgling törzsfőnök	Mu	r	400	Órült Trax	d\l	r	50
Nekromanta vezér	l	r	200	Orgyilkos	d	r	50	Órzó lord	-	r	200
Nekromantanonc	l	r	200	Ork akrobata	d	r	200	Ősbohedor	r	r	50
Nekromanták fattya	l	r	150	Ork csontkovács	d	r	200	Ősdentor	c	r	50
Nekron mágus	l	r	200	Ork katapult	d	r	200	Ősgölem	ti	r	200
Nekron sárkány	d	r	800	Ork korbács	d	r	200	Őshangya boly	s	r	300
Nekropolisz	l	n	50	Ork megszállott	d	r	200	Őshangya császár	s	r	600
Nemes nümak	K	r	400	Ork mesemondó	d	g	20	Őshangya kamikázé	s	r	600
Nemesi párba	r	r	100	Ork sámán	d	r	200	Őshangya királynő	s	r	300
Nerub féregember	s	r	500	Ork szerencsejátékos	d	r	200	Őshangya sámán	s	r	300
Nerub király	s	r	500	Orkhan Thai	c	r	200	Őshangya testőr (új)	s	r	300
Nerub méragsámán	s	r	500	Oroszlánüvöltés	r	r	50	Őshanya királynő (új)	s	r	300
Niagren	t	r	50	Orffricskázás	Tu	r	200	Őshanya sámánj (új)	s	r	300
Niagren pácája	t	r	50	Ortevor	l	r	50	Őshonos óriás	t	r	100
Niagren pácája (új)	t	r	200	Ortevor bányái	l	r	50	Ősi béklyó	Má	r	2000
Nil herceg dalnoka	b	r	200	Orzag	f	r	50	Ősi bölcsesség	-*	r	400
Niol, a Csontsereg vezére	l	r	500	Orzag bilincse	f	r	500	Ősi búvólet	f	r	200
Niotherg, a védelmező	d	r	300	Orzag bilincse (új)	f	r	600	Ősi ellentét	f	r	50
Nixorathi védőamulett	t	r	200	Orzag managömbje	f	r	50	Ősi gyógyítás	c	r	50
Nomis Leinád	bá	u	3000	Orzag managömbje (új)	f	r	500	Ősi jogar	rh	u	4000
Nord	d	r	50	Ostrom	d	r	50	Ősi kolostor	r	r	50
Norpadolótika	c	r	50	Ottó csápja	P	r	100	Ősi láthatatlanság	e	r	50
Notermanthi	c	r	50	Ouitmlen	c	r	300	Ősi legendák	-	r	200
Notermanthi (új)	c	r	200	Owooti alligátor	s	r	200	Ősi létezés	Má	r	200
Notermanthi bébi	c	r	50	Owooti cselszövés	s	r	600	Ősi manifesztáció	s	u	6000
Nómenklátúra	l	r	50	Owooti trükk	s	r	800	Ősi praktika	c	r	250
Növekevo csáplény	P	n	50	Ozoai	b	r	50	Ősi ritus	c	r	100
Nugman gyümölcs	s	r	200	Ódon emlékmű	rh	r	300	Ősi rúna	-	r	1200
Nuk szolgálja	f	r	100	Ódzkodó manó	l	r	400	Ősi szertartás	Mu	r	200
Nuk uzsorája	d	r	250	Ónix szobor	c	r	100	Ősi tekercesek	Má	r	200
Nukleáris csatacickány	t	r	50	Ónixpiramis	d	r	100	Ősi rúna	f\j	u	2000
Numenati laboratóriuma	d	r	50	Ónixtojás	l	r	50	Óskáosz (új)	u	4000	
Nümak királynő	K	r	400	Óriás griff	r	r	200	Ósmotyogó császár	l	r	1000
Nyálkacsiga	Ti	r	200	Óriás manipulátor	l	r	200	Ósök Városa	-	r	100
Nyálkás ormány	P	r	200	Óriás pöfeteg	c	r	100	Ósöreg göliát	Má	r	100
Nyitott tenyér	r	r	50	Óriás skorpió	s	r	50	Ósöreg mamut	t	r	300
Nyílcsapda	t	r	200	Óriás thonya	To	r	100	Óspök	Tu	r	400
Nyugodt pentadron	t	r	150	Óriásféreg	d	r	400	Ósquwarg	d	r	400
Obszidián lepel	a	r	300	Óriáskolibri	e	r	50	Óssárkány	K	r	500
Oglyth	e	r	50	Óriásmassza	Mu	r	100	Óstestvér	l	r	400
Oktopusz	s	r	100	Óriásölő	s	r	50	Ósvillám	f	r	300
Okulúpaj	c	r	300	Óriáspók	s	r	50	Ósvortex	Má	r	50
Okulúpaj átka	c	r	50	Óriássárkány	to	u	7000	Pajzsfal	K	r	100
Okulúpaj kacagása	c	r	200	Óriássólyom	e	r	100	Palabadanavakri	rh	r	500
Okulúpaj robbanó gömbje	c	r	50	Órlelő kos	t	r	50	Panatán békeőr	r	r	200
Olimpiai játékok	r	r	50	Őnfeláldozás	c	r	50	Panatán csillapítás	r	r	600
Olimpiai stadion	r	r	50	Öngyilkos düh	t	r	50	Parhalakka	b	r	50

Parhalacka (új)	b r	500	Quwarg királynő (új)	d r	400	Rubin fókuszkrisztály	rh n	50
Patakvér	d r	50	Quwarg méreg	s r	400	Rubingólem (új)	t r	500
Pattanóböde	t r	50	Quwarg ölész	d r	250	Rughar	f r	200
Páncélos torgal	t r	100	Quwarg örömlány	d r	600	Rughar ajándéka	f r	50
Párbajhős	r r	500	Quwarg őrparancsnok	d r	200	Rughar varázskönyve	f r	50
Páros gyógyulás	P r	200	Quwarg ősmágus	l r	250	Ruh Nestah, az átok	c r	100
Pelegrin	e/r r	50	Quwarg ősröbbanás	d r	250	Rundhal, a gyűjtőgető	f r	400
Pengedalnok	t r	100	Quwarg szellem	d r	1200	Rúnacsáp	P r	400
Perzselő homok	f r	100	Quwarg szertartás	d n	100	Rüvel hegyi őrgólem	ti r	200
Phoebius	f r	200	Quwarg széltáncos	d r	300	Rynthus	P r	100
Pihenő	b r	1000	Quwarg takarító	To r	600	Ryuku átokvarázs	d r	200
Pillanatnyi elmezavar	c r	50	Quwarg tojásgondozó	d r	500	Ryuku gólem	f r	300
Pirgamit	d r	150	Quwarg tűzköpő	to r	300	Ryuku harci szekér	t r	100
Pírít gólem	Má r	100	Quwarg vágóhíd	d r	400	Ryuku ostromtekno	r r	200
Piromenyét	f r	50	Qwikrekson, a quwarg sámán	- r	200	Sagarothi ballada	e r	200
Planetáris manifesztáció	- r	50	Ra' Ronn	P r	50	Sahran rák	P r	50
Planned Flamedix	t r	200	Rabszolgaság	ti r	500	Sakita	Tu r	600
Plazmacsőva	d r	800	Rafinált boltos	Má r	500	Sanual	f r	50
Pneumatikus amőba	f r	50	Ragacsoz iszapollip	s n	50	Sardullah Sharpa	d r	50
Pokoli erő	to r	50	Ragadozó	t r	400	Savas eső	Mu r	50
Pokoli fájdalom	d r	100	Ragadozó (új)	t r	50	Savgólem	l r	100
Pokolkő	d r	50	Ragyás burástyá	e r	50	Savhurrikán	d r	50
Polong	l r	50	Ragyás burástyá (új)	e r	100	Sáfránypor	f r	50
Polong (új)	l r	600	Ragyogó Ron	r r	50	Sárgaláz	to r	50
Pondi, az ősmágus	f r	50	Ragyogó Ron (új)	r r	200	Sárkányfőka	e r	400
Por és homok	ti r	100	Raia bubája	r n	50	Sárkánymágia	d r	1000
Porbel	t r	100	Raia fopapja	r r	300	Sebezhetetlen vérfarkas	l r	500
Posh kercerse	l g	20	Raia kereszteslovagja	r r	50	Sebokozás	d r	200
Pozitív robbanás	r r	100	Raia kereszteslovagja (új)	r r	200	Selyemszárnyas	s r	100
Pókkirálynő	s r	200	Raia küldetése	r r	50	Semleges csatamező	- r	300
Pótolhatatlan veszteség	r r	300	Raia szent lovagja	r r	50	Semmi trükk	- r	300
Pőfőgő Kregon	l r	50	Raia szent lovagja (új)	r r	400	Setét Patkány	l r	50
Pszí elementál (új)	e r	200	Raia temploma	r r	50	Sheran áldása	s r	100
Pszí fúzió	P r	50	Rakon	f r	50	Sheran békelovagja	s r	50
Pszí kő	e r	50	Raska	Mu r	50	Sheran békelovagja (új)	s r	200
Pszí őselementál	e r	50	Ravasz vérfarkas	l r	300	Sheran küldetése	s r	100
Pszí-acéltorony	l u	2000	Rd' alv lélektipró	t r	200	Sheran lázadása	s r	50
Pszí-elementál	e r	50	Reanimátor	l r	50	Sheran temploma	s r	50
Pszí-elementál lord	e r	200	Recirkulációs prizma	r r	50	Sheran védősárkánya	s r	300
Pszí-regeneráció	e r	50	Redyque	s r	50	Shivanasti szarkofágja	Ka r	100
Pszichikai csapás	Mu r	50	Regeneráció	s r	50	Shomori kinnmágia	d r	200
Pszionicista klánvezér	P r	50	Ren	Ma r	50	Shuan' Darr	Tu r	50
Pszionikus bilinc	P r	200	Repülő erőd	e/s r	100	Siol von Uman báró	l r	50
Pszionikus entitás	e r	200	Revitalizáció	s r	50	Siormhad bilincse	ti r	50
Pterodaktilus	s r	100	Rémálom	c r	50	Sir Lonil Zomar	- r	500
Pulzáló manazár	l r	200	Részeg mámor	d r	100	Sir Rasolphius	r r	200
Pulzáló vérvortex	d u	3000	Révület	P r	100	Sistergő Pumpa	l r	50
Purifikáció	rh r	500	Rhatt fénykora	rh r	200	Sistergő Pumpa (új)	l r	200
Purifikátor	r r	50	Rhatt fénylovagja	rh r	400	Sivador, a dagadt vámpír	l r	400
Purifikátor császár	r r	200	Rhatt forgózele	rh r	300	Síkok Vándora	r r	50
Pusztító motyogó	l r	200	Rhatt kisebb bajnoka	rh r	200	Sírrabló	l r	600
Püspöki talár	- r	50	Rhatt nagyobb bajnoka	rh r	200	Skorpió csipés	e r	50
Pyrk vipera	P r	50	Rhatt sárkánya	rh r	600	Skorpió klán	l r	50
Q' uregtxos halálifaló	l r	400	Riomaroliondi	f r	50	Smack rabszolgái	l r	50
Qriklix	d r	500	Rius	f r	50	Smaragd dzsinn	s r	100
Quwarg anyakirálynő	d r	400	Robbanó rúna	to r	50	Smaragd fókuszkrisztály	rh g	20
Quwarg behemót	d r	300	Romlás	l r	200	Smaragd gólem	s u	2000
Quwarg célpont	d r	400	Rothadó borzalom	H r	300	Smaragd gólem (új)	s u	4000
Quwarg dógevé	d r	600	Rothadó mágus	l r	200	Smaragd griff	s r	100
Quwarg ellenállás	d r	250	Rothadó mocsarak	l r	50	Smaragd tigris	r r	300
Quwarg hangyász	d r	250	Rothadó test	l r	100	Smaragdgyűrű	f r	50
Quwarg harcsmágus	d r	400	Rovarítás	t r	50	Smaragd vámpír	l r	200
Quwarg hekytartó	d r	200	Rovarsámán	Tu r	100	Sokoldalú építőmester	t r	100
Quwarg kincstáros	d r	200	Roxati üvegszem	f r	100	Sokszínűség	- u	6000
Quwarg királynő	d r	50	Ro' galhal gyóntató	f r	500	Solisar aurája	r r	500

Sommerthaug átka	c r	800	Szonikus áspis	K r	50	Térfaló	r r	50
Sörtehajú Ninsai	s r	50	Szopógódór	l r	50	Tétlenség	t r	50
Sötét árny	l r	50	Szorrátor bogár	c r	50	Tévút	s r	50
Sötét árny (új)	l r	600	Szójer entitás	Mu r	100	Tguarkhan	- r	50
Sötét elf úrnő	c r	100	Szójer királynő	s r	50	Tguarkhan kölyök	c r	100
Sötét elmpötálás	l u	3000	Szójerváladék	t r	250	Thargodan csatamező	c r	50
Sötét főgnóm	d r	50	Szörnybűvölés	e r	100	Thargodan csatatanek	c r	50
Sötét gnóm	d r	50	Szörnyek évadja	svf r	50	Thargodan fenevad	c r	200
Sötét kántor	H r	100	Szörnyek évadja (új)	sf r	200	Thargodan harcok	c r	100
Sötét kor	l r	200	Szörnyszülött	c g	20	Thargodan maszk	c r	100
Sötét manifesztáció	- r	200	Szörnyűséges templom	c r	100	Tharr bubája	t n	50
Sötét motyogó	l r	50	Szövetségi istálló	Má r	200	Tharr harcok lovagja	t r	50
Sötét motyogó (új)	l r	200	Szöke Martin	t r	300	Tharr harcok lovagja (új)	t r	200
Sötét úr	l r	200	Szörös pók	s r	50	Tharr keresztye	t r	600
Speciális védelem	s r	1000	Szöröspók ördémon	c r	100	Tharr küldetése	t r	50
Suiraquá, a várvédő	f r	100	Sztatikus orkán	d r	50	Tharr temploma	t r	50
Sutor Kragoru	- r	50	Szubreális vámpír	l r	50	Thaugloredon	r r	400
Syndel	f r	50	Szubreális vámpír (új)	l r	600	Thempi gyógymód	e r	100
Szabad áramlás	- r	200	Szundító galetki	K r	50	Thor, a sárkányőő (új)	r r	200
Szabad madár	e r	50	Szusza	b r	100	Thorazin	t r	100
Szabad madár (új)	e r	200	Szűnyogirtás	f r	50	Thrax halálcspás	l r	1200
Szajonn mágiája	c r	50	Szürke rinócérozsz	d r	100	Thu'zad utazása	r r	1000
Szakértő Szyl	Tu r	100	Szürkeállomány aktivizálása	f r	10000	Thu'zad hazaérkezése	r r	2000
Szarvasagancs	s r	100	Szűzhó	l r	50	Tigroszlán	e r	50
Száguldó idő	e r	100	T. Vlagyimir	- r	500	Tilretas fala	t r	300
Szánalmas teknős	s r	500	T. Vlagyimir (új)	- r	500	Timera haragja	e r	200
Szárnyaló halál	Mu r	100	Taalru herceg	Mu r	200	Timera kacagása	e r	200
Szárnyas bohedor	r r	100	Taga	to r	100	Timera süjtása	e r	400
Szárnyas halálfatt	H n	50	Takaida hívása	s r	100	Timera szolgálólánya	e r	200
Szárnyas Szuszi	d r	100	Takarító	-* r	100	Timera trükkje	e r	200
Szárnyaspók	s r	300	Talbot kinja	Mu r	100	Tirrada	To r	200
Szellemlalapács	Ma r	200	Talbot szava	Mu r	300	Tirrada üstje	To r	200
Szellemlovag	l r	50	Talriai behemót	ti r	200	Tiszta játék	- r	200
Szellőléptű Elvatar	e/s r	50	Tanaka, a merész	e r	50	Tisztoatóó klánvezér	ti r	50
Szem szimbólum	e r	50	Taposás	t r	200	Titánkolosszus	f r	250
Szemet szemért	e r	50	Taumaturgikus transzformáció	- r	200	Titánpók	s r	400
Szende Ughal	d r	200	Táborparancsnok	r n	50	Titkos rituálé	d r	50
Szent jogar	r r	50	Támadó taktika	- r	300	Tleikan áruló	e r	250
Szent kehely	r r	50	Táncoló ogre	t r	200	Tleikan behemót	r r	200
Szent kulacs	s r	50	Techiánaflox	e r	300	Tleikan bűvölő	e r	200
Szent sólyom	r r	200	Teknosfészek	s n	50	Tleikan főbira	r r	200
Szent taréj	K r	50	Teknős páncélfoltozó	s r	500	Tleikan véreb	c r	100
Szentségtelen kapu	c n	50	Teknős planktonmester	s r	500	Tohonya Til	ti r	50
Szeppent rákfatty	c r	50	Teknős vezér	s r	600	Tojásrakó pöfeteg	Mu r	100
Szeppuku	t r	50	Teknőspáncél	r r	50	Tollaskigyó	s r	200
Szerelemsárkány	e r	200	Tektonikus kvatáns	f r	200	Tolvaj klánvezér	to r	50
Szerelmes óriás	e r	200	Tektonikus kvatáns (új)	f r	200	Tolvajcéh	d r	50
Szerencsés süjtás	e r	50	Telepatikus rém	e r	50	Tolvajlás	d r	100
Szerencsés szám	e r	50	Teljes front	- r	50	Tolvajok tolvaja	to r	100
Szerepcsere	e r	500	Teljes gyógyulás	s r	300	Tolvajszem	d r	50
Szélszolgák	s r	50	Teljes kaosz	c r	200	Tomboló Övgar	d r	50
Szikkadt motyogó	l r	250	Teljes kvatáció	r r	50	Tomboló óriás	t r	100
Szikrázó manáhal	f r	200	Teljes morf	P g	20	Tomboló vihar	s r	50
Szimulákrum	e r	400	Teljes napfogyatkozás	c r	200	Tomboló vihar (új)	s r	500
Szinaptikus kapcsolódás	e r	400	Teljes negáció	f u	3000	Tomboló yeti	t r	50
Szinaptikus matador	r r	100	Temetetlen múlt	l r	100	Tompítás	ti r	50
Szinati szerzetes	d r	50	Temető	l r	400	Tornádó	s g	20
Szipolyozó	ti r	50	Temető (új)	l r	500	Torq, az inkvizitor	P r	50
Szírén fattyú	P r	50	Temetőöldérc	l r	200	Torz Talbot	c r	50
Szitirena	Ti r	500	Templomi orgona	c r	50	Totális agymosás	c r	50
Szivárványkristály	f r	100	Tengeri manó	c r	50	Totális háború	t r	50
Szivárványsörényű pegazus	e r	200	Tenyészmanifesztáció	P r	50	Totenhat, a féreg	d r	200
Szivesség	f r	50	Teremtő erő	f r	300	Toth Amath	c r	100
Szkritter esélyleső	K r	400	Teremtőmágus	r r	50	Tou Szang	c r	200
Szmoggyer	l r	600	Téfea magoflox	f r	50	Tou szang kihívása	c r	50

Továbbfejlesztett technika	t r	1000	Unalmas béke	t r	50	Védómágia	t r	200
Toxikus csataáter	s r	300	Univerzális megoldás	b u	4000	Végképp eltörölni	t r	200
Toxikus Spóra	Tu r	200	Urgod	d r	200	Végső halál	l r	100
Tók, az orgling legenda	Mu r	200	Urgod ajándéka	d r	50	Végső pusztítás	d r	100
Tömegátok	Mu r	1200	Urgod fétise	d r	200	Végső visszaszámítás	d r	50
Tömegbájlás	e r	200	Urgod haragja	d r	100	Véletlenszerű kiválasztódás	c r	50
Törpe ellentámadás	t r	200	Urgod kőoszpajzsa	c r	200	Vén Doemon	s r	800
Törpe hős	t r	250	Uthan Teriadan	c r	100	Vénuszcsiga	Ti n	50
Törpe kovács	t r	50	Uthanax	P r	50	Vérelementál	d r	50
Törpe-gnóm glion	- r	200	Utolsó csata	f u	4000	Vérezgés	t r	50
Traard	ti r	50	Utolsó esély	s r	50	Véreső	to r	50
Transzformáció	f r	8000	Utolsó lehetőség	e r	200	Vérfolyam	d r	50
Transzformációs mező	Tu r	200	Uwalla	c r	50	Vérfókusz	d r	200
Treem feljegyzései	r u	1000	Uwalla (új)	c r	1200	Vérgőlem	d r	200
Treem, a bölcs	r r	50	Új élet sarjad	s r	200	Vérhold	d r	50
Trikornis	r r	50	Új remény	s r	50	Vérhörgő Mamulut	c r	50
Trikornis herceg	r r	50	Üzlet egy mindentudóval	B r	200	Vérhörgő Mamulut (új)	c r	200
Tripla színtlépés	- r	50	Vadász burfásta	e r	50	Vérivók	l r	200
Triton	e r	50	Vadász quwarg	d r	200	Vérkeszeg	f r	50
Troglodita főzet	Mu r	50	Vadászat szakértelem	- r	50	Vérkőr	d r	50
Troglodita herceg	Mu r	100	Vadászfecske	e r	50	Vérmágia	to r	100
Troglodita istenség	c r	400	Vadászсарok	t r	250	Vérmes thargodan	c r	200
Trollfa	s r	50	Vadítás	t r	50	Vérmező	t r	50
Trollfa (új)	s r	300	Vadmágikus zóna	Mu r	200	Vérsólyom	to r	100
Trükkmester	f r	50	Vakmerő pattancs	t r	50	Vérszipoly	l r	200
Trükkmester (új)	f r	1000	Valóságformázás	f u	5000	Vérszívó	H r	400
Tudatcsapás	e r	300	Vangorf gróf	l r	50	Vérszomjas karvaly	s r	100
Tudatcsere	P u	4000	Vangorf vára	l r	50	Vértestvér	t r	50
Tudatfagyasztás	Mu r	400	Varázskudarc	Ti r	200	Vérvörös skorpió	c r	50
Tudatfaló (új)	e r	400	Varázslatlopás	e r	50	Vérzekenyiség	to r	50
Tudati klónozás	e r	100	Varázslatos Mirella	Má r	200	Vészkiárat	d r	500
Tudati kohézió	P r	300	Varázslatos pillanat	e r	200	Vg'axtol torzító	l r	400
Tudat kutatás	r r	200	Varázslónő	s r	1500	Viharburok	s r	50
Tudatroncsoló mancs	Ma r	100	Varázslótorony	f r	50	Viharkupola	Tu r	100
Tudós klánvezér	Tu r	50	Varázsmező	Má r	300	Viharóriás	f r	100
Tudós teknős	s r	600	Varázsszél	Má r	100	Világégés	d r	50
Tulajdonságlopás	Mu r	100	Varázsszőnyeg	f r	50	Villámcsapás	f r	100
Tűzkapu	d n	50	Varkaudar behemót	d r	400	Villámgyors tanulás	Tu r	100
Tűzmanó sámán	d n	50	Varkaudar gladiátor	d r	200	Villámhárító	f r	800
Tükördémon	P r	500	Varkaudar hadúr	d r	200	Villámkorbács	Ma r	100
Tükörsólyom	s r	300	Varkaudar harcművész	d r	50	Virág szimbólum	s r	50
Tündérsárkány	a r	800	Varkaudar kinzómester	d r	100	Virágoskert	e r	50
Tündérszűnyeg	s r	50	Varkaudar kinzómester (új)	d r	400	Visszacsatolás	r r	100
Tündöklő ősi torony	rh r	200	Varkaudar kovács	d n	50	Visszacsatolás (új)	r r	200
Türelem	f r	50	Varkaudar özőnlés	d r	200	Visszafejlődés	f r	50
Tüskés bikaborz	d r	50	Varkaudar remete	- r	200	Visszafejlődés (új)	f r	200
Tüskés gigaféreg	f r	50	Vasalt bunkó	t r	50	Visszalépés	d r	300
Tüskés ktoraid	Mu n	100	Vasalt Bunkók	t r	50	Visszatartó erő	f r	50
Túnékesen csabítás	e r	100	Vasgólem	f r	250	Visszatérő fejfájás	d r	100
Tűzbogarak	d r	100	Vashegyek Nemzete	t r	50	Visszatérő rémálom	l r	100
Tűzcsapás	d r	50	Vaslady	d r	100	Visszavágás	Tu r	200
Tűzfal	to r	50	Vasszűz	d r	50	Vitalitás	Tu r	50
Tűzförgeteg	d r	100	Vasvért	d r	50	Vitshüh lencsei (új)	e u	3000
Tűzkard	e r	50	Vámpirizáció	l r	50	Vitshüh lencsei	e u	2000
Tűzmadár	e r	50	Vámpír lord (új)	l r	600	Vízburk	s r	50
Tűzmágia	d r	50	Vámpír nagyúr	l r	250	Vízdémon	e r	50
Tűzmester	d r	50	Vámpírlord	l r	50	Vízesés	e r	50
Tűzpöfögő	To r	100	Vámpírszobor	H r	50	Vizionár	e r	50
Tűzrakás	d r	200	Vegyesbolt	f r	50	Vizionár (új)	e r	300
Tűzszekér	r r	50	Velociraptor	s r	100	Viziócsapás	f r	200
Tyrannosaurus Rex	s r	200	Vesztett vérfarkas	l r	500	Vizióhalál	c r	200
Udvari mágus	r r	50	Veszélyes faj	- r	300	Vizióok	e r	150
Uldenerath	t r	50	Védekező taktika	- r	300	Viziósárkány	d r	300
Uman szelleme	l r	50	Védett fajok	s r	100	Viziósólyom	d r	100
Uman szelleme (új)	l r	100	Védőangyal	K r	100	Viztisztító teknos	s g	20

Vlgyimir ítélete	-	r	300	Ygoroth	c	r	250	Zén bosszúja	f	r	50
Vohuana	b	r	400	Ysmon	f	r	50	Zén szolgálja	f	r	100
Vonyító vérfarkas	l	r	500	Zafir drakón	e	r	300	Zinthurg	d	r	50
Vortex	l	r	50	Zafir entitás	P	r	50	Zinthurg (új)	d	r	200
Vörös felhő	d	r	300	Zafir fókuszkristály	rh	n	50	Zinthurg börtönőr	d	r	100
Vörös Krónika	d	r	500	Zafirsörényű pegazus	s	r	200	Zirri átokmacska	f	r	100
Vörös mytokronit	Má	n	50	Zak Hazadar	Ma	r	50	Zirri elmetrikk	f	r	100
Vörös rakolits	d	r	50	Zan	d	r	200	Zombi mester	l	r	300
Vörösköpenyes mágus	s	r	100	Zan (új)	d	r	800	Zoola	e	r	50
Vulkánkitörés	t	r	50	Zan detonáció	d	u	3000	Zoreglum professzor	Tu	r	100
Wejnön parancsnok	K	r	50	Zan diszrupció	d	r	500	Zotharax kísérlete	s	r	50
Woorgard	s	r	100	Zan-csemete	d	r	50	Zöldellő fa	s	r	50
Wulf Gretta	t	r	50	Zangroz harcosai	f	r	50	Zöldfülű kalandozók	-	r	50
Wyscanzi szírién	e	r	50	Zangrozi bika	r	r	50	Zsarnokölő	r	r	50
Xenomorf felderítő	c	r	2000	Zarándok	r	n	50	Zsákmányvadász	t	r	200
Xenomorf harcos	Mu	r	400	Zarknod	f	r	200	Zsebnetsző Joe	d	r	200
Xenomorf keltetőfészek	c	r	250	Zarknod (új)	f	r	500	Zseléféreg	c	r	100
Xenomorf királynő	Mu	r	800	Zarknod bilincse	-	r	200	Zseniális teknos	s	r	800
Xenomorf vadász	c	r	400	Zarknod börtönében	-	r	300	Zsoldoskapitány	c	r	50
Xenő arctámadó	c	r	200	Zarknod familiárisa	f	r	50	Zu'lit energiafüggőnye	f	r	50
Xenő élősködő	Mu	r	600	Zarknod kovácsa	-	r	200	Zu'lit kísérlete	f	r	2500
Xenő fészekőr	c	r	250	Zarknod oszlopa	f	r	50	Zu'lit	f	r	50
Xenópete	ti	r	100	Zálog	r	r	200	Zu'lit erőtere	f	r	50
Xilithin bélyege	K	r	100	Záporosó	s	r	50	Zu'lit mérlege	f	r	200
Xirnox	l	r	50	Zephyndar	to	r	50	Zu'lit parazitája	l	r	50
Ydven	P	r	50	Zén	f	r	50				

NAGY HKK KÖNYV AKCIÓ!

Szeretnél egy egyedi és különösen ritka HKK versenylapot kapni? Már megvetted a Nagy HKK könyvet, vagy legalábbis szeméztél vele?*

Ha igen, akkor gyere el a jövő évi beholderes HKK versenyekre!

Mindenki, aki benevez áprilisban a Wekerlei Boccia Klubban tartott beholderes HKK versenyre, és saját nevére dedikáltja Makó Balázssal a Nagy HKK könyvét, egy Összeesküvés** lapot kap ajándékba. Májusban ugyanígy lehet majd a nevezőknek Összeesküvést szerezni Tihor Miklós dedikálásával, júniusban pedig Dani Zoltánéval.***

* A Nagy HKK könyv a helyszínen megvásárolható lesz, 10%-os kedvezménnyel, de csak a készlet erejéig!

** Ez a lap semmilyen HKK kiegészítőben nem található meg!

*** Értelemszerűen, egy könyvre max. 3 lapot adunk ki, versenyenként egyet, abban az esetben, ha a fent említett HKK guru aláírása még nem szerepel benne. Csak olyan HKK könyvet dedikálunk, amelynek az első lapja sértetlen.

**EZT
MOST NE
SZALASZD EL, MERT
NEM LESZ MÁSIK ESÉLY!**

5

Összeesküvés

általános

Elenios

Kapsz annyi VP-t, ahány lapja van az ellenfélnek játékban és a kezében összesen az Összeesküvés kijátszásakor, de max. 10-et.
A kör végén húzhatsz 3 lapot.

2006 © Beholder Kft.

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Ha játékban van két *Ezeréves alkotás*, akkor mennyiért játszom ki a nekronos idézési költségű lapokat, illetve mennyiért használom az ilyen idézési költségű képességeket?

Ingyen játszhatod ki, vagy használhatod őket. Az *Ezeréves alkotás* szövege sehol sem mondja, hogy ne adódna össze két-tő, vagy nem mehet 1 alá. Ugyanez a helyzet, ha *A semmi mestere* mellett van játékban *Ezeréves alkotás* is.

Hány lapot dobok a kör végén a paklim tetejéről a gyűjtőbe, ha egy körben több víziót játszok ki *Az álmok mestere* mellett?

Amennyit, amennyi kijátszottál. A lap szövegét, ha nagyon akarom, lehet ugyan más-

képp is értelmezni, de ez a logikusabb, első olvasatra így értelmezik, és így is teszteltük a lapot.

Használhatok-e három régi verziójú és három felújított lapot (Múltidéző és Régmúlt kiegészítők lapjai) ugyanabból a lablóból egyszerre?

Nem. Pakliépítés szempontjából ugyan-nak a lapnak számítanak, így összesen hármat lehet csak belőle használni. Persze, használhatom vegyesen is őket, pl. 1 régi, két új. Ez amúgy inkább csak elméleti kérdés, hiszen a régi lapok annyira elavultak már, hogy fel sem merül az emberekben a használatuk.



PÁROS VERSENY

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!
3 gyűjtődoboz Sárkánymágia az amatőr kategóriában!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

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

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

Szabályok: Páros verseny. Tiltottak a szokásosak mellett: Áldozat az ősi isteneknek, Manafamiliáris, Méonech fürkész, Zu'lit kísérlete.

Nevezési díj: 600 Ft fejenként (tagoknak 500).

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.
I. díj: 18 000 Ft, II. díj: 12 000 Ft, III. díj: 6 000 Ft, IV. díj: 4 000 Ft, V. díj: 2 000 Ft. (páronként).

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben **ÖT**, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több.

Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. **A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont.** A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg a **bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.**

A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Kincsesvár
Könyvesbolt különterme,
Rákóczi u. 61.
BÉKÉSCSABA – Lótusz, Andrásy u. 10.
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban)
tel. : 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház,
Fő u. 48.
EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest,
XIII. Visegrádi u. 20.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet,
Arany János u. 13.
GYULA – Művelődési Központ,
Béke srt. 35.
HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,
Kossuth u. 8.
KAPOSVÁR – Pártok Háza,
Szent Imre u. 14.
KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor
Művelődési Ház,
Nagyvennyolcas u. 12.
MÁKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Szinvapark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz
Szerepjátékolt, Rozgonyi u. 4.
NYÍRBÁTOR – Lion Café, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot,
Szegeft u. 75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi
Ház, Budapest, XVIII.
Kondor Béla sétány 8.
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar
szerepjátékolt
SZARVAS – Belvárosi söröző és
pizzéria, Kossuth u. 23.
SZEGED – Café Reneszánsz Pizzeria,
Gyertyámos u. 12.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,
Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067.
Szondi u. 18/a.
SZENTES – Fekete Bárány söröző,
Apponyi tér 2.
SZÖLNOK –Helyőrségi Művelődési
Központ, Táncsics M. u. 5-7.
SZŐREG – Művelődési Ház,
Magyar u. 14.
TISZAÜJVÁROS – Telki Blanka u. 14.
THALY FIB IFJUSÁGI IRODA – Budapest,
1091. Üllői út 89/a.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerep-
játékolt, Kinizsi Üzletház,
Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196.
Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

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

ÚJ VERSENYEK

ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN

PÁROS VERSENY

Időpont: április 13., 19 óra.
Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.
Szabályok: Páros verseny. Az Egyszínű
verseny szabályai az érvényesek. A pá-
roknak különböző színű paklival kell ját-
szania.
Nevezési díj: 800 Ft/fő.
Díjak: Az indulók létszámával megegye-
ző számú pakli, Sárkánymágia paklik.
Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsó-
lyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu,
291-0932.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 14., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár,
06-36-321-966.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 14., 11 óra, nevezés 10-
től.
Helyszín: Thaly FIB Ifjúsági Iroda.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: Profiknak 700 Ft, amatő-
röknek 100 Ft.
Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka
lap. Minden induló kap egy ritka lapot.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, dho-
jaktra@freemail.hu, 20-591-8404.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: április 14., 10 óra.
Helyszín: Debrecen - McDonalds.
Szabályok: A sokszínűség jutalma.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Tuska Gábor, 20-977-
8788.

KÁOSZVERSENY

Időpont: április 15., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: A játékosok nevező létszám-
tól függően 8-as csoportokba lesznek

véletlen szerűen beosztva, ahol is az
adott 8 játékos játszik egymás ellen.
Nevezési díj: 300 Ft (16 év alatt 200 Ft,
lányoknak ingyenes).
Díjak: Sárkánymágia paklik. A teljes ne-
vezési díj díjazásra lesz fordítva.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, teto-
valtdisznyo@gmail.com, 70-618-7787.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 20., 19 óra.
Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 800 Ft.
Díjak: Az indulók létszámával megegye-
ző számú pakli, Sárkánymágia paklik.
Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsó-
lyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu,
291-0932.

PÁROS VERSENY

Időpont: április 21., 10.30, nevezés 10-
től.
Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.
Szabályok: Páros verseny, a Jellemek
harca szabályai szerint.
Nevezési díj: 800 Ft/fő.
Díjak: Az indulók létszámával megegye-
ző számú pakli, Sárkánymágia paklik,
ultraritka.
Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsó-
lyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu,
291-0932.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 21., 10 óra.
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Dobó András, 20-
360-9023.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 21., 11 óra, nevezés 10-
től.
Helyszín: Thaly FIB Ifjúsági Iroda.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: Profiknak 700 Ft, amatő-
röknek 100 Ft.

SZABÁLYOK

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka lap. Minden induló kap egy ritka lapot.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, dhokjakra@freemail.hu, 20-591-8404.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 21., 10 óra.

Helyszín: Tiszaújváros.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak a szokásosak mellett a Zu'lit kísérlete, Áldozat az ősi isteneknek, Mé-onech fűrkész, Manafamiliáris és a Manafonál.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, tetovaltdiszno@gmail.com, 70-618-7787.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: április 22., 10 óra.

Helyszín: Tiszaújváros.

Szabályok: Hatalom korlátozása. A pakliban csak két szint lehet használni a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott minden ritka és ultraritka.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, tetovaltdiszno@gmail.com, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 28., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 28., 10 óra.

Helyszín: Gyula.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Szappanos Zsolt, 30-540-3559.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: május 5., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl üdítő árát is. A versenyre előre kell nevezni telefonon vagy e-mailben.

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 szolgálója, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálója, 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 paklépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenre hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szeropcsere, Teológia, Transzformáció.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Eletenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy. Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Est-har császárság, az Ősi legendák és az Időutazás két ikonon ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Őrjörgő szilmill.* 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 *Őrjörgő szilmill* és az *Idegösszeomlás* is.

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

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 szolgálója, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA: Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idézési költsége kettőnél kevesebb, és azokat a vegyes idézési költségű lapokat, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége ?-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 szolgálója, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

JELLEMEK HARCA: A pakliban vagy csak jó (Elenios, Raia, Rhatt), vagy csak semleges (Tharr, Sheran, Fallright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Chara-din) lapok lehetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A balladák könyve, A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szabadság ára, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálója, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, ferenc.muri@gmail.com, 70-298-1175.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: május 5., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hatalom korlátozása. Tiltottak a szabálylapok és követők is.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, ker0000@freemail.hu, 20-959-1401.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: május 6., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szentés.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Farkas István, pittti@freemail.hu, 30-485-3160.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: május 12., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

EGYEDI VERSENY

Időpont: május 12., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: A pakliban csak egy előre meghatározott idézési költségű varázspontért jövő lapokat lehet használni (pl.: csak 2 VP-s lapok lehetnek a pakliban). Tiltottak a szokásosak mellett a nem VP-ért jövő, illetve a nem fix idézési költségű lapok is.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 13., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szőreg.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

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

Helyszín: Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: Profiknak 700 Ft, amatőröknek 100 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, dhjaktra@freemail.hu, 20-591-8404.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 19., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2007-ben

Április 21., szombat: Tiltott mágia.

Május 19., szombat: Páros verseny.

Június 6., szombat: Az új kiegészítő bemutató verseny.

Július 21., szombat: Hagyományos verseny.

Augusztus 24-26., péntek-vasárnap: XI. HKK Nemzeti Bajnokság.

Szeptember 22., szombat: Istenek háborúja.

Október 20., szombat: A sokszínűség jutalma.

November 24., szombat: Az új kiegészítő bemutató verseny.

A versenyek dátuma és formátuma nem végleges, csak előzetes terv. Az egyes versenyekről a pontos információkat mindig az előző havi számban találjátok meg.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2007. május 15.



A februári feladvány megoldása:

1. Az ellenfélnek még nincs quwargja, ezért a követővel adok neki egyet.
2. Kijátszom az *Óshangya királynőt (új)* ötért, mivel *Martin* drágítja, de a követő olcsóbbítja. (-5 = 14 VP)
3. Felépítem vele az *Óshangya bolyt (új)*, ami *Martin* miatt egy varázspontért jön, viszont aktívan kerül a játékba. (-1 = 13VP)
4. Kijátszom az *Óshangya messiást*. Mivel a képességei már rá is vonatkoznak, ezért aktívan jön, és egy varázspontba kerül, mert drágítani nem lehet, de olcsóbbítani igen. A bollyal elköltök 1 VP-t, és felhúzom az *Óshangya kamikázét*. A boly gyógyított rajtam egyet, mivel egy quwargja van az ellenfélnek. Mivel a bolytól a hangyáim kapnak +1/+1-et, ezért nem halnak meg *Martintól*, az *Impulzust* pedig nem löheti beléjük az ellenfél a királynő miatt. (-1, -1 = 11 VP, +1 = 2 ÉP)
5. Kirakom az *Óshangya szabotört* egyért, gyógyulok a bolytól, majd fel is áldozom: az ellenfél kap egy quwargot. (-1 = 10 VP, +1 = 3 ÉP)
6. A királynővel csinálom magamnak egy *óshangya* jelzőt. (-1 = 9 VP)
7. Kirakom sorban a kamikázét, a sámánt (új), a fanatistát és az inkvizitort. Mindegyik aktívan jön, eggyel olcsóbb a követő miatt, és mivel az ellenfélnek már két quwargja van, így a boly mindegyik után kettőt gyógyít rajtam. (-1, -2, -1, -1 = 4 VP, +8 = 11 ÉP)
8. Kijátszom a *Transzformációt*, sajnos *Martin* miatt eggyel drágább. Áldozok neki 10 ÉP-t, kapok 10 VP-t. (-3 +10 = 11 VP, -10 = 1 ÉP)

9. Ezután kirakom az *Óshangya testőrt (új)* aktívan. (-2 = 9 VP; +2 = 3 ÉP)
10. A sámánnal ellopom az *Őrült Thraxot (új)*. (-2 = 7 VP)
11. Feláldozom a fanatistát: a testőr kap +4/+4-et, mivel az ellenfélnek van quwargja. Beáldozom az *óshangya* jelzőt a sámánnak: visszahozom a fanatistát, akit újra feláldozok, hogy a testőr kapjon +4/+4-et. Ezt eljátszom még a messiással, a királynővel, és a kamikázéval. A testőrnek most 26 sebzése van (5*4, 1 alap, 1 a bolyból, 2 az ellenfél 2 quwargja után). (-4 = 3 VP)
7. A testőr, és az inkvizitor bemennek az őrszobta. Az inkvizitor támadja *Martint*, a testőr pedig az ellenfelet. A támadók kijelölése után beáldozom az inkvizitort és a sámánt, hogy kétszer visszahozzam a fanatistát. Így a testőr 34-et sebez. Győztem! (-2 = 1 VP)

Szerencsés nyerteseink: Kovács Zoltán Dunakeszről és Prókaj Dávid Miskolcra. Nyereményük egy-egy csomag Sárkánymágia. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 9 életpontod és 8 varázspontod, az ellenfelednek 25 életpontja és 8 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A 4. körödben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. május 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.

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Dobótőr (T)
- Vénuszcsiga (T)
- Lávagőlem (F)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Megfelelő alkalom (F)
- Aurgir tőre (R)
- A Semmi avatárja (D)
- Energiagyógyó (E)
- Egyet mondok (B)

A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Zarándok (R)
- Heves vérmérséklet (D)
- Fordulat (F)

A lényeid aktívan a tartalékban vannak. Van két aktív kiscsiga jelző is. A Semmidben 38 lap van.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Dombi óriás (T)
- Lukratív praglonc (E)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Bazmaon gyilkosa (L)

Mindkét lény a őrszobta van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 25 ÉP, 8 VP, 0 SZK

Ellenfél
kezében
levő lapja



Ellenfél
öröszájában
levő lapok



Kijátszott
lapod



A tartalékban
levő
lapjaid



A TE ÁLLÁSOD: 9 ÉP, 8 VP, 0 SZK



A semmid
(38 lap)

A kezekben levő lapok



A paklid felelről, sorrendben, balról-jobbra

Játékos neve:

Számlacím:

2007.
A.

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

4.

1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

2. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

Természetesen 2007-ben sem szűnik meg a levelezős játékosainknak szóló akció a Krónikában. Igaz, idén nem labirintust kaptok, hanem egyedi tárgyat. A rendszer a szokásos lesz: egy kuponért három karakternek kérhetsz egy-egy Krónika nevű tárgyat: A kuponok továbbra is sorszámozva lesznek (január 1, február 2 stb.), de minden kuponért ugyanaz a tárgy fog járni. Természetesen több tárgy hatása összeadódik, így érdemes minden kuponért minden karakternek kérni a tárgyat. Egy bizonyos kupont egy karakternek csak egyszer lehet beküldeni. Vagyis pl. a januári kuponra nem lehet ráírni, ugyanazt a karaktert háromszor, és azt sem lehet megtenni, hogy ráírok három karaktert, de küldök még egy januári kupont, amin ugyanaz a három karakter szerepel. Ahhoz, hogy egy karakter 12 db-ot gyűjtsön ezekből a tárgykból, mind a 12 havi Alanori Krónikából be kell küldeni a kupont.

Íme a kuponokért kapható ÖV-s és TF-es tárgy:



KRÓNIKA

A világégés előtt időkből maradó ősi történeteket olvasva értékes tapasztalatokra tehetsz szert. Amíg a krónikák a birtokodban vannak (nem kell KF-elni őket, de a bankból nem fejtik kihatásukat), rendszeresen újraolvasod őket, így folyamatosan élvezheted az előnyeiket. Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban. Segít megérteni az ősi varázslatokat is, így minden egyes birtokolt krónika kettővel csökkenti az ősteológia és őstamaturgia megvásárlásához szükséges teológia és tamaturgia szinteket. Ráadásul minden egyes krónika 1%-kal növeli a kapott tapasztalati pontokat. Ilyen értékes kincstől természetesen nem fogsz megválni, ezért a krónika nem átadható tárgy.

KRÓNIKA

A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy 12 kötetes krónikában. A krónikákat elolvastva olyan tapasztalatra teszel szert, amely mindaddig meglesz, amíg a krónikák a birtokodban vannak (ehhez KF-elni sem kell őket). Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban, és annyi százalékkal csökken az esély, hogy tárgyaidd tönkremenjenek. Ennyivel csökken az is, hogy hányas IQ kell a varázslatok elsajátításához. Pl. ha 12 krónikád van, akkor ha egy varázslathoz 30-as IQ kellene, neked elég lesz 18. Ezenfelül, a krónikák számától függően nő a kapott lélekenergia is (krónikánként 0.5-2%-kal, attól függően, hogy hányadik szinten élsz, tehát pl. egy magasabb szintű galetki 12 krónika mellett minden csatából +24% lélekenégiát kap, és ez nem számít bele az esetleges korlátozásokba).



KOMBÓK

ISTENEK HÁBORÚJA 2.

Folytatom a múlt hónapban megkezdett, egyszínű paklikkal foglalkozó cikkemet. Ezúttal a sárga és kék paklik kerülnek terítékre.

Előzetesként pár általános megjegyzés az egyszínű versenyekkel kapcsolatban.

Mivel mindenki meglehetősen szűk keretből állíthatja össze a pakliját, ezért túl nagy meglepetést okozni nem lehet. Emiatt nem árt, ha átnézünk minden színt, s megjegyezzük, hogy melyik, milyen és hány módon tud lapot leszedni, counterelni, gyógyulni, hogyan tud nyerni, s melyek a legerősebb lapjai, koncepciói. Ha sok időt rá tudunk fordítani, akkor akár össze is írhatunk minden színhez pár paklit, így jobb képünk lesz arról, hogy mire számíthatunk, mikor egy adott színnel összerakulunk. Ha mindezt megtettük, akkor játék közben már nem úgy fogunk játszani, hogy „leszedi valamivel”, hanem pontosan, név szerint tudjuk, hogy mivel és hogyan tudja megoldani az adott helyzetet, s így konkrét lapok ellen tudunk küzdeni. Ez sokszor már fél

sikernek számít, hisz olyan, mintha kicsit bele-nézhetnénk a lapjaiba.

Ha ezt a szemléletet sikerült elsajátítanunk (s megjegyeznünk minden szín legjobb lapjait), akkor ezt próbáljuk meg átültetni minden játékunkra, sokat javít az eredményességünkön.

FAIRLIGHT

A mágia istene sok és változatos paklit tartogat számunkra, ezeknek viszont sok közös pontja van, a legnagyobb spoiler sárga lapokat szinte lehetetlen kihagyni mindegyikből. Röviden tekintünk át őket.

Méonech fűrkész univerzális lap, leszedésként remekül funkcionál, s sokszor hasznos, hogy megnézhetjük az ellenfél kezét, így nem rohanunk bele semmi hülyeségbe, ráadásul még dobathatunk is. Ezek mellett jól jöhet varázspont-termelésnek, ha van hátul még egy lényünk, ütögetni is tud (illetve véd minket valami gonosz lénytől), csontért is áldozhatjuk, vagy építhetünk vele pl. egy Sötét földet (új).

Zu'lit kísérlete a játék legjobb countere. Kevés varázspontnál olcsó, később ÉP spórolásnak ötért is kijátszhatjuk. Fűrkész nem tudja eldobatni, *Ewgbert a mágusnál* is egész sokat számít.

A *gyenge ereje* az első három körben nagyon nagy táp, később csak *Szmoggyerek* és hasonló gusztustalan apróságok meglekélésére jó.

ÉPÜLET PAKLI

Mostanság kevésbé népszerűnek számító összeállítás, pedig





szerintem van benne fantázia. Az *Építő rakhallion* kifejezetten erős követő, manát, ÉP-t és lapot tud adni, vagyis a játék három legfőbb erőforrását (a +1 SP már csak hab a tortán). Ehhez persze szükségünk lesz sok-sok épületre, ezeket adott esetben fel is kell tudnunk építeni.

Az alap lapok berakása után kezdjük el az épületek felsorakoztatását. Ha végignézzük őket, bizony feltűnhet, hogy manapság kicsit vérszegény a kínálat e tekintetben, bizony nem sok jött ki az utóbbi időkben. De sebj, épp elég lesz. *Eleven épület* és *Tektonikus kvatáns (új)* nagyban fogja a győzelmiünket szolgálni, velük tudjuk szépen szétverni az ellenfelet. Figyeljünk arra, hogy mindkettő aktívan jön játékba, a kvatáns az ellenfél körében is átalakulhat, ráadásul láthatatlan. Az *Eleven épület* viszont – ha nagy a szükség – a csere fázis előtt átalakulhat és építkezhet. Ráadásul még van egy kellemes képessége, mellyel megpiszkálhat egy lényt. A *Fogadó (új)* nem képz annyira fontos részét a paklinkak, igazándiból egy képességét tudjuk megfelelően kihasználni: a lény aktivizálást, de a jelző leszedés is hasznos lehet, bár ez ellenféltől függ (izom, mérge és egyéb dolgok azért nem oly ritkák). *Zarknod oszlopának* legfőbb szerepe, hogy hamar két épületünk van, s megkezdheti a követőnk a laphúztatást, de bizony sok paklit zavarhat az erőforrás termelés szivatása, különösen akkor szól nagyot, ha az ellenfél bohó

módon elfelejti, hogy mit tud az oszlop, s belerohannak egy *Szkritter esélylesővel* egy tizenhatosba. Utolsó épületünk a *Kristálypalota*, ami szükség esetén építkező lényt tud termelni, de ha szerencsénk van, akkor nem lesz rá szükség. Ilyenkor bátran feláldozhatjuk egy lapért (csak maradjon két épület a kör végén).

Építkező lényként van még a paklinkban a *Megfelelő alkalom* (annak ellenére, hogy varázslat). Egyért cantrip építő, ennél jobbat nem is kívánhatunk egy laptól (pedig mást is tud). *Suiraquá*, a

várvédő nagy táp, építeni is tud, ha kell, de inkább a csatatéren fog legénykedni. Roppant elszomorító módon őrző, így kénytelen-kelletlen le kell mondanunk egy nagy tápról, a *Kétágú villámról (új)* (én azért egyet belecsempészem a pakliba, sosem lehet tudni). Mindenképp érdemes kitesztelni, hogy melyik lap működik jobban. (Ha nagyon kell építő lény, akkor *Bobakromét* lehet berakni helyette.) Roppant ritkán, de még *Rundalt* is be lehet fogni egy konstrukció megalkotásához, de jobban érzi magát, ha inkább előtűr valami tápot a pakliból. Mellőle lehetetlen kihagyni a jó öreg *Villámhárítót*; együtt klasszikus kombó alkotnak. Ennyire sok lény mellé mindenképpen használjunk egy *Sötét földet (új)* is, mindig jól jön plusz egy nyerési forma. S inentől kezdve kicsit szomorúan vehetjük tudomásul, hogy a maradék lapok nem illeszkednek annyira szervesen a koncepcióhoz, inkább kiegészítő lapok. *Abarrun segítsége* bár sokszor tényleg nagy segítség, de mindenki szívesebben rakna be helyette valami táp épületet, csak nincsen. A *gyengék összefogása* lényes paklik ellen hatalmas pusztítást fog végezni, kár, hogy alapvetően gyors játékra rendezkedtünk be, így nem mindig fog jól jönni. Vigyázzunk vele, ne akkor játsszuk ki, amikor lényé alakultak az épületek. Lehet, hogy jobb döntés helyette *Szibarita vázat (új)* használni. Végül, de nem utolsó sorban még néhány *Majd legközelebbel* és *Ewgbert megszakításával* körítjük a paklit, counter sosem fog ártani.

Side-ba mindenképpen rakjunk *Pihenőt* (erdő ellen), *Egyet mondot* (Ősi béklyó s hasonlók ellen), *Halászatot* és *Ősöreg dorkát*.

Építő rakshallion

- 3 Méonech fürkész
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 A gyenge ereje
- 3 Megfelelő alkalom
- 3 Suiragua, a várvédő
- 3 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Villámhárító
- 3 Tektonikus kvatáns (új)
- 3 Eleven épület
- 3 Kristálypalota
- 3 Zarknod oszlopa
- 3 Fogadó (új)
- 1 Sötét föld (új)
- 2 A gyengék összefogása / Szibarita váz (új)
- 1 Kétágú villám (új)
- 1 Ewgbert megszakítása
- 2 Majd legközelebb
- 2 Abarrun segítsége

GNÓM PASZIÁNSZ

Mókás, pörgős koncepciót alkotnak a kedves kis gnómcskák. Ha minden jól megy, akkor roppant hamar felhúzzuk a paklit, kirakjuk az összes gnómunkat, majd egy *Közös Tudat* (új) felhízott gnóm ármádiánk ráront az ellenfélre, úgy, hogy ír-magja se marad.

Ehhez egy igazán fontos kulcslapra van szükségünk, a *Gnómlakra*. Hogy beinduljon a kombó, ebből kell mihamarabb mind a hármat kirakni. Ebben *Abarrun segítsége* és a *Teremtő erő* fog segíteni (aki szintén gnóm). Sajnálatos módon passzívan jön játékba, ezért kénytelenek leszünk a roppant nevetséges *Fordulattal* játszani, hogy lehetőleg egy körben végigmasírozhassunk az ellenfélén. Mint minden etnikum paklinak, ennek is a *Hívó*

kürt az alapja, s mivel kalandozókról van szó, nagyon kívánczok ide a *Kacagó nimfa* is. Sajnos a nimfát elolvasva rájövünk, hogy csak sikeres kijátszás után kell neki altípust választani, vagyis a kürt nem olcsóbbítja, s a *Gnómlakkal* se kapunk tápot. Vagyis felejtős. Kár, hogy ilyen szerencsétlenül lett megszövegezve. Ráadásul itt van a nála jóval egyszerűbb és olcsóbb *Fairlight papja* is, a célnak meg fog felelni. Kis szerencsével rövid idő alatt leolcsóbbítjuk a gnómkat egyre, s ekkor *Gnómlak* mellett már jól pöröghet a pakli, kető mellett már vége is van a játéknak.

A fontos lapjaink előszedéséhez a jó öreg *Rundhal* nyújt segítő kezet, akár újabb gnómra, akár egy *Gnómlakra* lesz szükségünk. *Veltorakinflux* még egy érdekesebb srác a repertoárunkban, ugyanis ő is kereséssel fogja hasznossá tenni magát, persze a plusz szint is hasznos lehet. *Trükkmester (új)* – legyen bármilyen nagy táp – elsődleges szerepe, hogy 2 VP-ért repülő gnóm. Aztán ha nem úgy alakulnak a dolgok, akkor be lehet vetni a képességeit. Hasonlóan „nagy” szerephez jut a *Nuk szolgája* és *Dimitrij* is: olcsó gnómkok.

Bár kívánczok a pakliba (sokaknál láttam is már) a *Gnóm bilincs*, én mégsem javaslom a használatát (max. veszélyes fajon), hisz a paklink nem arról szól, hogy manát pusztítgassunk, érdekesebb a minél gyorsabb játékra berendezkednünk. Arról nem is beszélve, hogy egy aktív gnóm kincset érhet, ha húzunk egy *Gnómlakot*. Azért side-ba berakhatjuk, sok pusztítás-



sal operáló paklik ellen kelleni fog, olyan ellen akár le is mondhatunk a nagy kombózásról.

A szokásos sárga különítményt ne feledjük ki, pluszba csapjunk hozzá *Majd legközelebbet* is, szükség lesz rá. Extraként kis manatermelést rakjunk még be, aki teheti *Transzformációt* használjon, de a *Manakorong* se rossz döntés.

A végére hagytam a szabálylap kérdését. Szerintem nem érdemes használni egyiket sem, be kell vállalni, hogy a börtön és a bilincs elver minket. Ha nagyon félünk ettől, akkor rúnázunk, csak sokkal több pakli ellen fog számítani a hiányzó lap.



Ősi rúna / -

- 3 Fordulat
- 2 Manakorong / Transzformáció
- 1 Közös tudat (új)
- 3 Gnómlak
- 2 Abarrun segítsége
- 3 Hívó kürt
- 2 Teremtő erő
- 3 Fairlight papja (új)
- 3 Trükkmester (új)
- 3 Rundhal, a gyűjtögető
- 3 Nuk szolgálja
- 3 Dimitrij
- 3 Veltorakinflux
- 3 Méonech fürkész
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 A gyenge ereje
- 3 Majd legközelebb

NAGYLÉNYES PAKLI

Kicsit IQ szegény koncepciónak tartom a most következő paklit, lényegében sok manatermelés és sok nagy monszter. Különlegességként megemlítem, hogy ebben a pakliban nem fogjuk a *gyenge erejét* és a fürkészt használni, pár lapunkkal nem kombóznak túl jól.

Kulcsszerepet fog kapni a *Halhatatlanok nagymestere*, senki sem kíváncsi arra, hogy a drágán

lerakott monszterek egy kósza irtástól leesnek. *Aktív manatermelés* és *Manaszonda* 4-4 VP-t ad nekünk, külön öröm, hogy a szonda lényként is tud terrorizálni. A sok drága lény mellé igazi csemege *Ewgbert*, a *mágus*, garantált sikere lesz. A sok manából azért bátran kivághatunk egy *Acélolosszust (új)* vagy még inkább egy *Zarknodot (új)*, mindkettő lény pillanatok alatt átveszi az uralmat a játék fölött. Ha tehetjük *Zarknodot (új)* rakjuk ki mihamarabb, szinte minden ellenfél megizzad, mire leszedi; de addigra már bőségesen behozta az árát. Nevetségesen hangzik az agy nélküli behemót, a *Méonech megsemmisítő*, aki 8/7-es méretével bármit képes összerészelni. Egy életjelző mellett nem egyszerű megoldani. Már nem annyira nagy legény a *Szibarita váz (új)* és a *Rogalhal gyóntató*, viszont mindkettőnek remek képességei vannak, életjelzővel különösen jól funkcionálnak. Leszedésnek *Halászatot* és *Energiapréselést* leszünk kénytelenek használni, de ne keseredjünk el, jók lesznek ezek is. A counter szekción ezúttal is Zu'lit-tal kezdődik, aminek nyomában rögtön megjelenik a *Szűnyogirtás*, ami a játék egyik legbrutálisabb countere – ingyen, cantrip lapcounter – viszont csak nagyon kevés pakliba fér bele. Például ebbe. Emiatt hagyunk ki pár erős spoilert. *Ewgbert megszakítását* nem kell senkinek sem bemutatnom, ha van rá elég manánk, akkor a legerősebb counterre válik. *Ellenvarázslat (új)* egyfajta „Ewgbert light”, azért elfér a pakliban.

Talán nem kombózik annyira néhány lapunkkal, de mindenképpen szükséges az *Ősi béklyó*, különben pár gyors pakli egyszerűen lemos minket a pályáról. Maradék helyre én beraktam egy *Sötét földet (új)*, sosem lehet tudni, hogy mikor lesz rá szükség, pár *Ósmágus* is csak hasznot hajthat. Poén lehet, ha néhány *Klónozást (új)* is berakunk. *Zarknod (új)* mellett nagyon durva tud lenni, ráadásul erre biztos, hogy nem számít senki. Ha rá tudjuk tenni a kezünket pár *Elmeszívásra*, akkor el lehet gondolkozni a *Kyorg ósmáguson* is, roppant gusztustalan dolgokat lehet vele művelni.

Side-ba mindenképpen rakjunk be olcsó leszedéseket (*Egyet mondok, fűrkész*), esetleg a nullás countereket is, hisz a legnagyobb ellenfelünk egy gyors koncepció.

Halhatatlanok nagymestere

- 3 Szúnyogirtás
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ewgeber megszakítása
- 2 Ellenvarázslat (új)
- 3 Aktív manatermelés
- 3 Ősi béklyó
- 3 Halászat
- 3 Zarknod (új)
- 3 Acélkolosszus (új)
- 2 Ósmágus
- 3 Szibarita váz (új)
- 3 Rogalhal gyóntató
- 3 Méonech megsemmisítő
- 3 Manaszonda
- 1 Sötét föld (új)
- 3 Energiapréselés
- 2 Klónozás (új)

MANAFONALAS KONTROLL

Az igazi klasszikusnak számít már a Fairlight manafonalas kontroll. Ha tehetjük, kezdjük a paklinkat egy *Mindentudóval*, nagyon erős ebbe a pakliba. Ezután akár néhány (2-3) *Szürkeállom*



mány aktivizálását is rakjunk be, ha van rá lehetőség (ha nincsen, akkor az *Aktív manatermelés* is kellemes, de csak akkor, ha van *Mindentudónk*), de ezek nélkül is életképes a koncepció.

A *Manafonalat* (és a sok manát) természetesen nem csak a tudóval használhatjuk ki, *Orzag bilincselével (új)* és *A mogokok törvényével* is tudjuk kombózni. Igaz ez a két lap egymás ellen dolgozik, hisz az *Orzagnak* az a jó, ha sok manája van az ellenfélnek, a mogokkal pedig passzíválni fogjuk a fonalat, ha más nem az ellenfél köre végén, s ilyenkor nem kap manát a körünk elején. Valami különös módon mégis működik a két lap együtt is. Őlés szektorunkat még *Villámhárítóval* egészítsük ki (ennek *Rundhal* kötelező tartozéka), *Mindentudóval* egy második körös szürke, *Villámhárító* kombóval 21-et sebezhetünk. Egész kellemes. Persze tudó nélkül se rossz a hárító, csak kicsit lassabb. Szintén jó nyerésnek a *Szibarita váz (új)* és a *Rogalhal gyóntató*, ráadásul lények ellen is egész jól működnek.

Mivel feltehetőleg sok varázspontunk lesz, ezért *Halászatot* válasszuk lapleszedésnek, hatalmas előny, hogy eldobásakor lőhetünk négyet (xenók, teknősök és *Magányos küklopsz* ellen kifejezetten optimális). A *Trükkmester (új)* nagy kedvenc ebben a pakliban, nehéz eldönteni, hogy őt rakjuk le a 2. körben, vagy egy *Manafonalat*. Segítségével rövid idő alatt átvehetjük a lapelőnyt, adott esetben varázspontot is pusztíthatunk vele. Még ha kinn van a fonál, akkor is



érdemes lehet a manát pusztítani, főleg, ha nekünk pár kör kell a győzelemhez, könnyen lehet, hogy egy drágább lap kimentené, de így nem lesz rá varázspontja.

Jóféle kontrollról van szó, tehát az *Ősi béklyó* kötelező, mindig jó, ha le tudjuk korlátozni az ellenfél lépéseit, mindezt úgy, hogy sok-sok counterünk és egyéb azonnali forrásunk van. Végül, de nem utolsósorban, *Fairlight trükkjét (új)* tettem a pakliba, meg tud állni a kezünkben a sok leszedés és counter, nyérés meg sehol, ilyenkor jó lehet kicsit felfrissíteni a lapkészletünket.

Ha végül nem sikerült szert tennünk tudóra, akkor a szürke vagy *Aktív manatermelés* is főösleges. Helyére *Majd legközelebbet* vagy *Megfelelő alkalmat* javaslok, mindkét lap univerzális.

Kiegészítő pakliba mindenképpen rakjuk be a már sokszor említett side lapokat, illetve még további lényirtásokat (pl. *Mentális robbanás (új)*).

Sok rutinra lesz szükségünk, hogy a *Manafontál* mellett hogyan kell megfelelően kezelni a bilincset, a mogokokat, és a *Trükkmestert (új)*; főleg ha még *Mindentudó* is befért. Bár látszólag rengeteg manánk van, s mindenre elég, ez egyáltalán nem igaz, roppant megfontoltan be kell osztani. Általánosságban elmondható, hogy megéri kikapcsolni a fonalat az ellenfél köre végén (akár tudóval is passzivizálhatjuk), azért nem árt közben mérlegelni, hogy melyik jár hosszú távon nagyobb előnnyel; ha megtartjuk a varázspont előnyünket, s az ellenfelet kevés VP-n tartjuk (akit ez ugye nem fog nagyon meg-

rázni, hiszen vélhetőleg normális manamennyiségre rakta össze a pakliját), vagy pedig engedjük, a sok manát mindenkinek. Ezzel VP-t spórolunk (akár a mogokokkal nem elköltött 1 VP is számíthat), s összehozhatunk valami igazán gyilkos (vagy életmentő) dolgot. Ha esetleg nem rendelkezünk *Mindentudóval*, akkor is érdemes becinkelni, s kipróbálni; nagyon sokat fejleszthet az ember játéktudásán, ha bonyolult szituációkban kell megfelelő döntést hoznia. A rengeteg lehetőség miatt nagyon oda kell figyelni, hogy mikor mit csinálunk, könnyű hibázni,

s rossz döntést hozni; ilyenkor az lebegjen a szemünk előtt, hogy hogyan tudnánk a lehető leghamarabb a legtöbbet sebezni biztonságosan (tehát túlságosan nem kockáztatjuk a saját bőrünket).

Röviden: minél komplexebb paklival játszunk, annál gyorsabban tud javulni a játéktudásunk (persze csak akkor, ha van megfelelő partnere).

Mindentudó / -

- 3 Szürkeállomány aktivizálása / Aktív manatermelés
- 3 Villámhárító
- 3 A gyenge ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Méonech fürkész
- 2 Trükkmester (új)
- 3 Halászat
- 2 A gyengék összefogása
- 2 A mogokok törvénye
- 3 Manafontál
- 3 Ősi béklyó
- 2 Rundhal, a gyűjtögető
- 2 Orzag bilincse (új)
- 3 Szibarita váz (új)
- 2 Rogalhal gyóntató
- 1 Sötét föld (új)
- 2 Fairlight trükkje (új)

Nevetséges lenne feltételezni, hogy itt megáll a mágia istenének tudománya. Egyrészt rengeteg variáció rejlik még az egyes pakliban (pl. a nagylényes paklit *Kyorg ósmágussal* és *Elmeszívásokkal* is érdekes lehet összerakni), de van még pár koncepció, amiről eddig említést sem tettem. Tárgypakli a *Lépéselőny* megjelenésével sokat fejlődött, ha kedveljük ezt a koncepciót, akkor egyszerűen is feltétlen rakjuk össze. Szerencsésebb húzással (*Kincs-keresés itala* vagy *Apró kincs* és *Orzag mana-gömbje (új)*), akár az első körben is bebiztosíthatjuk a győzelmet. *Viharisten jelével*, *Villámhárítóval*, *Rundhalokkal* kiegészítve gyors játékokra számíthatunk.

Régi motorosnak számítanak a gólemek, de velük is tehetünk egy próbát. Gusztustalan módon bedrágítja az ellenfelet *Őrült Enkala*, az *animátor*, s segítségével fixen keresgélhetjük a gólemeket. Sokat nem kell töprengeni rajta, berakjuk a 15 legjobb gólemet, a maradék helyre pedig a legjobb kontroll lapokat használjuk.

ELENIOS

Mostanában kicsit rájár a rúd a kék színre, bárhogy várjuk hozzá a megváltó lapok tömkelegét, csak nem jönnek; így megmarad egy gyengécske színnek (ez leginkább egyszerű versenyeken szembevetendő). Azért kétségbe esni nem kell, tartogat néhány életképes koncepciót is a szerelem istennője.

GALETKIK

Nem túl bonyolult koncepció a galetki pakli, szinte csak galetki és testrészt kap benne helyet.

Ha játszottunk már galetki paklival, akkor észrevehetjük az egyik feltűnő sajátosságát, miszerint előbb utóbb sok lényünk fog hátul szotyizni, magyarán nem túl harcias fickókkal leszünk tele. Ennek egyik következménye, hogy az őrsosztunk viszonylag védtelen, a másik, hogy sok manát kapunk kör elején. Ezt kétféleképpen tudjuk kiaknázni. Az egyik lehetőség a

Gigantikus gyémántmancs használata, megfelelő mana mennyiséggel brutálisan erős lap, sajnálatos módon ultraritka, így nem mindenki tudja rátenni a kezét (mancsát, csápját). Mondjuk az is igaz, hogy nem túl kereset kártya, így nem kell érte vagyonokat kifizetnünk, vagy összetörnünk magunkat, hogy kölcsönkérjük. Ha nem áll rendelkezésünkre, akkor úgyse tudjuk hova lapátolni a rengeteg sok manát, ezért inkább korlátozzuk be az egész játékot egy *Manaapadással*. Nekünk nem fog gondot okozni, körönként sokkal többet úgy se tudnánk nyolcnál többet elkölteni, az meg külön öröm, ha az ellenfél sem. Nem feltétlen szükséges a pakliba, de például sárga ellen kifejezetten hasznos. Kísérletező kedvűek kipróbálhatják a *Tanítómestert* is, szerintem nem túl táp, de ki tudja, hátha csak nekem nem működött.

Ritka eset, hogy egy pakliban három síkot is használok, de most ez az eset áll fenn. Az *Ősök városa* kőkemény helyszín, olcsóbbít, sebést ad, ráadásul beépített *Mágikus óra* is van benne. Ezt az teszi igen gonosszá, hogy egymás után akár három kört is elvehetünk az ellenféltől, megakadályozhatatlanul! Ha nincs az őrsosztjában lény, akkor ez bizony könnyen a meccs végét jelentheti (ha esetleg nem is nyerünk, a *Manaapadás* már elnyelt egy rakás varázspontot). A paklink talán legkegyetlenebb lapja.

Hasonlóan brutális lap az *Elbájolt xenomorph*. Nevetve átnyújtjuk az ellenfélnek bár-





melyik testrészedet, hisz az ügyis marad a helyén, nem kell ugyanis áthelyezni sehoval. Maximum megakadályozhatja, hogy a galetkédet valami baj érje. Erre a részünkről nincs nagy esély, a saját forrását meg csak nem háttálanítja.

És most kezdődnek a problémák. Ha végigtekintünk a galetki és testrészes kínálaton, akkor bizony megdöbbenve tapasztalhatjuk, hogy kb. két-háromszor annyi értelmes lap van, mint amennyi befér a pakliba. Így aztán nagyon fel kell kötnünk a gatyánkat, hogy a legjobbakat válasszuk ki.

Legfontosabb szerepet a *Galetki szanitéc* és *sebész* fogja kapni, nekik köszönhetően az ellenfél nem nagyon akarja majd a leszedéseit ellövidözgetni, egyszerűen nem éri majd meg. Hasonló dolgokban segítkezik *Deego*, életeket oszt a veszélybe került lényeinknek, vagy izommal tápolja, ha már ütésre kerül sor. *Csáphegy* és a *Növekvő csáplény* a sok-sok testrészeddel működik együtt. Nélkülük messze nem lenne olyan érdekes ez a nagy „vonatképzés”. *Chosuga kedvese* lény és counter egybegyúrva. Vigyázzunk vele, ne tékozzoljuk el minden hiábavalóságra. Érdemes megjegyezni, hogy láthatatlan, egy *Gigantikus gyémántmanccsal* pont 20-at tud ütni. Hogy igazán családi legyen a hangulat, *Chosuga* is megjelenik a pályán, ő egy izig-vérig kontroll lény, zord feyelmet tart az asztalon. Galetkik közül végül,

de nem utolsó sorban a *Teljes morfot* ajánlom, őt is csak a kétfunkciós volta miatt. Ha végigtekintünk a kompániánkon, akkor – joggal – felmerülhet bennünk a kérdés: mivel fogunk mi nyerni? És itt jönnek képbe a testrészesek.

A győzelmet szolgáló lapjaink a gyémántmancs mellett a *Tigroszlán karom* és a *Nyálkás ormány* lesz. A karom nem ad túl nagy tápot, de csúf tréfát üzhetünk az ellenféllel, amikor átadjuk neki a xenóval, s így teljesen kéretlenül a hátrányát is megkapja. *Nyálkás ormány* a legjobb testrészed, mindössze három tápos funkciója van, ráadásul mindezt általában egy VP-ért csinálja.

Ha eddig kevésnek tűnt volna a le- és elszedés, akkor ajánlom figyelembe a *Rúna-csápot*. Viszonylag kedvező áron átvehetünk egy lapot az ellenféltől, s ha esetleg leesik a csáp, az se baj, ekkor nem visszamegy a lap, hanem leesik. *Végzetes csáppal* a sok testrészedet (akár a testrészesjelzőket is) bedobhatjuk, hogy megszabaduljunk valami csúfságtól. *Asztrálzúzó csáppal* a lények soraiban tehetünk irtalmatlan rendet; igazából elég kevesen élnek túl ezt a csapást. *Energiaátformáló csáppal* a varázslatoktól védhetjük magunkat. Legalábbis elvileg. Gyakorlatban még nem nagyon láttam senkit, aki kijátszott volna valami olyat, amit tényleg érdemes lenne megakadályozni vele. Pedig sokszor érdemes lenne, hisz komoly bajokat okozhat, ha lemásoljuk *Csáphegygel* vagy *Illúziócsáppal*.

Ezzel nekem össze is állt a pakli, de a teljesség igénye nélkül a következőket ajánlom kipróbálásra: *Pszi mester*, *Lélekszívó csáp*, *A helytartó csápa*, *Kismassza*, *Galetki helytartó*, *Csáp entitás*, *Majd legközelebb*, *Jádesárkány (új)*, *Morq Fan Gor*, *Kronocsa* (*Csáphegygel* és *Chosuga kedvesével* nagyon jó). Ezek egy részét, ha mást nem a side-ba mindenképpen rakjuk be, sok helyzetben működnek jól.

Manaapadás / -

- 3 Csáphegy
- 3 Galetki sebész
- 3 Deego
- 3 Chosuga kedvese
- 3 Növekvő csáplény
- 2 Teljes morf
- 3 Galetki szanitéc
- 2 Chosuga
- 2-3 Gigantikus gyémántmancs
- 3 Illúziócsáp
- 3 Nyálkás ormány
- 2 Asztrálzúzó csáp
- 3 Rúnacsáp
- 2 Végzetes csáp
- 3 Tigróslán karom
- 3 Energiatranszformáló csáp
- 3 Elbájolt xenomorph
- 3 Ősök városa

BŰVÖS ERDŐ

Régi és roppant gusztustalan elképzelés a bűvös erdő. Bedrágítjuk az összes lapot, de erre mi fittyet hányunk, hisz úgy építjük fel a paklinkat, hogy ez minket minél kevésbé hátráltasson.

Érdekes módon roppant hasonlóan raknék össze egy sima kék kontrollt, ezért nem fogom azt külön leírni, csak a leírás végén röviden vázolom milyen változtatásokra lesz szükség. (Sajnos mindkét pakli vérszegény kicsit, ennyit lehet kihozni kékből.)

Roppant gusztustalan dolog a masszív drágítás mellett az ellenfél varázspont készletét is megcsapolni. Erre a kéknél alkalmasabb színt nem is találhatnánk. *Tudatfaló (új)*, *Tudatrombolás* és *Hendiala intrikája* a legzúzósabbak, esetleg érdemes elgondolkozni, hogy csak két erdővel játszunk, így ez a három lap akár a harmadik körben is kijátszhatóvá válik. Közülük a *Tudatfaló (új)* az abszolút táp, vele ugyanis nyerni

is tudunk, a másik kettő inkább akkor brutális, ha éppen jobban állunk (vagy sok VP-t felhalmozott az ellenfél). Ebben a megváltozott játékkörnyezetben is szükségünk lesz counterekre, igaz nem sokra. *Chosuga kedvese*, *Illúziócsapda* és *Mentális enyészet* a varázslatok ellen jó, az enyészet hátránya vélhetőleg nem lesz túl megrázó, egy körben úgylis öröm, ha egy lapot kijátszunk. *Diána kívánságával* pedig lényeket és egyebeket csaklizhatunk el. Érdekes, de jól működik a pakliban néhány erőforrás is, hiába kell tetelem mennyiségű manát belefektetnünk. *Összeesküvést* csak akkor játszuk ki, ha biztosítani tudjuk a védelmét, vagy az ellenfélnek nincs manája. Szinte garantáltan megadja a 10 VP-t, hisz nem túl valószínű, hogy kipörög az ellenfél keze. A *Tleikan áruló*, ha játékban van, nyugodtak lehetünk, meghalni egyhamar nem fogunk, ráadásul rövid idő alatt a mi oldalunkra billentheti teljesen az erőforráselőnyt. Az *Energiakigyó* csak manát tud termelni, azt is csak halálakor. Ez annyira nem baj, mert alattomos módon négyeket sebez minden ütésével, amit nehéz elfeledni. A „varázspontból sosem elég” gondolatmenetet követve még *Manakulaccsal* is bővíthetjük repertoárunkat, nagyon rövid idő alatt elkezd termelni, szükség esetén le is fojthatjuk vele az ellenfelet. Itt jegyezném meg, hogy követőnek érdemes *Rakshallion főmágust* használnunk, a sok drága lap mellé garantáltan jól fog működni.



Természetesen szükségünk lehet leszedésekre is, kék színből az egyik legjobb a *Fakítás*. Kicsit lassú, viszont nagyon olcsó. *Elenios lovagnőjével* és *Chosugával* viszont permanens pánikot okozhatunk az asztalon maradó közt (főleg a lényeknek). *Bűvös tigrissel* pedig meglovasíthatjuk a legdurvább lapjait az ellenfélnek. Mindezt nagyon drágán, és hátránnyal, viszont nehéz megakadályozni.

A sok lény mellé kötelező használni két *Sötét földet (új)*, hisz valamivel nyernünk is kell. Azért szükséges két darab használata, mert sokan játszanak vele, de általában egynél többet nem raknak be. Ha már egy kis manát összekuporgattunk, akkor jöhet a *Ragyás burástya (új)*, elenios egyik legkeményebb kontroll lénye. Leszedni nehéz, s ha megkezdődik az ütést, akkor rövid idő alatt igazán halállossá válik. Ehhez (és a többi lényhez) jól passzol a *Képmás*, ami igaz, hogy kicsit drága, viszont többször vesszük hasznát, mint gondolnánk.

Végül, de nem utolsósorban, egy *Fezmin gépezetét* is rakjunk be, annak ellenére, hogy igazi mana milliomosnak kell lennünk, hogy kirakhassuk. Minden körben egy *Hendiala intrika*, vagy egy *Összesküvés* azonban túl csábítóan hangzik, hogy kihagyjuk.

Ha az erdő kihagyása mellett döntünk, akkor a tigrist, az *Energiakigyót* és egy *Sötét földet (új)* lapátoljunk ki a pakliból. Helyükre *Majd legközelebbet*, *Energiaitalt (új)*, esetleg

Egyet mondokot tegyünk. Próbát tehetünk a *Halhatatlanok nagymesterével* is, a kevés lényünk mellé szükséges lehet.

Kiegészítő pakliba *Örök kábulatot (új)* és *Izompacsirtát* mindenképpen használjunk.

2-3 Bűvös erdő
Rakshallion főmágus

3 Chosuga kedvese
3 Mentális enyészet
3 Diána kívánsága
1 Illúziócsapda
3 Tudatfaló (új)
3 Tleikan áruló
3 Összeesküvés
3 Fakítás
3 Tudatrombolás
3 Energiakigyó
2 Képmás
2 Sötét föld (új)
3 Elenios lovagnője
3 Hendiala intrikája
3 Ragyás burástya (új)
3 Chosuga
2 Bűvös tigris
1 Fezmin gépezete
3 Manakulacs

A kék szín inentől kezdve már nem sokat tud felmutatni, esetleg az előbbi paklit még *Lassan járj!* verzióban is megpróbálhatjuk. Persze van még *A fókusz meglelésére* épülő koncepció is, csak sajna az is ultra, ráadásul a beszerezhetetlen kategóriából. Akinek van, az valószínűleg magától is össze tudja rakni (annak az egy-két embernek, aki meg nem, annak nem fogok külön cikket írni).

Baross Ferenc



ŐSÖK VÁROSÁ

A JÁTÉK FEJLESZTÉSE

A <http://www.beholder.hu> oldalunkon a patchek pillanatában frissülő változások listája sok élt elvett a Krónikás cikkek által kínált újdonságokból, ezért van az, hogy a „legújabb fejlesztés” rovat helyett próbálunk az újság hasábjain inkább más jellegű információkat adni, vagy ha mást nem, akkor az én játékelméleti fejtegetéseimet olvashatjátok. Korábban írtam arról, hogy mi tehet igazán vonzóvá egy ilyen játékot, hogyan motiválják a játékosokat a célok és a sikerélmény. Ezúttal a kulisszák mögé szeretnék bepillantást engedni, arról írok, hogyan is zajlik a fejlesztés.

ÚJ SZINTEK – AZ ÉPÜLETES KALANDOK

Az ŐV-ben a legkeményebb diót az új szintek fejlesztése jelenti. A játék kezdetéhez képest alaposan megnőtt a játékosok egy körre jutó TVP-je, így az étvágyuk is a tennivalóra. Az alsóbb szinteken átlagosan 30, a magasabb szinteken viszont közel 40, sőt néha több mint 40 épületes küldetést kell csinálnom. Elsősorban igyekszem figyelembe venni a játékosok igényeit. A korábbi szinten panasz volt, hogy a küldetéseken túl gyorsan végigmentek? Akkor a küldetések itt hosszabbak lesznek, több szöveggel, több tartalommal (és több TVP-ért). A korábbi szinten panasz volt, hogy a küldetések túl sok TVP-be kerültek? Akkor a TVP költséget csökkentem, de azért próbálom a kihívást megőrizni. Elkerülhetetlen, hogy berakjak néhány „lassító küldetést”. Ezek nélkül egy szintet 7-10 forduló alatt meg lehetne csinálni. A lassító küldetéseket vagy ismételni kell, tehát 3-5 alkalommal kell sikeresen megcsinálni, vagy sok tárgyat kell gyűjteni hozzájuk, vagy valamilyen nehezen, idővel teljesíthető feltételük van. Volt olyan szint például, ahol az összes épületes küldetés előfeltétele egy ilyen lassító küldetés volt, ahol több körön át a szint építésében kellett segédkezni. Sok játékos az ilyet csúnya dolognak tartja, de ezek nélkül a játék hamar unalmassá, cél nélkülivé válna. Ahogy a korábbi cikkben írtam, nagyon fontos a jutalmazás. Ennek

több módja is van. A legalapvetőbb, ha a kaland TVP költségével arányos jutalmat adok, pl. több KNO-t, mint amennyit ugyanennyi TVP-nyi vadászattal lehetne szerezni; vagy olyan egyedi tárgyat, amelyhez másképp nem lehet hozzájutni. Az őskő, varázskő, időkristály, dekrétum mindig népszerű jutalmak, de ezekkel csinján kell bánni, különben elszáll a játék.

A jutalmazásnak egyik ravaszabb módja, ha a kaland jutalma pusztán az, hogy a játékos lehetőséget kap egy újabb kaland teljesítésére, ahol komolyabb jutalom van. Természetesen, ha így 2-3 vagy több kalandot kell megcsinálni, akkor a végző jutalom is arányosan erősebb. Korábbi szinteken az optimalizátorok a kalandok egy részét – ahol a jutalom „szuboptimális” volt – eldobálták, hogy minél hamarabb végigrohanhassanak a szinten. A játék felső szintjein a kalandok nagy részét kötelező teljesíteni ahhoz, hogy továbbköltözhess. Ez is egyfajta lassítás, de sajnos szükséges. A 16. és 17. szinten a játékosok erőfeszítésükért, hogy szinte minden kalandot megcsináltak, egy brutális erejű varázstárgyat kapnak, amihez más még fogható sincs – tehát ha bármely kalandról úgy ítélik meg, hogy annak az adott jutalma esetleg nem volt jó, még mindig vigasztalódhatnak azzal, hogy mindezt csak a végző jutalom érdekében tették.

A kalandtervezés egyik nagy kerékkötője, hogy úgy kell megcsinálni, hogy mindenki biztosan teljesíteni tudja. Lehet arról vitázni, hogy a hősi pontok inflálódása (a hősi éneknek és a kalandor rang jutalomnak köszönhetően) jó vagy sem. Annyi bizonyos, hogy egy kaland manapság már nem lesz teljesíthetetlen pusztán azért, mert valakinek egy bizonyos szakértelme túl alacsony, és nem tud hősi pontot szerezni. A kötelező kalandokban arra is vigyázni kell, hogy a csaták mindenki számára teljesíthetők legyenek, tehát ide nem lehet különleges kihívásokat rakni az ingyencek számára. A 17. szinten megjelenik egy új, opcionális kalandtípus is az épületes kalandok között. Ezeket a továbbköltözés-

hez nem kell teljesíteni, tehát ide lehetett igazán kemény ellenfeleket és próbákat rakni. Ha valaki nem tudja vagy nem akarja ezeket teljesíteni, semmi gond, viszont aki mégis leküzdí ők, az komoly jutalmat kap végül. Az utóbbi szintek aukciós házai-ban is vannak „kalandok”, ezek többnyire speciális üzeletelési lehetőségek a játékos számára egy különleges jutalomért.

A kalandokról mindig jegyzeteket készítek, hogy lássam, a karakterek képességeit, szakértelmeit minél sokrétűbben kiaknázzák. Bonyolult térképe van annak, hogy mi minek az előfeltétele, ez a történet miatt is fontos, hiszen a szereplők gyakran hivatkoznak korábban megtörtént eseményekre.

Amellett, hogy a kalandokat megfelelően és sokrétűen ki kell egyensúlyozni, változatosnak kell lenniük, igyekszem minden szinten néhány új meglepetéssel meghökkeníteni a játékosokat. Hasonlóképp fontos a szöveg megírása, hiszen az épületes kalandok szövegei mindig egyediek, ezektől lesz színes a forduló.

A szöveg megírásával és a próbák kitalálásával még nem ér véget a kalandok elkészítése. Számos új tárgyat, szörnyet, néha varázslatot kell megcsinálni hozzájuk, ez is nagyon sok időt vesz igénybe, de ezek nagyon fontosak, sokkal laposabb lenne az egész, ha az épületekben is csak azokkal a szörnyekkel találkozánk, mint vadászatkor, és csak véletlen tárgyakat kapnánk jutalomként.

A kalandok elkészülte után jön a tesztelés. Általában az előző szinten élő karaktereket veszek elő, és kipróbálom, hogy a küldetéseket meg tudják-e csinálni. Sokszor elsöre, felkészülés nélkül lemegy nekik, de persze az a legjobb, ha esetleg valamit rá is kell készülniük. A tesztelés sohasem lehet tökéletes, hibák mindig maradhatnak, de szerencsére ezek nem okoznak komoly problémát, az első ember, akinél felmerül valami elírás, megírja, és kijavítom.

Speciális feladat a szintenkénti 4-5 remetés kaland elkészítése. A remetés kalandok megírása hasonló az egyszemélyesekéhez. Az igazán nehéz az egyensúlyozásuk, hiszen nehéz kitalálni, hogy mi az, ami 3-4 embernek nem túl könnyű, és nem túl nehéz. Ezeket tesztelni is elég körülményes. Ez az egyik fő oka, hogy nincs ennél több sokszemélyes

kaland egy szinten. A másik ok, hogy mindig lesznek olyanok, akik nem tudnak társat találni a TK-hoz, és nem akarom, hogy emiatt túl nagy hátrányban érezzék magukat.

ÚJ SZINTEK – EGYÉB FEJLESZTÉSEK

Az új szint leprogramozásának oroszlánrészt képezik a kalandok megírása, de korántsem ez az egyetlen feladat. Egy új szintre átlagban 16 teljesen új szörnyet csinállok, egyéni HP-kal, kunsztokkal, és szinte minden szintre találok ki új egyedi speciális képességeket. Ezeknél a VD szörnyeknél fontos, hogy kihívást jelentsenek, de azért legyőzhetőek legyenek. Mindig van néhány olyan ellenfél, ami (szándékaim szerint) elpusztíthatatlan egy-egy támadási módszerrel (lehelés, ütés, varázslás, lőfegyver). Ezenkívül arra is próbálok odafigyelni, hogy egy támadási módszer ne tegye lehetővé a „sétáloppot”. Például ezért van sok szörnynek kisebb-nagyobb méregellenállása, varázslat tükrözése, gránitbőre stb. A játékban mindig lesznek olyanok, akik egyedül, szolgálk nélkül próbálnak boldogulni. Ez több lélekenergiát, nagyobb tápot ad, de sokkal nehezebb is, olyan, mintha a játékos a „hard” fokozatot választaná. Ezt a játéktípust nem próbálok explicit megakadályozni, fontos, hogy minél több lehetőség legyen. De természetesen, minden szinten lesznek olyan ellenfelek, amelyeket nagyon nehéz egyedül legyőzni. Ugyanígy, odafigyelek arra is, hogy egy erősen szolgálzó karinak is legyenek nehéz pillanatai. Persze, ezek a szándékaim, programozó tervez, játékos végez... Amikor kész van minden, nekiallok tesztelni, nagyon-nagyon alaposan. Kiválasztok a korábbi színtről minden harci formából egy-egy karaktert, és rengeteg csatát játszok le velük. Megnézem, milyen harcmodor mely ellenfeleket tudja felkészülés nélkül legyőzni, melyek azok, amelyeket némi KNO elköltésével és HP beállítással sem tud megölni. A szörnyeket addig egyensúlyozom, amíg elégedett leszek az eredménnyel. A szörnyeket ezután ellátom tárgyakkal, sokan különböző „alkatrészeket” kapnak, amelyeket küldetésben kérhetnek a játékostól, vagy más felhasználásuk van, illetve van, amelyik egyedi tárgyat is kap.

A következő feladat a neves szörnyek elkészítése. Szintenként legalább 4 szörnynek van nevesített változata, de ezekből van, amellyel csak a Legendák völgyében lehet találkozni. Itt sok időt fordítok arra, hogy a kincseket kitaláljam, kiegyensúlyozzam, és a ritkaságokat beállítsam.

Az új szint leprogramozásakor fel kell még tölteni a csarnokot infóval, és új varázslatokat kell csinálni. Most először, a 17. szintnél hanyagoltam ez utóbbit, nem csak azért, mert már így is kezdtem kicsúszni az időből, hanem azért is, mert már rengeteg varázslat van a játékban, bőven elég mindenre, most egy kis szünet befér. Majd a 18-on lesznek megint új varázslatok.

Van még egy csomó apró dolog, beállítani a továbbköltözési feltételeket, új kalandor rang képességet csinálni, és hasonlók. Mivel foglalkozom a játékosok problémáival, a hibajavításokkal, az egyéb fejlesztésekkel és a HKK-val is, egy új szint elkészítése összességében akár 4-5 hónap is lehet: már csak ezért is kellene a lassító kültételek.

HIBAJAVÍTÁSOK/ÜGYFÉLSZOLGÁLAT

Amíg a programot fejlesztem, addig hibák is lesznek benne, ezeket javítani kell. Elég sok időm megy el a játékosok panaszainak, reklamációinak kivizsgálásával, mert bár kevés hiba van, minden egyes hiba megkeresése elég sok idő, főleg, ha harci programokról, vagy többszemélyes parancsokról van szó, ezeket nagyon nehéz megfogni. Szerencsére, ha egy hibát következetesen elő tudok állítani, akkor már biztosan javítani is tudom – a gond csak ott van, hogy sokszor a hiba ugyanazokkal az adatokkal sem jön elő az én gépemen, amikor pedig a tápláló gépen előfordult. Mindenestre, ezzel kapcsolatban türelmeteket kérem, ha valakinek nem válaszolok rövid időn belül, nyugodtan írja meg újra a problémát, lehet, hogy elveszett az e-mailje, vagy a sok tennivaló között épp nem tudtam vele rögtön foglalkozni.

FOLYAMATOS FEJLESZTÉSEK

Van néhány állandó adósságom (és ezek száma a játék fejlesztésével csak szaporodik), újabb és újabb klánküldetések kitalálása, LCS ellenfelek ter-

vezése, ellenfelek a torzszülött arenába, új szövetési épületek programozása, AK-s jutalom fejlesztése, találkozik jutalmának programozása (pl. aukciós tárgyak kitalálása) stb. Ezekkel foglalkozom, amikor tudok, de bizony előfordul, hogy a játékosok elérnek az aktuális fejlesztés végére. Semmi gond, előbb-utóbb mindig lesz új, ezt megígérhetem.

ÚJDONSÁGOK

Az új szintek mellett a régieken élőkkel is foglalkozni kell – időről időre új dolgok kerülnek a játékba. Xenó invázió, kalandor rang, Legendák völgye, inimicia, specializáció, kaszinó és még sorolhatnám. Ezek sajnos elég sok fejlesztési időt igényelnek, csak akkor tudok velük foglalkozni, ha épp nem fejlesztem az új szintet, és nincs a HKK-nak leadási határideje. Ezért ezekből a nagy fejlesztésekből nem jut egy évre annyi, amennyit szeretnék, de azért remélem épp elég van ahhoz, hogy mindig legyen felfedeznivaló.

SEGÍTSÉG A FEJLESZTÉSEKSEL

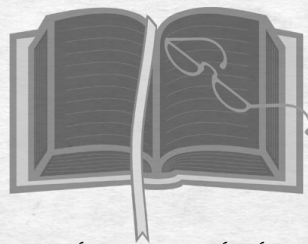
Tisztában vagyok vele, hogy bármennyit foglalkozom a játékkal, ti szeretnétek, ha még többet dolgoznék rajta. Sajnos sokszor megy az idő olyasmivel, ami számotokra láthatatlan: egy szerkesztőprogram az adatbázisokhoz, egy statisztikai program, és rengeteg más utility, vagy akár egy napos hibakeresés nem jár közvetlen látható haszonnal számotokra, de sajnos ezek is szükségesek. A segítséget mindig megköszönöm, de sokszor leírtam már, hogy ha valaki beküld egy ötletet, nem garancia, hogy bekerül a játékba. De rengeteg olyan fejlesztés volt már, amit ti kértetek, ki küldtetek, ezért mindenkit bátorítok, hogy továbbra is bombázzon ezekkel.

Felvettünk egy új programozót, Vadász Szilárdot, aki a TF és az ŐV fejlesztésében fog segíteni. Mindkét program hatalmas, jónéhány hónapba kerül, amíg megtanulja őket, de remélem, hogy minél hamarabb be tud kapcsolódni az ŐV fejlesztésébe, és a 18. szint elkészítésében már az ő ötleteit is viszontláthatjuk.

Tihor Miklós

Leanthil naplója

40.



Na, kérem szépen, ezt a bejegyzést már a harcosok szintjén trom, ahova – ígéretemhez híven – nemrég költöztem fel. Amikor éppen a szintek közötti teleportációt megvalósító, és a galetkik testét energiakisülésekkel bombázó kamrában tartózkodtam, két fájdalomkiáltás között azért nem mulasztottam el ismét elmosolyodni egy régi megjegyzésen, ami ilyenkor mindig eszembe szokott jutni (és egy kicsit elviselhetővé teszi a költözés kínjait). Szántalan, szelimalomharcnak tűnő vitám egyik végén a vitapartnereim egyike, aki kifogyott az érvekből, azt vágta a fejemhez valahonnan a tizenegyedik szint környékéről leüzenve nekem, hogy majd a tizenegyediken úgylis kipurcanok, mert olyan „táptalan” vagyok, hogy az ottani körülményeket már képtelen leszek elviselni. És akkor persze végre majd mindenkinek nyugta lesz tőlem, meg akkor aztán minden szép és jó lesz, blabalbla. Na persze az akkori költözés után kissé valóban meg lettem szorongatva, – emlékszem – még egy felszint járt földicápával is azonnal összeakadtam, az meg jól megtépett, és leszaggatta egy mancsomat is. Valóban nem volt egy felüldülés a felköltözés utáni időszak, de aztán kihevertem a kudarcokat, és szorgos munkával sikeres galetkivé tettem magam. Arra is emlékszem – bár ennek nem sok köze az eddigiekhez –, amikor egy élen járó galetki azért sirta tele az összes lehetséges kommunikációs csatornát, mert az arénában egyszerre három földicápát kellett (volna) legyőznie, azok meg ehelyett őt tépték szanaszét. Hát ez mondjuk nem most volt, az viszont igen, amikor nekem kellett az arénában ezt a triót legyőznom, és nemhogy nem rothasztottak le, hanem még én gyarapítottam a testemet az ő életenergiájjal. És akkor ezek a galetkik jönnek nekem a lekicsinylő dumájukkal... Nem is beszélve arról, hogy ugyebár ők ezt már a tizenegyedikre jósolták nekem, most meg kettővel feljebb vagyok, és még mindig kutya bajom.

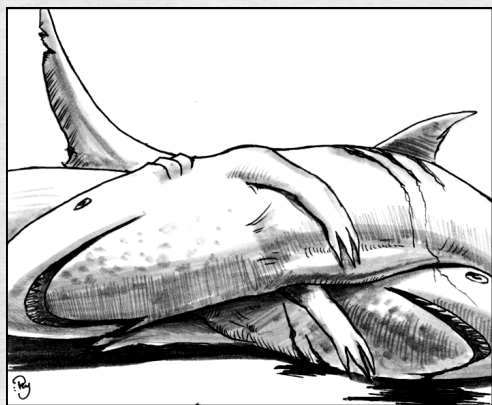
Az új szinten a szokásos programmal kellett kezdenem: barlangkeresés, beköltözködés, a helyi intézmények végiglátogatása. A leendő lakóhelyem kiválasztása most sokkal könnyebben ment, mint eddig, mivel régebben olyan kis termetű voltam a velem egy szinten lakókhoz képest, hogy nemigen találtam a méretemnek megfelelő, szűk barlangot. Mert hogy ugyebár minden korábban a szinten lakó galetkinek nagyobb volt a mérete. Most viszont, amikor igyekszem a klánom kérését teljesíteni, eléggé felhíztam (bár inkább erősödött) állapotomban egy tucat barlang közül is válogathattam. Mivel egy ideje van egy feneketlen zsákom is, a beköltözés is sokkal gyorsabban ment, lévén az összes füveim, moháim, gyökereim, meg az összes torzszülött darabom ebben tárolom, így egy mozdulattal behajíthattam a barlangomba a felszerelésem felét. Ez a zsák még azért is hasznos, mert ezeknek a füveknek, de főleg a torzszülöttekből kimetszett daraboknak iszonyú szaga tud lenni, főleg, ha elegyednek, esetleg egyik-másik meg is rohad. Éppen ezért a rothadó cuccokat be sem teszem a zsákba. Az kéne még csak! Egy vízelementál plaz-

ma undorító nyálkás rothadmánya összetrutyomzná az évek óta gyűjtögetett holmijaimat, és akkor az egész csuszpájzos, zeszsgő förmedvényt dobhatnám ki a szemébe, holott például most is szükségem volt közülük egy pár dologra. A boltos ajánlott ugyanis egy lehetőséget, mégpedig, hogy a segítségével elkészíthetek magamnak egy elemi mithrilpáncélt, ami obhannyira egyedi ajánlat volt a részéről, hogy szinte minden szembe jövő lakótársam ilyet fiord, és még Ka-Boom barátom is megkapta ugyanezt a lehetőséget. Azért ha már ugyanúgy kell kinézniem, mint ötven másíknak, megpróbáltam legalább egy kicsit egyedivé tenni a páncélt, úgyhogy egy kisebb mana-fókuszálással belegravíroztam a szövetségünk jelvényét, meg a leanthilos „L” betűmet. A múltkor említettem, hogy egy piti kis tolvaj ellopott tőlem néhány fókuszrubint, én meg visszalopkodtam azokat másoktól. Amikor a boltos közölte velem az ajánlatát, rögtön megértettem, mi volt az ügy háttérében: tolvaj barátunk előre tudta, hogy a harcosok szintjének boltosa mivel keres magának egy kis mellékest, és úgy gondolta, megkínéli magát az elemi mágusok hajkurászásától, inkább kerülő úton gyűjti össze a hiányzó mennyiséget. Ez is egy megoldás, még ha alávaló is. Kaptam a boltostól egy másik feladatot is, meghozzá hogy szerezzek meg egy nyakláncot egy Vörös Troheger nevű egyéntől. Nagy nehezen bejutottam az illető barlangjába, majd – csakis a vérontás elkerülése érdekében – magam is a lopásnak nevezett tevékenység segítségével próbáltam magamhoz venni a kért ékszeret. Sajnos nem voltam elég rutinos, így az alak pont a legrosszabb pillanatban felébredt, és elkövette azt a hibát, hogy pofán vágott. Ez volt az utolsó mozdulata, mert utána úgy összevertem, hogy talán még most is ájult, de az biztos, hogy kivertem az emlékezetéből az ábrázatomat. Kérem, én szerettem volna békés úton teljesíteni a feladatot, amit csakis az Ellenség elleni harcra való felkészítés jegyében adtak nekem, meghozzá hivatalos helyen!

Vicces, hogy a szint leggazdagabb galetkijét meg Rózsaszín Trohegernek hívják, aki nyilván ennek a másíknak a rokona. Ez sokkal valószínűbb, minthogy ő a leggazdagabb galetki, tekintve, hogy nemrég egy kisebb csapattal meglovasítottunk tőle egy rendkívül értékes gyémántot (így valószínűleg a második helyre csúszott a ranglistán). Ka-Boom barátomon kívül Nemesis és Egon volt a társam, bár ők inkább csak nézőnek jöttek, mivel az asztrális védelem, az örök és a csap-

dák hatástalanítását Ka-Boom végezte, a konkrét lopást meg én. Nem is beszélve arról, hogy ha nálunk ket-tőnknel nincs közel nyolcvan kötél (sejtettük, hogy szükség lesz ennyire), akkor füstbe is ment volna az egész akció. Persze a végeredmény szempontjából mindegy, ki mit csinált, hiszen ha rosszabbul alakultak volna a dolgok, akkor jól jött volna a két segítők.

A korrupció jegyében az aukciósház ügynökétől is kaptam egy feladatot, pontosabban egy egész láncolatnyi tennivalót. Először néhány gölemagyagot



és kristályfatty port kellett leszállítanom, majd ezekből rögtön egy szobrot is meg kellett formáznom (ha már úgyis ott vagyok), végül a szobrot kicserélni egy ugyanolyanra, ami viszont sokkal értékesebb volt. Utóbbi feladat egy kis nehézségbe ütközött, mégpedig egy végrehajtó képében, aki sajnálatos módon (mármint neki sajnálatos módon) gyorsan Vörös Troheger sorsára jutott.

Na, de ezek mind unalmas, rutinmunkák voltak. Bezzeg amit a helytartó adott! Képzeld, kit kellett mőresre tanítanom. Hát Tókot. Nem ismerős a név? És úgy, hogy Tók, az orglíng legenda? Na ugye. Először nem is akartam a fülemnek hünni, egyrészt azért, mert azt hittem, hogy őt már rég elpusztították (még az orglíng lázadás végén), másrészt, mert az én emlékeimben úgy élt, mint valami hatalmas és legyőzhetetlen orglíng brutalitás, aki ellen harcban egyetlen galetkinek sincs esélye. Kicsit megfeledkeztem arról, hogy bizony ezek az emlékek igencsak régiek voltak, így amikor egy kisebb orglíng hadsereg szétverése után előttem állt a híres-neves legenda, kis híján elkaptam a röhögőgörcs. Ettől a nyeszlett kis alaktól kellett anno rettegnem? Vagy ennyire brutális sebességgel fejlődök? Válasz helyett inkább elvégeztem a feladatomat, majd a vér letörölgetése után átkutattam piti kis ellenfelem hüllő testét, és találtam nála két orglíng gyökeret. A koronáját megvető tekintettel dobtam otthon a többi közé, de a két gyökér felvillanyozott. Ha majd a naplómól vagy valahonnan a régi cuccaim közül elő tudom kotorni a receptet, akkor talán oly sok idő után újra elkészíthetek magamnak egy-egy adag orglíng koktélt, abból is a legerősebb változatot. Nem mintha a közeljövőben szembesülnöm kellene olyan kihívással, amit ezen ital nélkül ne tudnék legyűrni, de ha mégis valami kiemelkedő tettet szeretnék végrehajtani, akkor jól fog jönni ez az ital. Mondhatnám, hogy a segítségével könnyen az aréna bajnokává válhatnak, de az e nélkül sem okozott nehézséget. Pedig még csak most költöztem fel.



Igazából egyáltalán nem készültem a bajnoki címre, egyszerűen csak benéztem, hátha véletlenül sikerül legyőznöm valami brutális galetki ősmestert, aki már fél éve birtokolja a bajnoki címet, azóta meg rég a legfelső szinten tanyázik. Ehelyett valami nevetséges alak volt a bajnok, Raiden Nagyúr vagy hogy hívták. Igazából megmozdulni sem tudott, úgy szétéptem, és azóta én birtoklom a legjobbnak kijáró címet. Kíváncsi vagyok, meddig, meg, hogy hány próbálkozó fog összetört felszereléssel távozni az arénából. Ehe-ehe... de kár, hogy nem láthatom.

Mint látod, sikert sikerre halmozok. Nem kihívás a szint. A többi épületben adott kaland sem tűnik ne-

héznek. Vigyek nekik tíz antimágikus plazmát, a másiknak meg tíz milbani amulettet, hol itt a fantázia? Mindkét feladatot idővel akkor is teljesítem, ha nem akarom. A templomban viszont egy érdekes feladatot kaptam: segítsek egy kisebb, papokból álló csapatnak mindenféle gyógyfüvek gyűjtésében. Rutinmunka volt, de nem ez az érdekes, hanem, hogy én ezt az egészet megálmodtam.

Most biztosan nevensz, mert én állandóan az álmainkkal jövök, de ha láttad volna, mennyire meg voltam döbbenve a helyzeten, hiszen tökéletesen tudtam, mi fog történni. Ezt nem egészen értem, de egyrészt megerősíti bennem a múltkor már fejtegetett időutazásos elméletet, másrészt viszont nyugtalansággal tölt el, a néhány oldallal ezelőtt részletesen lejegyzett álmom miatt. Ha minden álmom így beteljesül, akkor számíthatok arra, hogy a szövetségünk előbb-utóbb tényleg szétesik. Cifrázzam még? Jó! Amikor a papok feladatát teljesítettem, látva, mennyire hasznomat tudják venni, rögtön rám bízta egy újabb elvégzendő dolgot, mégpedig, hogy adományt gyűjtsék a szint egyik gazdag galetkijétől. Még ki sem mondták a nevét, amikor én már rá is kérdeztem: – „Ugye Garhaponnak hívják?” „Ismered?” – kérdezett vissza a pap, de számára ezen semmi meglepő nem volt, hiszen ezt a valakit állítólag itt mindenki ismeri. Én azonban pontosan tudtam előre, hogyan kell beöltözni, hogy egy szegény nyomorultat lásson bennem, tudtam, mivel kell az inasát lefizetnem, tudtam, miért nem akar majd egy vasat sem adni, és hogy mit kell mondanom neki, hogy mégis megnyíljon a bukszája. Tökéletesen tudtam mindent előre. Bár e tudásnak nagy hasznát vettem, azért mégiscsak nyugtalanít a dolog. Ez így nem helyes. Vagy éppen profétai képességeim kitejeseését élem meg ezekben a napokban? Akkor már nem is merek belegondolni, milyen volna, ha bekövetkezne, amiről mostanában egyre többször álmodom, mégpedig, hogy a lakott színteket élőholtak serege özönlí el, és minden élőt halomra gyilkolnak. Jobb is, ha nem foglalkozom ezzel a gondolattal, mert még a végén tényleg megtörténik. Mindenesetre ennyit elárulok az álmaimból, hogy ne lehessen majd később azt mondani, hogy ezt az egész jóslás dolgot mindig csak utólag mondom rá a már megtörtént esetekre. Te vagy a tanúm, hogy én előre szóltam! Inkább tévedjek – vállalom a szegényt –, de álljon itt feketén-fehéren. Hmm, ez most tényleg felzaklatott. Nem is tudok tovább az írásra koncentrálni.



Leanthil

160 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. április



A Kincsestar rovatunkból megtudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerint) tetőtől talpig felöltöztetésére a játékosok által eddig ismert tárgyak alapján.

A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közölni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságaik miatt nem hasonlítható össze másikkal. A sorrend te-

hát szubjektív, de talán még így is segíthet abban, hogy a legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből.

Miután eldöntöttem, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár. Ezúttal a kesztyűkről láthatsz itt egy listát.

Név	Követelmény	Tulajdonság
<u>Kézrevaló, amelyet másik kesztyű mellett is hordhatsz:</u>		
ryuku ökölgolyocs		KF: +1 támadás, +1-10 sebzés
<u>Hagyományos kesztyűk:</u>		
Ghudd zilla kesztyű	55-ös szint	KF: +13 védettség, ökölharcban +9 mágikus sebzés, +6 sebzés, +90 max. ÉP, +5 szerencse
Lordac kesztyűje	50-es szint	KF: +6 védettség, +10 sebzés ökölre, még +8 sebzés mindenre, +4 szerencse
mordaith kesztyű	NÁ	KF: +12 védettség, ökölharcban +7 mágikus sebzés, +50 max. ÉP, +5 sebzés, csak árnymanó használhatja, fordulónként egyszer halálos érintésre képes
ezüsttölgy kesztyű	NÁ	KF: +12 védettség, ökölharcban +7 mágikus sebzés, +40 max. ÉP, +5 sebzés, csak elf használhatja, fordulónként egyszer halálos érintésre képes
mahagóni kesztyű	NÁ	KF: +10 védettség, ökölharcban +7 mágikus sebzés, +50 max. ÉP, +5 sebzés, csak ember használhatja, fordulónként egyszer halálos érintésre képes
uglaok lánckesztyű	NÁ	KF: +8 védettség, ökölharcban +7 mágikus sebzés, +60 max. ÉP, +5 sebzés, csak troll használhatja, fordulónként egyszer halálos érintésre képes

Név	Követelmény	Tulajdonság
moa védőkesztyű	NÁ	KF: +10 védettség, ökölharcban +7 mágikus sebzés, +40 max. ÉP, +5 sebzés, csak gnóm használhatja, fordulónként egyszer halálos érintésre képes
rém bőr kesztyű	52-es szint	KF: +11 védettség, +5 sebzés, +70 max. ÉP, +3 szerencse
drakolit kesztyű	NÁ	KF: +8 védettség, ökölharcban +7 mágikus sebzés, +55 max. ÉP, +5 sebzés, csak törpe használhatja, fordulónként egyszer halálos érintésre képes
mélybibor kesztyű	NÁ	KF: +9 védettség, ökölharcban +7 mágikus sebzés, +40 max. ÉP, +5 sebzés, csak mutáns használhatja, fordulónként egyszer halálos érintésre képes
arany sárkány kesztyű	NÁ	KF: +9 védettség, +5 sebzés, ökölharcban +8 mágikus sebzés, +30 max. ÉP, csak alakváltó használhatja, fordulónként egyszer halálos érintésre képes
yang kesztyű	NÁ	KF: +7 védettség, ökölharcban +9 mágikus sebzés, +20 max. ÉP, +5 sebzés, csak kobudera használhatja, fordulónként egyszer halálos érintésre képes
Buqqe karma	35-ös szint	KF: +7 védettség, ökölharcban +12 mágikus sebzés, +20 max. ÉP, csak alakváltó vagy kobudera használhatja
vámpírkesztyű	40-es szint	KF: +3 védettség, +3 támadás, +3 sebzés, ökölharcban +9 ezüst sebzés és +25% vámpirizáció
dalebgrad kristálykesztyű	NÁ	KF: +8 védettség, ökölharcban +7 sebzés, +1 minden tulajdonságra
kampós kéz	NÁ	KF: ökölharcban +20 sebzés
zúzókesztyű	20-as szint	KF: +5 ökölharc sebzés, +10 erő, +5 támadás
sárhajító kesztyű	30-as szint	KF: +11 védettség, +2 erő, +2 sebzés
Huddens kesztyűje	20-as szint	KF: +5 védettség, ökölharcban +10 mágikus sebzés, 15% eséllyel +1 támadásszám
moa munkáskesztyű		KF: +5 védettség, ökölharcban +5 sebzés, +5 támadás, használatához min. 81-es IQ kell
adamantit kesztyű	NÁ, 18-as szint	KF: +8 védettség, ökölharcban +5 mágikus sebzés
tleikan kesztyű	NÁ	KF: +5 védettség, ökölharcban +5 mágikus sebzés, +30 max. ÉP, +2-8 sebzés
griff toll kesztyű	7-es szint	KF: +3 sebzés (ökölharcban még +4 sebzés), +2 támadás
mihlanil kesztyű	NÁ	KF: +6 védettség, ökölharcban +D6+1 mágikus sebzés, +10 max. ÉP
nehéz harci kesztyű	18	KF: +7 védettség, ökölharcban +4 sebzés, +2 erő, -1 szerencse, -2 támadás (ezt használva)
császári kesztyű		KF: +4 védettség, ökölharcban +6 sebzés
Urgol lángkesztyűje	NÁ	KF: harci értékei nem ismertek
tankány karam		KF: +1 védettség, ökölharcban +5 sebzés
kvazár kesztyű		KF: +3 védettség, ökölharcban +3 sebzés
míthril kesztyű	17-es szint	KF: +5 védettség, +1 ügyesség
ryuku kesztyű	12-es szint	KF: +2 védettség, ökölharcban +3 sebzés, +1 támadás
Urgod kesztyűje	21-es szint	KF: +6 védettség, +2 taumaturgia, +1 szerencse, +1 IQ, -3 támadás
tolvajkesztyű		FK: +8 lopás, +2 csapdaészlelés +8 zárnyitás
mászókaram		KF: ökölharcban +4 sebzés
lánckesztyű		KF: +3 védettség
szürke bőrkesztyű		KF: +2 védettség
drakolder kesztyű	NÁ	KF: +2 védettség, +3 zárnyitás, +5 csapdaészlelés, labirintusban mozgás költsége -1 TVP
kigyóbőr kesztyű		KF: +1 védettség
Muezli aranykeze		KF: védett (KF 3) tárgyak is lophatók vele
angyalok kesztyűje		halálos aurájú teremtmények is megvizsgálhatóak vele
finom keszkenő		dísz



A CSATABÁRD

CSATABÁRD A TÖRTÉNELEMBEN

Az egyik legősibb fegyver, és mint ilyen, az egyik legősibb jelképe a hatalomnak. Valószínűleg a kőekkel megerősített fabunkóból ered, és így az ember egyik első fegyvere a dárda mellett. A krétai kultúrában a kétélű bárd már alapvető szimbólum, mely az ásatások során feltárt Minósz király palotájában tömegével található meg szobrokon és festményeken (a bikaábrázolásokkal egyetemben és néha jelentésükben összeolvadva azokkal). A rómaiaknál a törvényszolgák, a consuls vagy dictator kísérelő lictorok hordozták a hatalom jelképét, a fascet, avagy vesszőnyalabot, melybe bárdot tűztek – ez arra utalt, hogy az imperium, a parancsnoklás joga magában foglalja a halálos ítéletek kivetésének jogát is. Fegyverként érdekes módon a rómaiak nem használták, ellentétben a kelta és germán törzsekkel, legfőbb ellenségeikkel (a legionáriusok fő fegyvere ugyanis az ibériai törzsektől átvett gladius, azaz kard volt). A gallok és germánok természetesen mint szakrális tárgyat is számon tartották a csatabárdot, vagy fejszét. A kora középkorban a szász housecarlok fő fegyvere volt, őket királyokkal együtt I. Hódító Vilmos győzte le a hastingi csatában. A markáns fegyver ezzel nem halt ki, a normannoknak és vikingeknek szinte védjegyükké vált, s még hosszú évszázadokon keresztül rettegésben tartotta a civilizált vidéket. A lovagok is felvették másodlagos, közelharci használatra a lánccs és egyéb buzogányok és a kard mellé. Csatabárddal szokták ábrázolni Szent László királyunkat is.

Az egykezes, hosszúnyelű csatabárd közeli „rokonának” tekinthető egy különleges fegyver, a fokos is. Ez a keleti styeppék lovas népeitől ered. A hagyományos magyar karakter fontos része, de nagy változatosságban található meg több népnél, (pl a lengyeleknél). A pásztorok egészen a legutóbbi időkig használják, a szegénylegények, betyárok is szívesebben

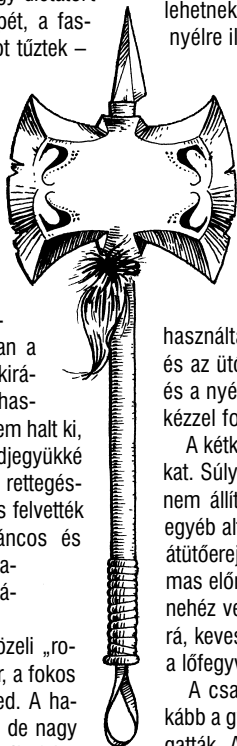
adtak nyomatékot haragjuknak ezzel, mint bármi egyébbel (szokás volt, hogy a híres betyár a csárdába érkezvén a mestergerendába vágta fokosát, és nyíltan közölte, kivel van éppen problémája). Mint jelkép, napjainkban is fennmaradt, fokossal ballagunk el az iskolából, ami a fegyver hordozásának beavatási jellegére utal.

KONKRÉT JELLEMZŐI ÉS HASZNÁLATA

A csatabárdok közé sokféle kézfegyvert sorolhatunk, ezek méretükben és alakjukban is igen eltérőek lehetnek. Abban nagyjából megegyeznek, hogy egy nyélre illesztett fejből állnak, és ez a fej a vágó ill. az ütőfelület, a nyél pedig erőnként szolgál, vagyis célja az ütőerő megnövelése. Nem ritkán a fából készült nyelet is fémmel erősítik meg, részint hogy masszívabbá tegyék a fegyvert, részint hogy ne csak támadásra, hanem védekezésre is használható legyen. A fej általában kemény fémből (vas, acél) készült, de a fémmelküli kultúrákban (Dél- és Közép-Amerikában) rendkívül éles, pattintott követ, obszidiánt használtak e célra. Kategóriája szerint valahol a vágó és az ütőfegyverek között helyezhető el. A fej mérete és a nyél hossza határozza meg, hogy egy-, vagy két kézzel forgatták-e a fegyvert.

A kétkezes csatabárd nem ismer kompromisszumokat. Súlyából fakadóan meglendített fegyvert már meg nem állíthatjuk. Szóval vagy ütünk, vagy nem, nincs egyéb alternatíva. A közelharcban a lendületből fakadó átütőereje és a látványa okozta pszichikai hatás hatalmas előny, de ez a lendület hátrány is lehet, védekezni nehéz vele, bár általában nem is nagyon van szükség rá, kevesen mernek a közelébe menni, leginkább csak a löfegyver hatásos használója ellen.

A csatabárd gyalogos fegyver, Európában is leginkább a gyalogos hadászatot kedvelő népek katonái forgatták. A kétkezes csatabárdok között voltak mindkét felén élezett, ún. kétféjű változatok is. Az egykezes csatabárd leginkább talán az asztalosok, favágók szekercé-



jehez hasonlítható. A fej tömegéből adódóan ez is jelentős átütőerővel rendelkezhet, azonban a rövid nyelű változatokkal való hadakozás már nem annyira a lendületre, mint inkább a gyorsaságra és a váratlan akasztásokra, csavarásokra épít. Egy megfelelő állóképességű harcos sorozatos csapásaival folyamatos nyomás alatt tud tartani vele bárkit, főleg mert egyetlen hatásos védelem ellene a pajzs, ami mögül persze nem ajánlatos kibújni. De igazi ellenszere a megelőző csapás, nem pedig a védekezés. Egy karddal már egész jó esélyekkel indulhatunk egy rövid nyelű csatabárdal rendelkező ellenfélle szemben.

Persze vannak az egykezesben is hosszabb nyelű változatok, ilyen a fentebb már említett fokos. Első ránézésre talán nem tűnik veszedelmesnek, de a hosszú nyél és a viszonylag kis fej elképesztő átütőerőt kölcsönöz, így a cifra fegyver fémpáncélok és sisakok ellen kitűnően alkalmazható. Forgatása már-már külön művészet, háritásra is, támadásra is (sőt, leginkább „befejező” csapásra) egyaránt alkalmas.

CSATABÁRD A FANTASY VILÁGBAN

A legtöbb rpg kétféle csatabárdot szerepeltet a fegyverek között, a két- és az egykezeset. Az előbbi általában barbárok, esetleg orkok forgatják, mivel használata nagy erőt igényel, utóbbi pedig a törpék fegyvere. Törpeként talán nem annyira logikus e fegyver használata, mivel egy egyébként is rövid kar egy rövid nyelű fegyverrel elvileg nem tud túl nagyot ütni, ráadásul egy ütőfegyver igazi előnye a felülről, a gravitáció által megnövelt erővel történő csapásban rejlik. (Bár ezt nyilván sok, törpe karaktert irányító játékos másképp gondolja, ők nyugodtan cáfoljanak meg. Egyébként nincs ez másként a TF-en sem, ha csatabárd, akkor az a törpéké.)

A fegyver azért rendkívül alkalmas szerepjátékra, mert az egyéni harc fegyvere. Megfigyelhetjük, hogy a magasabban szervezett gyalogosegységek (római légiók, svájci gárdisták stb.) maximum kiegészítő fegyverként alkalmazzák, gyakrabban még annak se. A csatabárd a magányos hős fegyvere, a törzsi harcosé, vagy a lovagé, akinek hatékonysága személyes bátorságában, erejében, technikájában rejlik – s ezért többségében majd vereséget szenved a hadi diszciplinát alkalmazó, fegyelmezett és zárt csoportként harcoló seregek ellen. De a fantasy hősökről szól, nem pedig katonákról, olyan emberekről és egyéb lényekről, akik saját sorsuk kovácsai, lényegileg öntudatosak (szemben a parancsot teljesítő profiról, aki pusztán csak a háború ismeretlen „munkása”) – s az öntudat kifejeződhet abban is, hogy csatabárdal indulnak rohamra.

CSATABÁRD A TŰLÉLŐK FÖLDJÉN

CSATABÁRD (555. TÁRGY)

A csatabárdot kizárólag törpék készíthetik el és használhatják. Egy harci fejszére hasonlít, vágófegyvernek számít, de technikájában ütőfegyverként is használad. A törpék ráadásul igazi mesterei ennek a fegyvernek: használatakor a vágófegyver szakértelmed normális mértékben nő, de emellett pluszban ütőfegyver szakértelmed is fejlődik, úgy, mint egy balkezes fegyver! Nem csoda, hogy ideális fegyver törpék számára, még akkor is, ha csak 4D6 a sebzése, és használatához 12-es szintű vágó és ütőfegyver szakértelmed szükséges. A csatabárd elkészítése egy vaskohónál történik, kőalapúccsal, 6 vasérc, 12 pirkít és egy bot felhasználásával. Elkészítéséhez legalább 8-as bányászat szakértelmed és 50 TVP szükséges. A csatabárd használatakor +2 támadást kapsz.

KF: min. 12. szakértelmed, 4D6 sebzés, +2 támadás (ezt használva), csak törpe használhatja.

Nyugaton 22 karakternél van, ebből ötven KF-elték.

Keleten 12-ből ketten KF-elték.

CSORBA CSATABÁRD (1108. TÁRGY)

A sötét törpék az idők során befelé fordultak, elhanyagolták fegyvereik karbantartását. Az egykor csillogó és éles csatabárdok eltompultak, kicsorbultak, használatát még akkor sem javaslom, ha te magad törpe vagy, és elvileg értenél a forgatásához. A csorba csatabárd egy 3D6+3 sebzésű, +2 támadást adó vágófegyver, amely használata egyúttal az ütőfegyver szakértelmed is fejleszti. Egyetlen érdekessége, hogy nyelét a sötét törpék ezüsttel vonták be, így jó pénzt kaphatsz érte egy kereskedőtől.

KF: min. 12. szakértelmed, 3D6+3 sebzés, +2 támadás (ezt használva), csak törpe használhatja.

Keleten 10 karakternél található meg.

A LEGTÁPOSABB ÜTŐFEGYVER

DURGHAL PÖRÖLYE (1311. TÁRGY)

Durghal, az Aszott legendás pörölye végre a tied lett. Így visszagondolva, nem is volt olyan véres az a harc, melyben sikerült felülkerekedned a hirhéd draklen képességein. Mindenesetre most, hogy a szerencse az oldaladra állt, alaposabban szemügyre veheted a káprázatos látványt nyújtó fegyvert. Durghal pörölyét akkor használhatod, ha ütőfegyver szakértelmed már elérte az 55. szintet. Sebzése mágikus, 10D10+20. Ha ezt forgatod, +20 támadást és +10 védekezést is kapsz.

KF: min. 55. szakértelmed, +10 védettség, 10D10+20 mágikus sebzés, +20 támadás (ezt használva).

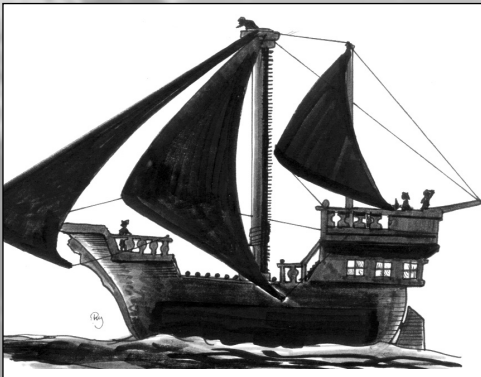
Vadász Szilárd

KALANDOZÓ KALAUZ

Kalóztanya

A Kalóztanya (743.) egy épület a ryuku oldalon, melyet megtalálhatsz a (445, 119)-es koordinátán. Nem túl nehéz végigjárni, aki már egy pár fordulót eltöltött ryukun, annak menni fog. Nézzük, hogy is kezdődik: mikor először belépsz az épületbe találkozol Félfül Zayival, aki megadja Neked az első küldetést: hozz neki három hivatalnoki pecsétgyűrűt. Ezeket a gyűrűket a ryuku nagyvárosokban találod meg, ahová a bejutáshoz teriád fétis szükséges. Ha felemeled az agressziód 10-re, és bemész az ékszerboltba vagy a fegyverboltba, akkor a boltossal fogsz megküzdeni. Nem kell tőlük megijedni, van kb. 4400 életpontjuk, és a puha ütés is tökéletesen hat rájuk, tehát még gyógyulunk is belőle. Ha megölted találsz nála egy ryuku pecsétgyűrűt. Van két nagyváros, mindkét városban van egy ékszerbolt, és egy fegyverbolt. Tehát gyakorlatilag egy fordulón belül ki lehet szedni négy gyűrűt. Ekkor visszamehetünk a kalóztanyára, és odaadhatjuk Zayinak a kért tárgyakat. Ezért jár némi TP. Ezután egy újabb feladatot kapsz tőle, Sawaki kikötőjében egy raktárpépület kapuját kell kinyitnod belülről. Ehhez a KLD 8 parancsot kell kiadni, ami 80

TVP-be kerül. Ez a küldetés a rejtőzködés szakértelmed teszi próbára. Nekem ez 72-esel simán sikerült. A küldeteshely a (450, 21)-es koordinátán található. Ha ezek után visszamegyünk a tanyára kapunk ismét TP-t, meg 3000 aranyat. Mindezt egy forduló alatt meg lehet csinálni, és ezzel févist spórolunk. Na, ezután jönnek a nehézségek. Zayi kitalálja, hogy mi volna, ha megcsákyáznátok néhány kereskedőhajót. Az a néhány, szám szerint három. Ezek az úgynevezett ryuku kereskedőhajók tengeren járnak, mozgásuk teljesen random. Sajnos egy fordulón belül sem tudnak egyhelyben maradni, hanem minden mozgásodkor a kereskedőhajó is mozog össze-vissza. Na erre mondják, hogy csak a vakszerencsén múlik, hogy mikor találkozol velük. Bár ha egy fordulóban 6-7 mezőt tengeren mozgatsz elvileg belebotolhatsz egybe. Egyébként a csákyázás során találsz némi kincset a szerencsétlenül járt kereskedőhajón. (Figyelem! Ha ez a küldetés érvényben van, akkor nem tudsz kereskedni, tehát nem tudod legyártani a kulcsoskönyvet, stabil mágiakövet, és az isteni esszenciát, amíg a három hajót meg nem csákyáztad.) Nos, ha megvan a három, akkor Zayi úgy látja ennyi elég lesz, és szól hogy visszatérhetsz a kalóztanyára. Ennek a feladatnak a teljesítéséért is kapsz egy kis TP-t. Amikor visszamentek Zayi elkezd mesélni a többi kalóznak, micsoda kalandokon estetek át. Ekkor betoppant az ajtón egy nagydarab, mogorva fickó, aki mint kiderült, a kalózok nagyfőnöke, Rhodden. Egyből kiszúr téged, és megkérdezi Zayit, hogy ki vagy. Ő elmeséli neki a tetteidet, és szemmel láthatóan tetszik neki, amit hallott. Odalép hozzád, és már tőle kapod a következő feladatot. Van egy kis sziget, ame-



lyet teriádok laknak, a kalózok „békülni” szeretnének velük, csak hogy nem értenek a diplomáciához, így téged küldenek oda. Egy ónixoszlopot kell keresned, ahol ki kell adnod a KLD 9 parancsot 80 TVP-ért. Azt modják fegyvert se vigyél magaddal, nehogy ellenségnek tűnj. (Fegyvert egész nyugodtan vihetsz, ez csak a szövegben van.) Akkor most beszéljünk a szigetről: ez egy kereszt alakú kis sziget, amely öt mezőből áll, egy teriád településsel a közepén. A sziget koordinátái: (433, 124), (432, 125), (433, 125), (434, 125), (433, 126). Az nehezíti a dolgot egy kicsit, hogy az oszlop az öt mezőből bármelyiken lehet. Én úgy oldottam meg ezt a problémát, hogy minden mezőn kiadtam a KLD 9 parancsot. Aki nem akar veszíteni 20 max. ÉP-t, 20 max. pszi-pontot, 40 max. varázspontot, annak nem ajánlom ezt a küldetést, mert itt a teriádok szépen halálra kínozzák az embert. Ezzel nem lehet mit tenni, a mínuszokat mindenképp levonja permanensen. Ajánlatos előtte elmondani a halálkaput, vagy feltámadást, mert különben demezés vár ránk. Mikor magadhoz térsz első gondolatod az, hogy csúnyán átverték a kalózok, ezért bosszút esküdsz. Ha visszamész a kalóztanya mezejére ott már nem kell többé BE parancsot bajlódnod, elég lesz ha kiadod a KLD 10 parancsot 50 TVP-ért, és egyszerűen felgyújtod az egész tanyát. Az egyik égve menekülő kalóznál találsz egy térképet, amely a 164-es labirintust jelöli. Ez a labi egy szintből áll, és a (446, 118)-on található. Érdemes használni a moa kémlelőt, és a térképelemzés II-t mielőtt befogódnánk. A következő szörnyek vannak benne:

- bámulatos zombi (tulajdonságot szív)
- esszenciavámpír (lefejez)
- kaotikus ősvégzet (TVP-t és tulajdonságot szív)
- méregzsák (eltűnik a harcban, papagájsíp kell hozzá, vagy magas zene szakértelem, esetleg le lehet hálózni)
- álomosztó őrszellem (150+-os szerencse kell hozzá, hogy egyáltalán küzdj vele, és ha ez meg is van, lőfegyver fázisban elvesz tőled 20 TVP-t). Érdemes figyelni a forduló közbeni mínusz tulajdonságokra.



Ennyit a szörnyekről, most jöhetnek a csapdák: egy pár mágiatörő csapda (előtte ajánlott felhúzni a varázsvédő varázst), FTV felcserélő csapdák, és még, ha nem vesztetünk volna elég max. ÉP-t, és max.VP-t az ónixoszlopnál, akkor még jön rá -3 max. ÉP, -3 max. VP egy csapdánál. Ezt nem tudjuk kikerülni, ugyanis az egyik karhoz más út nem vezet. Végül, de nem utolsó sorban jöhetnek a kincsek: található a labiban elég sok eldobott cucc, párat mondanék csak: hattyútoll, íjászkenca, rozmárfog stb. A főkincsek pedig: 9999 arany, 1 reverziós prizma, 5 manakristály, 1 rúnakristály, 3 titanitdukát, 1 változó szamuráj cucc, 1 lényegformázó gyűrű, 1 gyógyerejű talizmán + még egy pár apróság. A lényegformázó gyűrű nem foglal slotot, és ha viseled, minden esetben esélyed lesz fejlesztési pontot gyűjteni, ha egyébként a megölt szörny után az nem járna. A gyógyerejű talizmán pedig azt tudja, hogy minden gyógyító erejű tárgyad (gyógykenőcs, ryuku katonai kötszer stb.) dupla annyi ÉP-t lesz képes gyógyítani rajtad, mint annak előtte.

Van benne egy varázslat is: Holtak szava (ahány szörnyet megöltél az eddigi kalandjaid során, azt osztod hatalal, és annyit sebez az ellenfélbe.) Ezzel a labirintussal végezve már nem kapunk több küldetést, ill. labirintust. Köszönet Hegének a felfedezésért!

Jana

Kharizmosz:

Rekviem

11.

Aki azt hiszi, hogy Közös Tudatot vezetni csupán hatalmat, és nyers előnyt jelent, az jó nagyot téved! Igaz, hogy a tudati energiám többszöröse másokénak, és ha a szükség úgy hozná, tudom, tucatnyi troll sietne haladéktalanul a segítségemre, ám „KT-vezérnek” lenni nem csak ennyiből áll. Sosem felelhetem, hogy sorsom másokéval is összeforrt, és döntéseim gyakran a többiek életére is kihatnak.

Mostanában több troll suhanc is jelezte, hogy soraink közé akar lépni, de a létszám nálunk teljes. Igen rég hatvanan vagyunk már, és önként eddig csak néhányan hagytak el minket. A vér meghatározó – a vér kötelez. A vér kötelékét pedig nem könnyű elszakítani.

Sokat tépelődtem. A múlt ezer szála összefűz a régiekkel, és az emlékek mélyen belém égtek. Ahogy azonban mondani szokás, az élet nem áll meg. A veteránok is meghozták a maguk döntését, és megállapodtak. Ők már ekkor lemondtak rólunk, nekünk ugyan miért kellene ennyire ragaszkodni hozzájuk? Talán már nem is emlékeznek ránk, kalandozóokra... Persze, kikértem a társaim véleményét is, és ők egybehangzón támogattak engem.

Itt az idő. Kényelembé helyezkedem egy mingófa tövében. Hátam a fatörzsnek támasztom, és kitisztítom az elmémet, aztán sorra ellazítom az izmaimat, és óvatosan alámerülök a kasztroplanáris tenger végtelenjébe. Egy rég használt szálát markolva úszni kezdek ismeretlen célom fe-



lé. Még nem tudom, hogy pontosan hová tartok, csak a hozzávetőlegesen nyugati irányt érzékelem. Hirtelen bukkanok fel a valóságban, és mikor felnézek, Trükk-Ölő szemével látom a világot.

Még nem vett észre engem. Dolgozik. Tömött fűrtök sorakoznak előttem. A tókék hosszú sorai roskadáig vannak vérvörös szőlővel. Kinyúlok, és elmetszem a szárát a következőnek. Jókedv, és elégedettség árad szét bennem, ahogy a fűrt a szedőkosárba hull.

A derekam fáj, felemelkedem, és elnézek délnyugat felé. Egy takaros kis farmot látok, s azon túl a huertoli helytartó rezidenciájának cseréppel fedett tornyait, rajtuk a kék-fehér csikos, nemesi lobogót... Ő, mennyit jártam errefelé, annak idején! Harangzúgás jut el hozzám. Épp dél van. Aztán a tekintetem ismét a farmra vándorol, és egy formás troll asszonykát látok. Épp a rönkökből ácsolt házikó felé tart. Egy nagy vesszőkosárban frissen mosott ruhát cipel. Leteszi terhét, és felém integet. Két troll kölok fut az anyjához. Én elvigyorodok, és visszaintegetek.

„Üdvözöllek, Kharizmosz vagyok” – sugallom testvéremnek. Ő megdermed, aztán a nagyot sóhajtvá a földre rokad. Gondolatban így válaszol:

„Eljött hát az idő...”

„Igen. Sajnálom.”

„Ne sajnálj. Már régóta várom ezt a percet. Előbb vagy utóbb szembe kellett néznem a szegyenemmel... hisz elárultalak titeket.” – gondolja, és gyötrő büntudat járja át a lelkét.

„Ugyan! Inkább légy büszke arra, ami vagy, amivé lettél! Már nem tartozol közénk, de nem is tartozol semmivel. Mi mindig jó szívvel gondolunk rád. Az ég legyen veled” – sugallom gyorsan, mert érzem, hogy egyre nehezebbé lesz a lelkem. „Neked már nincs szükséged az erónkre. Amit a Tuddtól kaptál, most visszaveszem.”

Amint elpattan a szál, megszűnik a kapcsolat, és én ismét a bo'adhu birodalomban eszmélek. Szulejmán utonnan kérődzik, Sárkány, a pikkelyes ptog, oda se hederítve a tűző napra, lustán szunyókál, és Hernyónak is csak a háta közepe látszik ki a puha talajból. Csak folyton morcos remákomat nem látom sehol. Nyilván engem figyel valahonnan a bozótból soha nem szűnő acsargással...

A következő néhány percet azzal töltöm, hogy Rasty Buragghiát a testvérünké fogadom. A procedura gyors, és rutinszerű. Miután tudatunk összekapcsolódik, gyorsan elso-

rolom neki, mit kell tudnia a tudathálóról, és a képességeinkről. Kész. Ennyi volt, megtörtént. Egy öreg veteránt egy ifjú titánra cseréltünk. Elégedetnek kéne lennem, de én csak kongó ürességet érzek... Hogy elfeledjem ezt a fájo, nyomasztó érzést, inkább felidézem a múltat, és persze egyből Gróf jut az eszembe.

Már jó ideje a kvazársz ciklák közé tartoztam, mikor a többiek egyszer csak elkezdtek piszkálni, hogy milyen vézna, és nyiszlett vagyok. Való igaz, nem tartottam túl fontosnak a súlyozást, holott köztudott, hogy az izomnövesztés egy kvazár-troll legkedveltebb elfoglaltsága. Hát nekem nem volt az!

A harmadik Olimpia után, amit Gróffal együtt éltem át (és amelyen ugyanúgy sokadik helyezést értem el, mint azelőtt bármelyiken), mégis rá kellett döbennem, hogy ha sürgősen nem fogok hozzá a testépítéshez, a tesók egyszerűen körberöhögnek majd, amit persze nem hagyhattam. Fanyalognva hát, de elkészítettem az egykezes súlyzózt és nekilátam a soha véget nem érő gyakorlatozásnak...

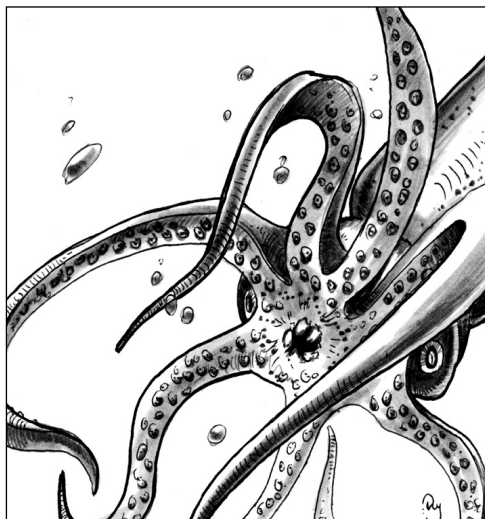
Tisztán emlékszem az első próbálkozásokra. Gróf úgy röhögött, hogy percekig nem tudta abbahagyni, még a könnye is kicsordult! Való igaz, elég mulatságosan mutatott a többiekéhez képest véznácska kezemben a különleges súlyzó, tehát a derű jogos volt. Én mégis megorroltam kis barátomra, és jó párszor megfenyítettem a tiszteletlenségért.

Aztán, hála a fehérjedús táplálkozásnak, és a szorgalmas edzésnek, elkezdtem végre erősödni. A legfurább, hogy a felkarommal együtt az önbizalmam is sokkal izmosabb lett! Már akkor is feszítettem a bicepszem, mikor semmi szükség nem volt rá, és sosem mulasztottam el az erőmet fitogtatni, ha egy vadonban bókászó idegennel akadtam össze.

A nagyképűségnek persze meglett a bõjtje. A Királyság északi partján egy víz alatti barlangrendszerbe kellett aláereszkednem, ahol néhány diuretikus kráken alaposan helyben hagyott. Nekik aztán mutogathattam a bicepszemet! Semennyire sem érdekelte őket. Ha az életöszton idejekorán meg nem futamít, szépen domborodó bicepsz ide, vagy oda, egy-két szempillantás alatt cafatokra téptek volna!

Akkoriban épp egy új képességet teszteltünk, amit a köznyelv csak az „örzök ébersége” néven emleget, de még mielőtt rátérnék erre, szeretnék elmesélni egy történetet, ami pont ekkor esett meg velem. Lehet, hogy csak legyintesz egyet majd, mondván, mi a különleges egy teljesen mindennapi troll ritualista legyőzésében? De számomra ez nem volt hétköznapi találkozás.

A vad-troll sáman egy ismeretlen, és érthetetlen szertartáshoz készülődött, mikor megleptem. A hangok után tájékozódva akadtam rá. A táborozás ideje alatt nyomkövetés-re adtam a fejem, mivel hallottam, hogy a ritualisták néha



egy különleges övet is hordoznak magukkal, ami segít a varázserenergia regenerálásában. Biztosan kitaláltad már, hogy nekem természetesen pont erre a ritka kincsre fáj a fogam.

A sáman sokféle jószág bőréből varrt zekét viselt, és az arcát egy fura maszk takarta. A tisztás közepén egy jó magasan felgallyazott manilafa állt, előtte meg gúlába rakott fahasabok parázslottak. A fához kötözve egy alélt ember férfi kókadozott. Csupaszra vetkőztetett testét friss karmolások, harapásnyomok és zúzóadások foltjai csúfították el. De ne-hogy azt hidd, hogy szánalom ébredt bennem! A csudát! Egyszerű kíváncsiság hajtott, hogy leskelődjek egy kicsit, mielőtt még a sámant (ahogy egy jól nevelt útonállóhoz il-lik), felszólítom az értékei átadására.

A ritualista hosszú percekig kántált, és ugrándozott a meggyötört férfi körül, míg végre elunta, (vagy elfáradt, ez már sosem derül ki), és otromba csontkésével hadonászva, nagy böszén az áldozata felé indult.

Három, egymásba fonódó kört metszett a fickó bőrébe, aztán egyetlen mozdulattal a szívébe döfte a kést. A szerencsétlen egy nyögéssel, azonnal kiszenvedett.

Mikor előléptem a fák közül, és az ősök nyelvén felszólítottam a trollt az amulettje és az öve átadására, ő botor módon rám támadt. Olajozott mozdulattal fogtam egymás mellé őt bumerángot, és egyszerre hajtottam el őket. Már csak négy lépésre volt tőlem a sáman, mikor halálra sújtottam. S hogy mi volt ebben a történetben olyan különleges? Nos, egyrészt a kikötözött fickó csak úgy búzlított a káosz hatalmától, másrészt a vad-troll határozottan tiszta aurát gerjesztett maga körül, harmadrészt, én még sosem láttam azelőtt a sáman által használt szimbólumot. Ha nem tudnám, hogy teljes képtelenség, azt hinném, valamely rég elfeledett isten nevében gyilkolt...



TÁRGYAK

Jelenleg a kalandozók 40 különböző típusú tárgyat használhatnak, melyek száma meghaladja az 1700-at (és ez emelkedik). Egyre újabb tárgyakat találnak ki a fejlesztők és a lelkes játékosok is, a kalandozók pedig egyre többet aggatnak magukra belőlük, vagy pedig pakolnak görnyedező málhás állataikra, illetve tesznek be a bankba. A fejlődés során a karakterek mind táposabb eszközöket szereznek maguknak, hogy aztán ezen táposabb eszközökkel olyan szörnyeket tudjanak leölni, amelyekről még táposabb tárgyakat tudnak beszerezni, melyeket majd ugyanezen célból használhatnak fel.

A fejlesztő pedig a játékba illeszti az újabb tárgyakat, melyek megszerzése remélhetőleg kielégíti a kalandozót irányító játékos vágyait.

Mit is kell figyelembe venni egy tárgy készítésénél (kitalálásánál)? Például hogy milyen típusú tárgy legyen, ha már száztizenkilenc szűrőfegyver van játékban, vajon érdemes-e még egyet beletenni, vagy legyen az inkább csak egy új lábbeli? De lehet, hogy lábbeli nem is kell új a kalandozóknak, nekik tőkéletesen megfelel a csizmájuk, inkább egy százhuszadik szűrőfegyverre van szükségük. Persze nem mindenkinek. Van, aki már nem öli le a következő szörnyeteget egy új fegyverért, mert neki már régóta egy mentálisan erősítő sisakra fáj a foga, de azt nem ez a szörny őrzi, hanem egy olyan, akit már leölt, vagy még nem tud leölni, vagy nagyon messze van, és odáig túl sok macera eljutni.

Mit mondanának erre a TV shopban? „Mi megtaláltuk a megoldást az ön problémájára, mert az új bigyó...”. Most a Beholder is ezt mondhatná. A játékba illesztünk egy 41-edik tárgytípust, melynek reményeink szerint mind a szerepjátékosok, mind a tápolósok örülnek majd. A tárgyakat „fókusz kristályok” megnevezéssel illettük, de a játékban egyéb keresztneveken találkozhattok majd az e típusba sorolt itemekkel. Lényegük, hogy a kristály altípusától függően különféle tárgyakhoz lehet hozzáren-

delni őket és igen eltérő bónuszokat adnak. Ha valaki megszerzi egy ilyen fókusz kristályt, akkor az encében leírt típusú tárgyak közül bármelyikbe beleillesztheti (ha van nála olyan), és onnantól kezdve az az eszköze már a kristály bónuszaival megnövelt értékekkel lesz használható.

Ez várhatóan elég nagy szabadságot biztosít a játékosoknak felszerelésük fejlesztése tekintetében, valamint nyilván meglehetősen egyedi eszközök látnak majd napvilágot Ghalla sokat megélt vidékein és azon is túl. Persze mindennek van határa (kivéve a tapasztalati szinteket), így a kristályoknál is vannak korlátok. Ilyen az, hogy egy tárgyhoz egyetlen fókusz kristály rendelhető hozzá, valamint hogy a kristály eltávolítása sem egyszerű feladat, így aztán érdemes megfontolni, hogy melyik tárgyat és milyen fókusz kristállyal kívánja a kalandozó összerendelni. A kristályok fajtái behatárolják azt, hogy mibe rakhatók bele és hogy mire adnak plusz módosítókat.

Hogyan szerezhető fókusz kristályok?

Annak a karakternek, aki ilyet szeretne magának, kutatnia kell és/vagy küldetést teljesítenie. Ez idáig egy mászóhelyen lehet rábukkanni, valamint TK jutalmaként szerezhető. De a kristályok és a kristályt adó küldetések száma bővílni fog.

ÚJ MÁSZNIVALÓ

Azon nyughatatlan lelkeknek, akik mindenfélre mélyedésekbe kukucskálnak, felmásznak ide-oda csak azért, hogy ott furábbnál furább szerzetekkel verekedjenek meg különleges jutalmakért, örömhírral szolgálhatok. A 220+ területeken (most ide értem az ősi birodalmakon kívül a ryuku szigeteket is), új tereptárggyal találkozhatnak. A tereptárgy ismertetése véleményem szerint elveheti a felfedezés örömét, ezért arról e helyütt nem közlök részleteket, legyen elegendő, hogy a quwargokhoz kapcsolódik és az AK megjelenésekor már játékba kerül.

Vadász Szilárd