

# ALANORI KRÓNIKA

88. szám  
2003.  
április

## Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Sokak öröme, illetve jó pár ember bánatára újra teljes HKK árlista található a Krónikában. Bár rengetegen igénylik, de legalább ennyien nem szeretik, így azon gondolkozunk, hogy a fél év múlva aktuális következő árlista csak a ritka lapokat fogja tartalmazni. Ezek azok, amiknek az ára számít valamit. Tudom, hogy vannak olyan játékosok, akik viszont teljes laplistaként is használják az árlistát, ezért kérem, hogy levélben, e-mailben jelezzétek nekünk, hogy melyik változatot szeretnétek látni fél év múlva. A TF-eseknek számára jó hír, hogy több, játékosok által írt cikket is kaptunk a Kalandozó Kalauzba, így most jó pár számon keresztül folyamatosan olvashatjátok mások tanácsait. Jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: Az istenek könnye c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszi művészpáros festménye látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 4. (88.) szám (2003. április) – Megjelenik havonta

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

**Tördelőszerkesztő:** Dikó István **Korrektor:** Kovács János

**Grafikusok:** Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszi

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

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

**Lapzárta:** március 17. **Az áprilisi szám lapzárta:** április 18.

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

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

*Fel nem használt kéziratokat nem örzünk meg és nem küldünk vissza.*

A Türelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett végjege.

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

**E-mail cím:** [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu)

## TARTALOM

### ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

A Shadowrunban (2. rész)

2

### HKK ÁRLISTA

A Dungeon árai

7

### KOMBÓK

Építkezzünk!

22

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

24

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Hagyományos verseny

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### ÚJ VERSENYEK

Áprilisban és májusban

30

### VADÁSSZINT

A szint szörnye

33

### NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Hírek a hegyből

41

### ŐSÖK VÁROSA

Hírek

44

### XIX. TF, ÖV ÉS HKK TALÁLKOZÓ

Hirdetés

45

### GHALLA NEWS

A TF hírei

46

### KALANDOZÓ KALAUZ

46

### HÓVIHAR

48

### KT-KÉPESSÉGEK

50

### APRÓK

54

### 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 játszók is fizethetnek postautalvánnyal.

# ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

## SHADOWRUN 3-HOZ

## MÁSODIK RÉSZ

### SZOCIÁLIS ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

#### Állat empátia

Érték: 2

Ösztönszerűen kezeled az állatokat, és ellenezel minden állatok elleni erőszakot. A karakter -1 célszámot kap minden olyan próbájára, amely állatok kezelésére vagy befolyásolására vonatkozik (beleértve a lovaglást is). Az előny nem hat értelemmel rendelkező állatokra, például sárkányokra.

#### Rossz hírnév

Érték: -1 és -4 között

A karakternek rossz hírneve van. Akár megérdemli, akár nem, mindenki negatívan reagál a karakterre. A karakter Szociális próbáinak célszáma a hátrány pontértékével nő. Például 4 pontos hátrány esetén a karakter +4 módosítót kap minden Szociális próbájára.

#### Átlagosság

Érték: 2

A karakter nem tűnik ki a tömegből. Ha valaki megpróbálja leírni a karaktert, akkor a legtöbb esetben csak annyira precízen képes meghatározni, hogy „ő olyan átlagos volt”.



Bárki, aki megpróbálja követni, vagy fizikailag lokalizálni a karaktert, +1 célszámot kap a próbálkozásaira. A célszám nem érvényesül mágiuk vagy mátrix keresés esetén.

#### Kérkedő

Érték: -1

Mivel a kérkedés is az árnyvadász léthez tartozik, a karakterek általában élnék ezzel, de az igazán Kérkedő karakter egyszerűen képtelen leállni. A karakter állítása szerint ő jobban, keményebben és gyorsabban old meg bármit, mint bárki más. A kérkedő karakter gyakran fantáziájával is színesíti történeteit.

A karakternek Intelligencia (6) próbát kell tennie, és legalább 2 sikert kell elérnie, ha abba akarja hagyni egyik történetét vagy dicsekvését.

#### Üzletkötő

Érték: 3 vagy 5

A karakter ismer egy általa választott árufajával foglalkozó kapcsolatot. A kiválasztott fajta csempészárut a kapcsolat bármikor beszerzi vagy eladja. A 3 pontért felvett előny egy egyirányú kereskedelmet biztosít (pl.: a kapcsolat bármikor képes fegyvert szerezni, vagy bármikor meg tud szabadítani felesleges tüzerőtől), míg az 5 pontért felvett előny már kétirányút (pl.: a kapcsolat el is tud adni a karakternek, és vesz is tőle). A kapcsolatok általában a legjobb utcai értéken veszik meg a felszereléseket, és nem raknak az árú Utcai Indexet. Ezt az előnyt reguláris árnyvadász csoportok, de akár seftesek vagy csempészek is használhatják.

#### Sötét titok

Érték: -2

A karakter múltjában egy olyan sötét esemény terpeszkedik, amelynek kitűdése végzetes következményekhez vezethetne. Titok lehet például egy bűnszövetkezeti tagság, egy büntett, vagy egy olyan szervezet alkalmazottjának lenni, mint például az Fekete Kunyhó, vagy az Egyetemes Testvériség. Minden második vagy harmadik játékkalomban alkalmával a Mesélőnek gondoskodnia kell egy olyan eseményről, amely veszélyezteti a karakter titkát, és ez ellen a karakternek tennie kell.

Ha a titok kiderül, akkor a karakter a hátrány helyett egy Mesélő által meghatározott pontértékű Rossz Hírnév hátrányt kap. Lehetőség van azonban arra is, hogy a karakter kiváltsa magát bűnei alól, de ehhez keményen kell dolgoznia.

#### Nappali munka

Érték: -1 és -3 között

A karakter egy „igazi” munkát is végez az árnyvadász mellett. A karakter másik munkája felelősséggel jár, és elveszi idejének egy részét is, de megfelelő mennyiségű előnnyel is jár. A hátrány „előnyei” közé tartozik a pénzmegosztási lehetőség, a hamis perszóna kiépítésének lehetősége, a nem árnyakból álló kapcsolathálózat és egy kis extra pénz.

Érték	Havi fizetés	Heti óraszám
-1	1000¥	10 óra
-2	2500¥	20 óra
-3	5000¥	40 óra



A fizetések csak irányelveként szerepelnek, az időtartamok pedig a heti minimális munkaórát jelölik. Munkavesztés esetén a karakter új hátrányokat kap, amelyeknek pontértéke megegyezik a megszűnt hátrány pontértékével.

#### **Eltartott**

Érték: változó

A karakter szeret valakit, aki azonban a karakter segítségére és támogatására szorul. Eltartott lehet egy gyermek, egy szülő, egy hitves, egy testvér vagy akár egy öreg barát is. Az eltartott igényeinek kielégítése igen tetemes mennyiségű pénz és időt rabol el a karaktertől. A Mesélőnek kell döntenie az eltartott igényei és azoknak a karakter lefogalása alapján, hogy milyen pontértékben vehető fel a hátrány.

#### **Megkülönböztethető stílus**

Érték: -1

A karakter öltözködésére, viselkedésére, beszédére és tevékenységeire képzetelenség nem emlékeztet. Értelemszerűen, sok esetben ez veszélyt jelenthet a karakter számára.

A karakternek meg kell választania feltűnő stílusát. Például a karakter igen könnyen megjegyezhetővé válik, ha fluoreszkáló zöld Mohawk frizurát visel szójvet katonái zubbonyal. Bármilyen stílust is válasszon a karakter, mindenképpen könnyen megjegyezhetőnek kell lennie.

Bárki, aki megpróbálja követni, vagy fizikailag lokalizálni a karaktert, -1 célszámot kap a próbálkozásaira. A célszám nem érvényesül mágiikus vagy mátrix keresés esetén.

#### **Tünde pózer**

Érték: -1

A tünde pózernek olyan humánok, akik tündék akarnak lenni. Ez azt jelenti, hogy annyit közösködnek tündékkel, amennyit csak lehet, úgy beszélnek, mint a tündék, és olyan testi módosításokat végeztenek el magukon, amelyek segítségével hasonlíthatnak a tündékhez.

Az olyan karakterek, akik megfelelő testalkattal rendelkeznek, és átmennek egy kozmetikai szem és fül műtéten, viszonylag gond nélkül tettegethik magukat tündének, és nem kapnak negatív Szociális módosítókat. Ha azonban egy tünde kiszagolja a pózert, akkor annak rosszindulata veszélyeztetheti a karakter testi épségét (lásd SR3 szociális módosítók).

Csak humán karakterek vehetik fel a hátrányt.

#### **Extra kapcsolat**

Érték: 1

A karakter még egy 1-es szintű kapcsolatot kap karakterkészítéskor.

#### **Extra ellenség**

Érték: -1

A karakter még egy ellenséget kap karakterkészítéskor.

#### **Barátságos Arc**

Érték: 1

A karakter természetesen és könnyedén illeszkedik be új helyzetekbe, új társaságba, új városba vagy munkába. Bármit is tegyen, Szociális próbáinak célszáma -1-gyel csökken, ha új emberekkel találkozik.

#### **Külföldi barátok**

Érték: 3

A karakter bármerre is járjon, mindig talál magának egy-két barátot. A karakter egy extra kapcsolattal kezd a játékot, aki mindenképpen külföldön van (ha a játék Seattle-ben játszódik, akkor a barát valahol az UCAS területén kívül van). A karakternek fenn kell tartania kapcsolatát. Ezt egyszerűen megoldhatja e-mailekkel vagy telekom beszélgetésekkel, de ha ezt nem teszi meg, akkor a kapcsolata végleg elúszott.

Emellett a karakter kapcsolatokat teremthet minden olyan idegen helyen, ahol jár. Ehhez ki kell választania egy kapcsolatot (akivel együtt dolgozott, vagy akivel sokat beszélgetett stb.), majd találkozni kell vele valamilyen formában legalább évente egyszer. A kapcsolatok fenntartására vonatkozó szabályok érvényesek ezekre a távoli kapcsolatokra is.

#### **Magas rangú barátok**

Érték: 2

A karakter magas rangú (2. szintű) céges vagy kormányzati kapcsolatokkal rendelkezik. Időről időre ezek a kapcsolatok nagyon komoly dolgokban segíthetnek, sokkal komolyabb dolgokban, mint egy átlagos kapcsolat. Ezek a kapcsolatok azonban nem kockáztatják a pozíciójukat, hogy segítsek a karaktert, de minden mást megtesznek. Ha a karakter túl gyakran és túl sokszor használja ki kapcsolatait, akkor könnyedén elveszítheti az előnyt.

A Mesélő belátása szerint a karakter kapcsolatban állhat egy magasabb szintű személlyel, vagy akár egy cégvezetővel is. Ezzel szemben ezek a szemé-

lyek nem fogják túlzottan törni magukat, hogy egy koszos árnyvadászt ki-  
rántsanak a sárból. Egy befolyásos kapcsolat rengeteg előnnyel és hát-  
rányal is járhat.

### Emberszerű

Érték: 1

Az előnnyel rendelkező metahumán könnyedén álcázhatja magát humánnak. A humán NJK-k semlegesesen reagálnak a karakterre az első pillantás alapján, és csak akkor viszonyulnak rasszistán, ha a karakter felfedi önmagát. Csak tündék, törpék és orkok választhatják ezt az előnyt, trollok és metahumán variánsok nem.

### Mellőzött

Érték: -4

Egy, a Mesélő által megválasztott ok miatt a karakter kapcsolatai eltűnnek, és senki sem akar beszélni a karakterrel. A karakter megpróbálhatja kideríteni, hogy mi történt, vagy új életet kezdhet. A hátrányt csak szerepjátékkal lehet megoldani.

Ha kell, akkor a hátrány felderítése egy egész játékkalkulát is felöllelhet, és ezen alkalomkor a karakternek el kell tüntetnie rossz hírnevét. Ha azonban valamit rosszul csinál, és folyamatosan zaklatja a régi kapcsolatait, akkor Ellenségeket vagy akár permanens Rossz Hírnevet is szerezhet.

### Jó Hírnév

Érték: 1 vagy 2

Megérdemelt, vagy nem, a karaktered jó hírnevnek örvend, és mások bizalmát élvezi. Minden pontért a karakter Szociális próbáinak célszáma -1-gyel csökken.

### Hazug

Érték: -2

A karakter megszállott hazudozó, és hangja még akkor is kétszínű, ha igazat mond. Minden alkalommal, amikor a karakter beszélget valakivel, a Mesélőnek titokban 1D6-tal kell dobnia. 1-es esetén a másik hazugságnak fogja fel a dolgot, bármit is mondjon a karakter. Bármilyen más érték esetén a beszélgető fél hinni fog a karakternek.

A legközelebbi alkalomkor, amikor a karakter találkozik egy olyan fickóval, aki hazugságon kapta (1-est dobott, vagy észrevette, hogy hazudott neki a karakter) a hazug leleplezésének esélye +1-el nő (a második alkalommal 1-2 esetén esik le az NJK-nak, hogy hazudik a karakter, a harmadik leleplezett átverés után pedig 1-3 eséllyel). Nem számít, hogy igazságot mondott-e a karakter, vagy sem, egy idő után senki sem hisz neki.

Ha valaki már 1-6-ig esélyes a hazug leleplezésére, akkor az az ember többet nem közösködik a karakterrel. Ha ő egy kapcsolat volt, akkor a karakter elveszti. A Mesélő belátása szerint ezek a kapcsolatok akár Ellenségekké is válhatnak. Semmilyen mennyiségű kapcsolat fenntartás nem negálhatja a hazugságok hatásait.

### Faragatlan

Érték: -2

A karakterben nincs szociális érzék. A karakter +2 célszámot kap minden Szociális tevékenységére (beleértve a Vallatást és az Etiketteket is). A hátrány jellemez jó néhány utcai izomfiút (általában trollokat), és az amatőrök stigmájának tartják a profi árnyvadászok.

## MÁGIKUS ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

Ha másképpen nem írja a részletes leírás, bármilyen karakter felvehet mágikus előnyöket és hátrányokat.



### Asztrális kaméleon/Asztrálisan megbélyegzett

Érték: +2/-2

Ez az előny és hátrány azt jellemzi, hogy a Felébredt karakter aurája mennyire emelkedik ki az asztrális térből. Az asztrális kaméleon előny azt jelenti, hogy a karakter aurája sokkal hamarabb süllyed bele az asztrális tér hátterébe, mint normálisan, ezért a karakter által hagyott asztrális nyomok Ereje -1-gyel csökken. Emellett a karakter asztrális nyomát nehezebb felismerni és elolvasni, ezért a karakter nyomainak asztrális elemzésére +2 célszám módosító járul. Az asztrálisan megbélyegzett karakter nyomai sokkal tovább élnek, és olyanok, mint egy asztrális ujjlenyomat. Ezek Ereje +1-gyel nő, és olvasásuknak célszáma -2-vel csökken.

Csak Felébredt karakterek választhatják ezeket.

### Fókuszált koncentráció

Érték: 2

A karakter sokkal könnyebben koncentrálna a fenntartást igénylő varázslatokra, és sokkal nehezebb megzavarni őt ebben, mint átlagos esetben. A karakter csak +1 módosítót kap egy fenntartott varázslata miatt, és egyszerre annyi varázslatot tarthat fent amennyi az Intelligencia értéke +1. Az előny segítségével mellett sem lehet kizárólagos mágikus tevékenység mellett varázslatot fenntartani, vagy fenntartott varázslat mellett kizárólagos mágikus tevékenységet végezni.

Csak Felébredt karakterek vehetik fel.

### Mágikus ellenállás

Érték: 1 és 4 között

Minden egyes pontért a karakter +1 kockát kap minden Mágiaellenállás próbájához. Ezzel szemben a karakter nem lehet mágikusan aktív és a kockák minden varázslat ellen működnek, az olyanok ellen is, amelyek előnyösen hatnak a karakterre (pl.: Kezelés vagy Gyógyítás).

Felébredt karakterek *nem* vehetik fel ezt az előnyt (még azok sem, akik csak elhanyagolható képességekkel rendelkeznek). A karakter nem csökkentheti



mágikus ellenállását, minden varázslat és mágikus hatás ellen érvényesül az, legyen jó vagy rossz. A karakter soha nem számít „önkéntes célpontnak” még akkor sem, ha ájult. Az önkéntes célpontot igénylő varázslatok mindig felsülnek, ha a karakterre varázsolják őket.

### Gyenge kapcsolat

Érték: 2

Minden karakter elleni rituális varázslat Kapcsolási próbájának célszáma +2-vel nő. Megjegyezzük, hogy ez hátrányosan is hathat a karakterre, például ha a társai éppen rituális mágiával akarják megmenteni.

### Szellem affinitás/Szellem ellenszenv

Érték: +2/-2

A Szellem affinitással rendelkező karakter természetes affinitással rendelkezik egy fajta természetszellemmel szemben. Ezek a szellemek érdekesnek találják a karaktert és vonzódnak hozzá. Sokkal szívesebben tesznek a karakternek szívességet (ha a karakter sámán), és néha olyan kisebb szívességeket is tesznek, amire nem kérte őket senki. Egyes helyzetekben még meg is tagadják a karakter megtámadását (vagy nem-halálós erővel támadhatnak).

A szellem ellenszenv ennek a fordítottja. Ebben az esetben egy fajta természetszellem gyűlöli a karaktert. Ezek a szellemek örömmel keserítik meg a karakter életét, ha a Birtokukon belül van, és néha megtagadják a szolgálatot is nekik vagy barátainak. Ha egy ilyen szellemnek megparancsolják, hogy támadjon meg egy olyan csoportot, amelyben benne van a karakter is, akkor a szellem először a karaktert támadja, és megpróbálja elpusztítani. Mindkét esetben a szellemek általában ugyan abban a formában jelennek meg a karakter előtt és jól emlékeznek tetteire.

### MÁTRIX ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

Ha másképpen nem szól a részletes leírás, akkor bárki felveheti az előnyöket és hátrányokat. Ezek mellett rengeteg másik előny és hátrány is kihát a Mátrixra (pl.: egy pókfóbiás karakter a legkisebb szürke jégtől is elmenekülhet, ha annak pók ikonja van).



### Kódvető/Kódzavar

Érték: +2/-1

A kódvető előnyvel a karakter hihetetlenül tehetséges egy bizonyos rendszerműveletben (SR3, 215. oldal). Az előny felvételekor kell meghatározni a rendszerműveletet, és amikor a karakter ezt végzi, egy extra kockát kap a próbára.

A kódzavart karakter hihetetlenül alkalmatlan egy bizonyos rendszerműveletben. Ha ezt végzi, akkor egy kockával kevesebbel kell dobnia a rendszer próbát.

Az előnyt csak egyszer lehet felvenni, de a hátrányt akárhányszor.

Csak dekások vehetik fel a hátrányt.

### Cracker/Galléros

Érték: +4/-2

A Cracker egy olyan dekás, aki nagyon képzett egy rendszerpróbában (ez lehet bármi: Hozzáférési próba, Irányítási próba stb.), ha ezt kell dobnia, akkor +1 kockával teszi a próbát.

A galléros dekás mindig is rossz volt egy fajta rendszer próbában, ha ezt kell tennie, akkor kissé „fojtogatva” érzi magát, és elveszít egy kockát a próbából.

A karakter nem veheti fel egyszerre a Cracker és a Kódvető előnyt. A Cracker előnyt csak egyszer lehet felvenni. Otaku nem veheti fel a Cracker előnyt.

Csak dekás karakterek vehetik fel a Galléros előnyt.

### Viszkető csatoló

Érték: -1

A karakter egy pszichoszomatikus problémával, a „vizkető csatoló szindrómával” rendelkezik. Minden alkalommal, amikor a karakter használja a fegyvercsatolóját, az adatjackjét, chipjackjét vagy bármilyen más csatolóját, finom fantomvizketést érez az implant felől. A vizketést hiába vakarja a karakter, mivel ez idegi probléma. Bizonyos idő után a vizketés elviselhetetlenné válik, és a karakternek ki kell csatlakoznia.

A játék szempontjából a karakter Akaraterő percig lehet becsatlakozva, mielőtt ténylegesen vizketést érezne. Ez után +1 célszámot kap minden tevékenységére, és ez halmozódik Akaraterő percenként. Ha a módosítók elérik a +8-at, a karakter őrlőngve tépi ki magát a kapcsolatból. Miután a karakter kicsatlakozott, a szellemvizketés marad egy darabig, és a módosító -1-gyel csökken Akaraterő/2 percenként.

### Természetes Megerősítés

Érték: 4

A karakter idegrendszerének sajátossága ellenállóbbá teszi a karaktert a neurális visszacsatolással szemben. A karakter 1 pontnyi természetes Megerősítéssel rendelkezik, ami összeadódik a dekk Megerősítésével.

### Kiégetett

Érték: -1

A karakter a múltban már találkozott egy pszichotropikus fekete jéggel (lásd VR2), és majdnem permanens károsodást szenvedett ettől. A jég tényleges típusát és hatásait a Mesélő dönti el, és az ilyen karakterek nem jogosultak Akaraterő ellenpróba-ra a pszichotropikus kezeléssel szemben.

### EGYÉB ELŐNYÖK ÉS HÁTRÁNYOK

#### Rossz Karma

Érték: -5

A karakter lelkét valami sötét dolog nyomasztja. A rossz karmát valami múltbéli esemény vagy rossz csillagzat alatti születés biztosította. A karakternek dupla annyi Jó Karmát kell szereznie, hogy növelhesse Karma Tartalékát.

#### Agybomba

Érték: -6

Valaki egy agybombát installált a fejbe. A Mesélő dönti el, hogy ki rakta be, hogyan, mit akar a karakterektől és milyen bombát használ. A karakternek nem kell tudnia a bomba létezéséről, és kezdő erőforrásai sem változnak emiatt – a bomba ingyenes.



Ha a karakternek sikerül hatástalanítania a bombát, akkor új extra ellenség, amnézia, fóbia, vagy rossz hírnév hátrányt kap 6 pont értékben.

#### Átkozott Karma

Érték: -6

A karaktert megátokozták, és ezért saját szerencséje fordul ellene. Ha a karakter használja Karma Tartalékát, akkor 1D6-tal kell dobni. 1-es dobás esetén a Karma pont elszáll, viszont ellenkező hatás jön létre. Például ha valaki egy extra kockát akar a próbájához, és 1-est dob, akkor elveszít egy kockát.

#### Vakmerő

Érték: 3

A karakter iszonyatosan szerencsés. Minden játékkalkomkor a karakter kap még egy Karma Tartalékot, amelyet csak különösen veszélyes és hősies helyzetben használhat fel. Ez a Tartalék azonnal eltűnik használat után, és nem lehet „elégelni”.

#### Gremlinek

Érték: -1 és -4 között

A karakter által megérintett felszerelések nagy eséllyel hibásan fognak működni. Ha a karakter a kezébe veszi a felszerelést, akkor dobni kell 2D6-tal. 2 esetén a felszerelés meghibásodik. Ennek mértékét a hátrány pontérték szabja meg.

1 pont esetén a felszerelés +1 vagy -1 célszámmal működik. Ez attól függ, hogy melyik hátrányosabb a karakterrel szemben. Ez lehet a fegyver Energia szintje, az elektronikus berendezés Fluxus szintje, vagy a dekk PIMP-je, stb. A normális működés visszaállításához egy kemény felülethez kell

csapni a felszerelést. A következő harci körtől normálisan fog működni a tárgy.

2 pont esetén a felszerelés egyszerűen nem működik. Itt is érvényesül az, hogy egy kis ütés azonnal helyrehozza a hibát.

3 pont esetén a felszerelés nagyobb meghibásodást szenved és a célszám módosítója +2/-2 lesz, szintén az, amelyik károsabb a karakterrel szemben. Az ilyen felszerelést meg kell javítani, az ütögetés már nem segít. A felszerelés javításának ára a felszerelés árának ötöde.

4 ponton felvett hátrány esetén a felszerelés leáll, és nem működik tovább. Csak egy nagyobb szereléssel lehet ismét működtetni (ez egy nagyobb szemöldökrángással jár a helyi technikus részéről). A javítás ára a felszerelés árának fele.

Ha a karakter járművet vezet, akkor a jármű egyik alkatrésze vagy rendszere állhat le (fékek, motor, érzékelők stb.). A Mesélő dobhat minden egyes rendszernek, ha unatkozik, de sokkal egyszerűbb, ha egyszer dob, majd dönt, hogy meghibásodik-e valami.

A gremlinek nem hatnak kiberverre vagy mágikus anyagokra (és mágikus segédanyagokra sem). Ezzel szemben a hátrány hathat elektronikus médian tárolt hermetikus könyvtárakra.

#### Üzött

Érték: -2, -4 vagy -6

A karakter ellenségei aktívan vadásznak a karakterre. Ha az ellenség meghal, akkor egy újabb veszi át a helyét. Az új ellenség ugyanolyan Ranggal rendelkezik minimálisan, mint elődje.

2 pont: 3-as Rangú Ellenség vagy adj 1 pontot egy meglévő ellenséghez.

4 pont: 4-es Rangú Ellenség vagy adj 2 pontot egy meglévő ellenséghez.

6 pont: 5-ös vagy 6-os Rangú Ellenség vagy adj 3 pontot egy meglévő ellenséghez. Most vagy szarban!

#### Rejtélyes Kiberver

Érték: -3

A karakter testében egy olyan rejtélyes kiberver van, amelyre nem figyelt fel. A Mesélő választja ezt ki, és csak akkor derül rá fény, ha kórházba kerül, vagy ha át akar menni egy detektoron.

Ha a karakter észreveszi és kiszedei, vagy hatástalanítja a kibervert, akkor a Mesélő helyettesítheti a hátrányt Amnéziával, Extra Ellenségekkel vagy Fóbiával 3 pont értékben.

#### Rendőrségi feljegyzés

Érték: -6

A karakter harcolt a törvény ellen és vesztt. Az emiatt keletkező rendőrségi feljegyzés rengeteg hatással van a karakterre.

Először is a karakterek csak utcáról ismerhetnek kapcsolatokat (a céges fajták nem közösködnek ex-dutyimadarakkal). Másodsor: a rendőrök ismerik a karakter arcát, ujjlenyomatát, DNS mintáját, kibervereit, és gyakran használt megoldásait. Harmadsor: ehhez hozzáférhet a kormány, a Lone Star és a cégek is. Ha egy Lone Star zsaru észreveszi a karaktert, akkor valószínűleg egy darabig szemmel tartja. Negyedsor: a karakter bűnöző RASZ-szal rendelkezik és naponta kétszer jelentkeznie kell, valamint hetente egyszer személyesen is meg kell látogatni a nevelőtisztjét. A nevelőtiszt tudja, hogy a karakter hol él, mit csinál, kiket ismer, és bármikor rátörheti az ajtót, hogy ezeket leellenőrizze.

Ha a karakter eltünteti a Rendőrségi feljegyzését, akkor a Mesélő új hátrányokat adhat a karakternek (Mellőzött, Rossz Hírnév, vagy Extra Ellenségek).

#### Jármű Empátia

Érték: 2

A karakter jobban megérti a járműveket, mint mások és sokkal jobb teljesítményt tud belőlük kihúzni már csak az érintésével is. Ha a karakter fizikai kapcsolatban áll a járművel (legyen az kormányfogás vagy becsatlakozás), a jármű Kezelés nehézsége -1-gyel csökken.

# HATALOM KÁRTYÁI ÁRLISTA

Készült a Dungeon árai alapján.

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

HKK laponként vásárolható a következő címen:

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

Tel: 06-20-9-678936

**c** – Chara-din  
**d** – Dornodon  
**e** – Elenios  
**f** – Fairlight  
**l** – Leah  
**r** – Raia  
**s** – Sheran  
**t** – Tharr  
**b** – Bufa  
**-** – szintelen

**Mu** – Mutáns klán  
**To** – Tolvaj klán  
**P** – Pszionicista klán  
**Má** – Mágus klán  
**H** – Halhatatlan klán  
**K** – Katona klán  
**Tu** – Tudós klán  
**Ti** – Tisztogató klán  
**B** – Bárd klán  
**-\*** – klán nélküli

**u** – ultraritka  
**r** – ritka  
**n** – nem gyakori  
**g** – gyakori

A bajnok akarata	r u 8000	A fertő agyari	Mu g 20	A hatalom átka	c r 50
A bajnok manifesztációja	- u 8000	A fókusz megelése	- u 5000	A hatalom korlátozása	t r 50
A bajnok reggelije	r r 100	A forrás érintése	K g 50	A hatalom örülete	f r 100
A béke erdeje	s n 20	A föld oltára	Ti n 150	A hatalom szava	c r 600
A béke fenntartása	s r 300	A föld sarkánya	t r 400	A Hatalom Szövetsége	b r 500
A béke mezeje	s n 20	A föld síkja	- n 150	A hatalom tornya	f r 50
A béke szigete	s g 50	A galetki barlangja	- n 50	A hatalom torzulása	H r 1500
A berserker itala	Ti g 10	A géniusz manifesztációja	d r 300	A hatodik nap	- r 300
A Bika ideje	- r 50	A gépben lakozó szellem	s g 10	A hegy átka	Ti n 150
A birodalom virágkora	- r 100	A Gépezet	d r 150	A hegy kapuja	Ti n 20
A biztonság helytartója	Ti n 50	A gonosz árulása	r r 300	A hegy mélye	- g 10
A boldogság csengettyűi	P r 200	A gonoszság ereje	d n 20	A hely szelleme	d r 150
A bolondok aranya	f g 10	A gyenge ereje	f g 200	A helytartó csápjá	P r 500
A bosszú lángja	d r 100	A gyenge gyengéje	Tu r 500	A hírnök szava	t n 50
A bőség zavara	- r 400	A gyenge pusztulása	d g 100	A holtak békéje	Tu n 50
A butaság terjedése	t g 10	A egyik lesújt	Má r 800	A holtak bosszúja	l r 200
A bűbájosság rúnája	e r 300	A gyógyítás fájdalma	s r 400	A holtak hívó szava	l g 10
A bűvölet perce	f r 600	A gyógyulás temploma	To g 10	A holtak könyve	l r 500
A csodák csarnoka	K n 50	A győzelem ára	l r 50	A holtak nyugalma	s n 20
A csodák palotája	e/f n 20	A győzelem reménye	f r 100	A holtak szelleme	l r 300
A Denevér hatalma	f r 50	A háború szentélye	t n 20	A horda támadása	c n 20
A dimenziók háborúja	l r 300	A halál angyala	l r 250	A hősi szellemek kincstára	r g 10
A fák ereje	s g 10	A halál csókja	c n 50	A hősök hagyatéka	r r 100
A falak ereje	t g 10	A halál fia	l r 400	A hősök lakomája	K g 10
A fattyak létrehozása	c r 150	A halál hírnöke	l n 50	A hűség köteléke	r g 10
A fattyak ura	c r 150	A halál maszkija	l g 10	A jóság ereje	e n 20
A fattyak visszatérnek	c r 200	A halál sekrestyése	H n 50	A jóság jutalma	e g 10
A fele királyság	r u 4000	A halál szele	H r 200	A jövő alakítása	P n 50
A feledés korszaka	t r 700	A halál tornya	l g 10	A jövő felejtése	c g 50
A feledés szelleme	c r 100	A Halálhozó rikoltása	Mu g 10	A jövő ismerete	e g 10
A felnőttség válás ceremóniája	K n 20	A halandóság átélése	d u 5000	A jövő ura	d r 200
A Fenevér üvöltése	Mu r 200	A halhatatlanok pusztulása	l r 300	A kalmárok itala	Má r 1200
A fény ideje	P g 10	A hallucináció börtöne	P r 300	A káosz halványlila aurája	Mu r 200
A fény ragyogása	K r 200	A harag manifesztációja	t n 20	A káosz hangjai	c n 20
A fény szentélye	r g 10	A harc ideje	Ti g 10	A káosz hatalma	c r 50
A fény tava	r r 250	A hármás mágikus ereje	s n 20	A káosz korlátozása	r n 20
A féreg érintése	To g 20	A három kívánság gyűrűje	f u 3500	A káosz szentélye	c n 20
A férgék védelmezője	d r 200	A hatalom átadása	f n 10	A káprázat ereje	e r 400

A kapzsiság átka	f	r	200	A szabadság ára	-	u	4000	Agyagelementál	Ti	g	20
A kaszás érintése	l	n	20	A szaporaság jutalma	c/d	n	50	Agyaggalamb	t	g	10
A keresés lángja	r	r	50	A szelek ura	e	r	200	Agyaggólem	f	r	250
A kétségbeesés hatalma	f	n	20	A szerelem Tornya	e	r	300	Agyalapi Aladár	Má	n	50
A kigyó taktikája	Má	r	700	A szerencse fia	c	r	50	Agybénítás	f	g	200
A kincsek hatalma	f	g	20	A szerencse hírnöke	f	n	50	Agyburok	e	g	200
A kincskeresés itala	Má	n	150	A szerencse pillanata	f	g	10	Agydaráló	c	r	200
A kockázat ára	r	r	150	A szeretet ünnepe	P	n	50	Agyhalál	Mu	r	500
A kos csapása	l	r	50	A sziklák atyja	t	r	50	Agyletapogatás	e	n	20
A kos ereje	r	r	50	A szírének éneke	e	r	150	Agyroppantás	d	g	10
A Kos rend szerzetese	To	g	10	A szírének hatalma	e	r	50	Agytaposás	t	r	100
A kör bezárul	f	r	200	A szkarabeuszok átka	Má	r	800	Agyvihar	Má	r	200
A kövek ereje	Tu	r	200	A szójerek tobzódása	s	g	10	Agyzabáló	e	n	50
A kövek hatalma	t	r	50	A szójerek tombolása	s	g	10	Agyzavarás	e	r	50
A középszer pusztulása	r	r	150	A szürkeállomány roncsolása	H	g	50	Ahriman	b	r	200
A közösség ereje	r	g	10	A takarékoság jutalma	c	g	10	Aktivitás	r	g	10
A különlegesség ereje	P	u	3500	A tanács döntése	f	n	20	Alacsony morál	c	g	10
A különlegesség megcsúfolása	Ti	u	4000	A tanítvány lázadása	f	r	200	Alagút	t	n	20
A lángok estéje	d	n	20	A tavasz illata	Tu	n	20	Alakváltás	e	n	20
A láthatatlanság köpenye	e	g	20	A teljesség tornya	t	r	50	Alakváltó	s	g	10
A lehelet itala	To	n	20	A tengerek ura	e/s	r	100	Alanor	r	u	3000
A lélek felszabadítása	-	n	200	A teremtés zenekara	s	r	50	Alanori csatamén	r	n	50
A lélek védelme	e	g	20	A Teremtő szava	c	n	20	Alanori Csatorna	r	r	50
A lelkek folyója	r	r	250	A természet haragja	s	g	10	Alanori egyetem	r	n	20
A levegő síkja	-	n	150	A természet megcsúfolása	l	n	20	Alanori futár	r	r	150
A lopás nagymestere	d	n	20	A természet papja	s	n	20	Alanori könyvtár	r	r	50
A lustaság átka	f/d	n	20	A természet rendje	s	g	20	Alanori Krónika	r	r	50
A magány fájdalom	s	g	10	A Tisztaság Kapuja	r	n	100	Alapítvány	H	g	30
A mágia csodája	f	r	50	A tisztaság tornya	r	r	50	Alattomos fekete csáp	l	r	200
A mágia halála	t	g	10	A tisztesség manifesztációja	r	u	6000	Alattomos manó	d	g	20
A mágia létsíkja	-	r	200	A titánok szele	Ti	g	10	Alattomos módszerek	c	r	100
A mágia méltósága	f	n	20	A tömeg hívó szava	d	r	50	Alba regina	P	n	100
A mágia oltára	Má	n	100	A trükkök kizárása	t	n	20	Albinó küklópsz	t	r	250
A mágia szabadsága	f/r	n	20	A tudás hatalma	d	g	10	Álcázás szakértelem	-	n	50
A mágusok átka	Mu	r	500	A tudomány ára	Tu	r	500	Álcázás	e	n	20
A megbocsátás apostola	r	r	50	A türelem hírnöke	Tu	n	50	Álcázómester	To	g	10
A meglepés előnye	e	g	10	A türelem rózsája	r	r	200	Áldomás	r	g	10
A mélység démona	c	r	150	A tűz oltára	To	n	150	Áldott okéron	r	r	400
A Mester Büntetése	f	r	300	A tűz síkja	-	n	150	Áldozási ceremónia	To	r	200
A mester jutalma	d	r	200	A tűz ura	d	r	300	Áldozat a hónapért	r	r	50
A Mester	f	r	500	A vadak megfélemezése	r/s	r	50	Áldozat	l	n	20
A moák fénykora	t	r	300	A vadak ura	s	r	150	Áldozathozatal	c	g	10
A moák mesterkedése	t/d	r	150	A változások kora	P	r	200	Áldozati bárány	l	g	10
A módszerek ellensége	e	n	20	A vámpír csókja	r	r	300	Áldozati máglya	l/d	g	10
A mutáció eredménye	c	n	20	A vámpírok éjszakája	l	n	50	Áldozati orgling	Mu	n	50
A mutások tombolása	Mu	n	50	A védelem itala	P	g	20	Áldozókés	c	g	10
A muzsika hatalma	e	n	20	A védelem parancsnoka	t	r	150	Áldozómester	l	g	10
A nagytanács ítélete	B	r	200	A végső áldozat	s	n	20	Alex Vampirsson	l	n	300
A napfény szépsége	r	n	150	A vér hatalma	d	r	400	Alias Kurd	Ti	r	200
A norektyr mágijája	t	r	150	A vér szintje	H	n	50	Alkalmazkodás	e	g	10
A nyugalom tengere	s	r	100	A vér tava	l	r	400	Alkalmazkodás	P	n	10
A pegazusok hercege	f	r	400	A vereség híre	c	r	50	Alkímia	f	g	10
A pénz szentélye	f	n	50	A vezér útja	t	g	20	Alkímiazó üst	f	n	100
A próféta parancsa	H	r	200	A világ újrafelosztása	f	r	50	Állati félelem	f	g	10
A pusztítás botja	d	r	100	A víz síkja	-	n	150	Álmodozás	e	r	50
A pusztulás fájdalom	c	r	100	A xirnox lehelete	H	g	10	Álmosító manó	e	r	100
A pusztulás sírjai	l	n	100	A xirnoxok átka	H	r	1200	Álomfaló	c	r	50
A remény virága	e	n	20	A zangrozi módszer	f	g	100	Álomörzök	e/r	r	100
A reménytelenség bajnoka	c	r	200	A zologrederi harcok	s	n	50	Álompor	e	n	20
A rend helyreállítása	K	n	150	Abarrun segítsége	f	g	30	Álomsárkány	e	r	300
A repülés szabadsága	P	r	200	Abszolút pusztítás	l	r	250	Álomtündér	e	r	50
A rettenet katonája	l	r	50	Acél Öklök	r	r	150	Álomvilág	-	n	150
A rothadás szentélye	c	n	20	Acéldarázs	s	r	100	Álomvirág	e	g	10
A rúttság büntetése	e	n	20	Acélgólem	Má	n	150	Alpesi tehén	s	g	10
A sárkány kincse	Má	r	400	Acélkolosszus	f	r	1400	Általános randomizáció	f	r	50
A sebek befornak	r	n	100	Acélöklől	t	g	10	Altatódal	e	r	50
A sellők csábitása	e	r	50	Achát gólem	c	u	4000	Ametisztmedál	s	g	10
A skorpió ereje	s	n	20	Adamantitgólem	c	r	150	Amniosz-ia	f	n	20
A sokaság ereje	c	n	20	Adószedő	f	n	20	Ámokfutó	d	n	20
A sors fintora	t	n	20	Áeratikus hasnyák	l	r	50	Amorf testkéreg	P	g	20
A Sötét Föld átka	c	g	20	Afgori hatalma	-*	r	500	Amyrro	Ti	r	300
A sötétség ideje	Mu	g	10	Afgori, szímill törzsőfő	B	n	100	Angyali bűbáj	K	r	600
A sötétség kardja	c	r	50	Agglomerátor	f	g	10	Animáció	l	r	150
A sürgetés rúnája	c	r	100	Agresszivitás	d	g	10	Animált korall	s	r	300

Animált ősföld	t	r	150	Átoksárkány	c	n	150	Az óriások fájdalma	t	r	150
Annak	s	n	20	Átoksúlyom	Mu	r	300	Az orkok őregánya	d	r	500
Annihiláció	Má	n	50	Átokszórás	-	n	50	Az ósmágus szájvize	Má	n	100
Antimágikus ballaszt	s	n	100	Átruházás	t	g	10	Az örök élet forrása	r	g	10
Antimágikus citadella	Ti	n	100	Áttelepítés	t	r	50	Az örület fanatistái	c	r	150
Antimágikus csáp	P	g	20	Áttérítés	-	g	10	Az örület temploma	d	r	50
Antimágikus goblin	Ti	n	100	Átvgy Morodur	Tu	n	30	Az ósmágus kívánsága	Má	r	400
Antimágikus őrtorony	t	g	10	Augur köpenye	r	g	50	Az ósök bilincse	f	n	100
Antimágikus rakshallion	-	n	100	Augur varázskönyve	r	r	100	Az ósök csarnoka	Má	n	50
Antimágikus szellő	Ti	n	50	Aurafaló	s	n	20	Az ósök könyve	Tu	r	200
Antióskó	P	r	400	Auralátás	f	g	10	Az ósök szelleme	H	g	10
Anyagi robbanás	Mu	r	400	Aurapollátor	c	n	20	Az ósök tudása	Tu	n	50
Anyamotyogó	l	r	600	Autentikus vámpír	l	r	800	Az őszinteség bajnoka	r	r	200
Apokalipszis	l	u	5000	Avatár idézése	e	r	400	Az újjáéledés tornya	r	r	150
Apró kívánság	t	r	300	Avengir kívánsága	r	n	20	Az újjáéledés tornya	r	r	200
Apró szintlépés	-	g	20	Avengir	r	r	150	Az univerzum kifordítása	c	r	100
Aquan	s	g	10	Avillis	P	n	50	Az univerzum tengelye	l	r	50
Aradás	s	n	20	Az agy kifacsarása	c	r	300	Az utolsó csók	e	n	20
Arany délelőtt	f	n	50	Az áldozat szintje	Mu	n	50	Az utolsó mondasók könyve	r	r	700
Arany papi karkötő	-	n	20	Az alkotó öröme	K	r	500	Az utolsó szó	l	r	50
Aranybánya	f	r	200	Az álmok hatalma	e	r	50	Azbesztaguyú Artkisz	f	n	20
Aranycsináló csáp	Má	g	20	Az álmok oltára	P	n	1500	Azonnali bübáj	l	g	20
Aranyeső	f	g	50	Az alvó oroszlán	f	n	20	Azonnali gyógyítás	s	g	20
Aranyfecske	e	g	50	Az alvó szörny	c	r	150	Azt mondtam, nem	e	u	4000
Aranygriff	r	r	100	Az angyalok háborúja	d	r	100	Baar-ork	d	g	40
Aranyló ugarháj	r	g	10	Az árnytündérek mérge	s	n	100	Bahgar fétise	c	r	150
Aranyársárkány	K	r	600	Az ártatlanság kora	s	r	20	Bahgar kívánsága	c	r	300
Aranyősrényű pegazus	r	n	100	Az átalakulás bőre	P	u	3000	Bahgar	c	r	150
Aranytojást tojó tyúk	c	r	50	Az átalakulás kora	-	r	150	Bahn szolgálja	f	r	500
Aralás után	r	n	20	Az egyesült entitás döntése	P	r	1500	Bájjtal	e	r	50
Arató csattanat	t	g	10	Az egyszerűség hatalma	Ti	n	50	Bajnoki aréna	K	n	50
Arc	c	r	50	Az éhínség parányi gyöngye	H	n	50	Bajnokok csatája	t	r	50
Arhomad varangy	Mu	g	10	Az elemek ura	r	u	4000	Bajnokság	t	r	50
Aritma	s	n	20	Az élet egyensúlya	s	r	50	Bájolás	P	r	500
Arkangyal	r	r	200	Az élet ereje	s	r	200	Bakkura	t	n	20
Arkhon, a vezír	r	r	150	Az élet és halál kupája	s	r	50	Bakugrás	t	r	50
Armageddon	c	r	200	Az élet fája	Tu	r	200	Baljós jelek	d	r	150
Arnilla	d	r	50	Az élet ize	l	g	10	Balszerencsés quwarg	d	g	50
Árnyékharcos	Ti	r	200	Az élet könyve	r	r	50	Baltazar, a behemót	K	n	50
Árnyékhold	c	r	50	Az élet körforgása	s	r	400	Bandita	d	g	10
Árnyékraja	c	g	10	Az élet oltára	s	r	150	Banyapók	c	r	200
Árnyéksárkány	l	r	400	Az élet szava	s	n	20	Bányarém	t	g	20
Árnyéktestőrség	f	n	20	Az élet tornya	r	g	10	Bányászat szakértelem	-	g	10
Árnyéktűz	c	r	300	Az élet vize	s	r	50	Bányászvorthag	Ti	g	20
Árnyékvilág	l	g	10	Az élettelesség megcsúfolása	Tu	r	700	Barlangcsarnok	Ti	r	500
Árnylord	l	r	100	Az ellenállás megtörése	Má	g	20	Bármágus	f	g	20
Árnymanó	d	g	10	Az ellenfél balszerencséje	c	u	3000	Batkamanó	r	g	10
Árnyrém	l	g	20	Az elme fölénye	e	n	50	Bátor manó	t	r	50
Arnthon	t	r	50	Az elme nyitása	P	n	50	Bátorság	t	g	10
Ártatlan Ártalom	l	r	150	Az enyészet hídja	c	r	50	Bávatag golombár	s	n	150
Árulás	d	g	10	Az erdő bosszúja	s	g	20	Bazaltelemtál	t	n	50
Áruló Yathmog	c	r	150	Az erdő lelke	s	g	10	Bean-sídhé	l	r	50
Árvíz	s	r	300	Az eretnekek bosszúja	-	g	10	Becsületes küzdelem	t	r	50
Asylum	f	r	100	Az erős ereje	K	r	1500	Beholder mágus	Má	u	4000
Asztrálfereg	P	g	10	Az erő felosztása	Ti	g	20	Békés tisztás	s	n	50
Asztrális behemót	P	r	400	Az erő ökle	t	g	10	Békítés	r	g	10
Asztrális hullám	Mu	r	500	Az erős gyengéje	t	g	100	Béklyó	t	r	50
Asztrális kapocs	f	g	10	Az esszencia elnyelése	c	r	300	Belladonna	e	n	20
Asztrális polip	H	g	10	Az idő hercege	c	r	200	Bérmágia	t	r	200
Asztrálméreg	Tu	n	100	Az idő kereké	e	r	2500	Bérmunka	f	r	200
Asztrálszárnyas	P	n	50	Az időrabló érintése	e	g	20	Bern, a szutyok	Mu	r	200
Átcsoportosítás	r	r	50	Az igazság pillanata	r	n	50	Bertold, a harcias	t	r	50
Áthatolhatatlan kód	s	r	100	Az igazság próbája	r	g	10	Besűgás	c	r	500
Átkos kötődés	l	n	50	Az információ hatalma	c	n	20	Betakarítás	s	n	20
Átkozott bőr	Mu	g	20	Az isbai szent bak	r	r	50	Betelgeuse	To	n	150
Átkozott kincs	f	r	50	Az istenek hírnöke	-	n	100	Betonfal	t	r	50
Átkozott mágia	t	r	50	Az istenek könnye	r	g	10	Blanka	s	r	100
Átok	c	g	20	Az istenek küldötte	K	n	100	Bibircsók-óriás	t	r	250
Átokféreg	l	g	10	Az istenek sóhaja	r	g	10	Bibor mősze	B	r	600
Átokkő	l	n	20	Az iszonyat tornya	l	r	200	Biborgőrény	s	n	20
Átokmanó	Mu	n	50	Az ongóliantok dühe	t	g	10	Bikacsók	d	r	50
Átokmurgattyú	c	g	20	Az orgorók átka	s	r	150	Bikaviadal	-	r	200
Átokosztó	c	r	200	Az orgorók hatalma	s	r	50	Birtoklás	-*	r	300
Átokpulzálás	Mu	r	200	Az óriások dühe	t	r	150	Bjölteodrok	Tu	r	300



Bliht	Má	n	50	Chara-din küldetése	c	r	50	Destabilizátor	-	n	200
Bo' adhun csapás	f	r	600	Chara-din lesújt	c	g	10	Destruktvú fúzió	d	n	20
Bo' adhun tréfa	s	g	20	Chara-din macskája	c	g	10	Detonáló amulett	To	r	300
Bogyó gránát	d	g	10	Chara-din monolitja	c	n	20	Deus ex machina	e	r	50
Bohócmolud	K	n	150	Chara-din oltára	c	g	10	Dexkill, a pusztító	Ti	r	300
Bolhakutya	e	g	10	Chara-din papja	c	g	10	Dezintegráció	To	r	600
Bombagoly	s	g	10	Chara-din talizmánja	c	r	50	Dezintegráló sugár	l	r	400
Borax király	r	r	50	Chara-din temploma	c	r	50	Dezintegrátor	f	r	300
Borr'tan	P	n	50	Cheotox	Mu	r	500	Dhokajtra	Mu	r	200
Borun, a bérgyilkos	To	r	300	Chloe	Mu	r	200	Diána kívánsága	e	r	400
Borúra derű	e	g	10	Chosuga	P	r	400	Diána tánca	e	r	50
Borzalmak szakadéka	c	r	50	Clod Onar	d	r	500	Diána	e	r	50
Borzalmas varkaudar	d	r	300	Connor Wartause	t	r	150	Dimenziórés	c	g	10
Bo-skorpió	s	n	20	Csábítás	e	r	500	Direkt kontaktus	e	r	300
Boszorkánylány	s	r	250	Csábmosoly	e	g	10	Diuretikus kráken	e	r	200
Boszorkánymester	To	n	50	Csákányos Blendor	t	n	20	Diz' ox nyílpuskás	d	r	150
Bosszú	t	n	100	Csala-csiny Csilla	e	n	20	Dizruptor	d	r	100
Bosszúálló	t	r	150	Csapdaészlelés	-	g	10	Dohu féreg	P	n	100
Bosszúhadjárat	l	r	100	Csapdakészítés	-	g	10	Dombi yeti	t	r	200
Bölcs szilmill	K	n	100	Csápmester	Mu	g	10	Don Caloni	t	r	400
Bölcs tanító	r	g	10	Csápos mélységi motyogó	l	n	50	Doorwalh	l	r	300
Bölcsök köve	-	g	10	Csápos otagi	c	n	50	Doppelganger	e	r	50
Bölcsesség	-	r	100	Császári dekretum	Ti	r	500	Dor	Ti	r	300
Bölcsőpolip	s	r	150	Császári kinmester	Ti	n	100	Domodon hava	d	g	10
Bömbölő arénarém	Ti	r	800	Csatamágus	t	n	20	Domodon követője	-	n	100
Brakkara	d	n	20	Cselvetés	f	g	50	Domodon küldetése	d	r	50
Bronzspáncél	t	n	20	Csere	f	g	10	Domodon lovagnöje	d	r	150
Bronzsisak	t	g	10	Cserebogár	P	r	200	Domodon oltára	d	g	10
Bronzsrörényű pegazus	f	n	100	Csillagbajnok	e	r	50	Domodon papja	d	g	10
Brutális mancs	Ti	n	50	Csillaghullás	l	n	20	Domodon szentélye	d	r	50
Brutális szilmill	Ti	n	50	Csipkerőzsika álma	e	r	50	Domodon temploma	d	r	50
Brutalítás	t	n	20	Csoda	r	g	10	Domodon visszavág	d	n	100
Bufa hirnőke	b	r	200	Csodabogár	r	g	10	Dorony-duda	f	n	20
Bufa lovagnöje	b	r	200	Csodadoktor	c	g	10	Dort Amessix	t	r	300
Bufa nevetése	b	u	3000	Csodaszarvas	s	g	10	Dögkeselyű	d	g	10
Bumeráng	r	g	10	Csökmágia	e	r	50	Döglégy	l	g	10
Bundás csirmáz	t	r	50	Csónak	s	n	20	Dögvész	c	r	100
Bunthar	r	r	400	Csontfal	H	n	50	Drakolder citadella	-	n	100
Burástya királynő	e	r	150	Csontgölem	H	n	100	Drakolder érdemrend	f	g	10
Burástya kölyök	e	g	10	Csonthalom	H	n	50	Drakolder mágus	f	r	200
Burástya özőnlés	e	n	20	Csontkés	-	g	10	Drakolder poronty	f	r	300
Burástyatojás	e	g	10	Csontlepké	l	r	50	Drakolder rémúr	f	r	400
Burjánhó bőr	Tu	g	20	Csontpálca	l	g	20	Drakolder testőr	f	r	300
Burjánhó toragfatty	c	r	300	Csontszurony	t	g	20	Drakolder varázslat	f	n	50
Bűvös Ökör	Ka	r	400	Csontváz harcos	l	n	50	Drakolich	l	r	400
Bűbájlidérc	c	n	20	Csontváz lord	l	r	200	Drasmólom	s	g	10
Bűbájlópás	e	r	500	Csontváz	l	g	20	Drónkeselyű	c	g	10
Bűbájmásolás	e	r	500	Csordaszellem	c	r	150	Drótháló	c	g	10
Bűbájdoldás	l	g	10	Csótánykirálynő	H	n	50	Drótszór	f	g	10
Bűbájos féreg	e	r	500	Csökönys őszvér	s	g	10	Drótszörű pincsi	r	n	20
Bűbájemlegesítés	e	g	20	Csőpógó sav	l	g	20	Drud	d	r	150
Bűbájevdelem	e	g	50	Csőpógó csápolat	H	r	300	Druida	s	g	20
Bűdös zokni	t	r	50	Csupacsapó csillag	Tu	r	200	Duer-ork	d	g	40
Büntetés	d	n	20	Csupasz izom	t	g	20	Dupla szintlépés	-	g	50
Büntető féreg	t	n	50	Cszuspi	d	r	100	Dupla vagy semmi	c	n	20
Büntető iszonyat	l	r	100	Daergaoth lord	Mu	g	30	Duplacsavar	Má	g	50
Büntető praglonc	t	r	50	Dagály	s	r	50	Duplikátum	d	r	400
Büntető	K	r	300	Dálámár	-	n	20	Duzzadó féreg	t	n	50
Bűvölés	e	g	10	Darázsfelhő	f	g	10	Dühkitörés	t	g	10
Bűvös erdő	-	r	300	Darkseid	r	n	20	Dzsungel	s	n	150
Bűvös hajnal	e	n	50	Daronel	f	r	50	Ebédszünet	l	n	50
Bűvös lant	e	r	50	Degradálás	Ti	g	10	Ében hadúr	c	r	200
Bűzös fej	Mu	n	20	Degradátor	c	g	10	Ében halálhajcsár	c	r	100
B'Waetan	c	r	200	Dehidrátor	c	n	20	Ében harcos	c	g	10
Caramella	e	n	20	Déja vu	s	u	6000	Ében ijász	Mu	g	50
Célpontválasztás	Má	r	300	Déli napsütés	r	n	20	Ében munkafelügyelő	c	g	10
Chakra vadászseb	t	g	20	Délibáb	t	n	50	Ében thargodan	c	r	200
Chara-din álma	c	g	10	Démoni bál	To	r	400	Ében tigris	c	r	600
Chara-din döbbenete	c	u	3000	Démonparázs	To	r	600	Ében vitéz	c	g	20
Chara-din fattyú	c	g	20	Démontetű	c	g	10	Éber vadászkutya	r	g	10
Chara-din fénykora	c	g	10	Denerissa éneke	P	n	100	Éberség	r	n	50
Chara-din helytartója	c	g	10	Denerissa	e	r	200	Ébred az erdő	s	n	20
Chara-din kőszivogva	c	r	200	Denevér szimbólum	d	r	50	Egérút	-	u	5000
Chara-din követője	-	n	100	Dermesztés	H	r	300	Egészségpróba	Tu	r	300

Égető tekintet	r	r	50	Élőhalott-pusztítás	r	g	10	Fabontó szőjer	s	n	50
Egoizmus	c	r	100	Élőholt gárdista	l	r	200	Fagymester	H	n	30
Egokínzás	P	g	30	Élőholt mágus	l	r	600	Fair play	r	r	50
Egyenlő esélyek	f	g	10	Élőholt mirg	l	g	10	Fairlight állovagja	f	r	150
Egyesített lelki energia	e	r	200	Élőholt quarg	l	n	500	Fairlight bankár	f	g	10
Egyesült erő	t	r	600	Élőholt rituálé	l	r	150	Fairlight banka	f	n	50
Egyszerűsítés	s	n	50	Élőholt sullár	l	n	20	Fairlight cselszövése	f	n	20
Együttérés	r	n	20	Előnyös üzlet	r	r	400	Fairlight játéka	f	r	50
Éhínség	l	r	50	Élősködő	f	n	20	Fairlight követője	-	n	100
Ehknagorhu	e	r	100	Élőváros	f	r	200	Fairlight küldetése	f	r	50
Éjféli pusztítás	l	n	20	Előzónlél	t	n	50	Fairlight oltára	f	g	10
Éjkoris	c	r	200	Elsius, a gyógyító	Tu	r	200	Fairlight papja	f	g	10
Éjmágus köpenye	c	r	50	Első vér	r	n	20	Fairlight pusztító masinája	f	r	50
Éjmágus tükré	c	n	20	Elszabadult indulat	t	g	10	Fairlight sarkánya	f	r	500
Éjmágus	c	r	100	Elterelés	s	r	50	Fairlight temploma	f	r	50
Éjszárkány	c	r	600	Élető tettvágy	r	g	10	Fairlight trükkje	f	g	20
Ekharion bébi	t	r	150	Elveszett tudás	Tu	g	10	Fairlight vihara	f	n	20
Ekharion	t	n	200	Elzárás	e	g	50	Fairlight villámai	f	n	20
Ei DonGo	-	r	50	Ember kalandozó	-	g	50	Fáklya	r	n	20
Ei Miacci	d	u	5000	Embervéd	t	n	50	Fal	r	g	100
Elátkozott építőmester	t	g	20	Emléktolvaj	c	g	20	Falkavezér	s	r	150
Elektromos angolna	f	g	10	Enciklopédia Fantasia	-	u	4000	Falu	r	r	300
Elektromos kéz	Má	g	10	Éneklő Szarvas	e	n	50	Falvastagítás	t	g	10
Elektromos lehelet	Má	g	20	Energiacsapolás	H	g	10	FanaKkus számuráj	t	g	20
Elektromos pajzs	f	n	20	Energiacsóva	Ka	r	500	Fanatikus Wart	K	g	50
Elektromos rája	f	r	50	Energiaelementál	-	n	50	Fantalas	r	n	20
Élelmiszerraktár	H	n	20	Energiafolyam	f	n	20	Fantom	e	g	10
Elementál fatty	Má	g	10	Energiagyémánt	d	n	50	Fantomszárkányok	c	r	1000
Elemi Argon	Má	r	300	Energiailat	e	r	200	Faradság	elf	n	10
Elemi földcsapás	t	n	20	Energiakitörés	f	g	20	Farkastevérek	Tu	n	50
Elemi pulzátor	f	g	20	Energiakoncentráció	c	r	150	Fatónk	s	g	10
Elemi rin	r	r	200	Energiapajzs	Má	g	10	Fátyol	e	n	20
Elemi védelem	r	r	300	Energiaszólyom	Má	n	100	Fátyoltehén	P	r	400
Elemi vízcsapás	s	g	10	Energiaspirál	r	r	200	Fatty lord	c	r	100
Elenios csábitása	e	n	20	Energiaszellem	e	n	20	Fattyak szaporodása	c	g	50
Elenios követője	-	n	100	Energiatűske	f	g	10	Fattyak teremtése	c	g	50
Elenios küldetése	e	r	50	Energizáció	Má	r	1200	Fealefel Throm	f	r	300
Elenios lovagnője	e	r	150	Enor a ravasz	To	g	20	Fedett verem	s	n	20
Elenios oltára	e	g	10	Ent kertész	s	g	10	Fegyver szakértelem	-	g	50
Elenios papnője	e	g	10	Építész	t	g	10	Fegyverbolt	t	n	20
Elenios szentélye	e	n	20	Építkezés	t	g	10	Fegyverkovács	t	g	50
Elenios temploma	e	r	50	Építő rakshallion	-	n	100	Fegyvermester	t	r	400
Életenergia	-	r	400	Epokitífereg	e	g	10	Fegyverrantás	t	n	20
Életesszencia	r	n	20	Épület teremtése	f	g	10	Fegyverszünet	s	n	50
Életfolyam	r	r	400	Erdei manó	s	g	10	Fehér gyógyító ital	Má	g	20
Életgyár	K	n	50	Erdei tündér	e	n	20	Fehér kakas	r	g	20
Életkristály	K	g	10	Érdekszövevényes	To	n	20	Fehér Tigris	K	r	700
Életöszön	s	n	20	Érinthetelenség	s	n	20	Fehérbérc temploma	e	r	150
Életpajzs	s	g	20	Erőd	t	n	20	Fejvadász klán	c	n	20
Életszívás	d	g	10	Erőegyensúly	s	r	50	Fejvadász	t	r	150
Életszívó kard	l	r	100	Erőfitogtatás	Ti	g	20	Fekete fónix	Mu	r	400
Eleven rettenet	Mu	r	300	Erőgyújtás	r	r	100	Fekete griff	c	r	100
Elévülés	c	n	20	Erőpajzs	f	g	10	Fekete gyík	Ti	g	10
Elf bárd	f	g	10	Erőpróba	Ti	r	300	Fekete hólyag	Ti	n	20
Elf mesterharcos	f	r	150	Erszényes elkarog	e	r	200	Fekete kakas	l	r	400
Elf	e	g	10	Ervőd	s	r	50	Fekete kehely	d	r	50
Elfajzott enkala	c	g	20	Érzékelő csáp	Tu	g	20	Fekete könnyek	l	g	20
Eihullik a gyenge	t	g	20	Érző szívű dromedár	r	g	10	Fekete lovag	To	n	30
Eliana	r	r	400	Esélyeső	Ti	g	10	Fekete lyuk	-	n	150
Elimináció	d	g	10	Esélytelenség	c	g	10	Fekete olész	Ti	g	20
Elit gárdista	t	r	100	Estariol	c	r	50	Fekete özevgy	s	r	50
Elit palotaőr	f	r	400	Északi druida	s	n	20	Fekete Péter	l	u	3000
Ellenvarázslat	f	g	200	Északi tűzsárkány	d	r	700	Fekete sereg	t	r	50
Elmanakh	To	r	200	Esszenciakristály	e	r	300	Feketemágia	l	n	100
Elmeféreg	f	r	50	Éteri fény	r	n	20	Felderítés	-	r	200
Elmemorzolás	P	r	200	Étkezési homár	s	r	50	Felejtés	e	g	10
Elmepajzs	-	r	200	Evaporór	f	n	100	Felejtő féreg	c	r	200
Elmeszaggató karmok	Mu	r	300	Evolúció	s	n	20	Felelemjáró	l	g	10
Elműlás	Tu	g	10	Exhumálás	H	n	30	Felénk Yathmog	Mu	r	500
Élő bűbáj	e	r	300	Ezeréletű	e	r	50	Felrészülés	r	g	50
Élőholt póffeteg	l	r	600	Ezoterikus mardel	e	r	50	Felkészülés	-	r	200
Élő fal	s	n	20	Ezüstsereg	r	g	50	Felnövekvő nemzedék	t	r	600
Élő útvesztő	s	r	50	Ezüstsörényű pegazus	e	n	100	Felső szférák angyala	r	r	400
Élőáldozat	l	r	100	Ezzüstmágusok tornya	f	r	50	Felsőbbrendűség	c	n	20

Feltámasztás	r g 10	Garokk	t g 10	Gyakás	d n 150
Feltételes gyógyítás	r n 20	Gatko	Má n 50	Gyászbeszéd	r g 10
Fémbontó szójer	f r 50	Gátvakond	t n 20	Gyászoló mourg	Tu n 50
Fenix	K r 200	Gázturbina	Mu n 50	Gyászszertartás	l g 10
Fényelementál	r r 200	Gebarrían, az utazó	e r 50	Gyáva féreg	d r 100
Fényfóhón	K r 400	Gemina akarata	s g 20	Gyávaság	c g 10
Fénysárkány	r r 250	Gemina amulettje	s g 10	Gyémántsárkány	r r 500
Fénytestvér	K n 20	Gemina aurája	s g 20	Gyenge mérég	s g 10
Fényúr	r r 250	Gemina balzsama	s g 20	Gyengesség	- r 200
Féregszint	- n 20	Gemina porcelánkutyája	s r 200	Gyengítő lehelet	l g 10
Ferge, a hős	r r 150	Gemina	s r 300	Gyermekáldás	s n 20
Ferratáció	r g 10	GGÖT	Ti n 100	Gyevi bíró	b r 200
Fertőzés	c r 50	Gigantikus manipulátor	l u 4000	Gyikember	s g 10
Ferwagor kincse	t r 150	Gigantikus növekedés	t g 20	Gyilkos erőd	l r 200
Ferwagor, elementál lord	t r 150	Gigaököl	t g 10	Gyilkos fegyver	- g 10
Feudális örökség	t r 50	Gitonga	s g 10	Gyilkos ij	e r 50
Fezmin gépezete	P r 400	Gladiátor	K r 300	Gyilkos karmok	Ti r 200
Flavius	r r 50	Gladiátorvért	l n 20	Gyilkos manó	l g 20
Fóbia	f n 20	Glória	- g 50	Gyilkos mérég	s r 400
Fogadó	f r 300	Gnóm katapultállomás	f r 50	Gyilkos mokus	s g 10
Fogolycsere	e n 50	Gnóm kutatóállomás	f r 50	Gyilkos puffancs	Tu n 20
Fókuszált mágia	- r 1500	Gnóm mágus	f g 10	Gyilkos sallank	t g 10
Fókuszgömb	P n 50	Gnóm szolgáló	s r 150	Gyilkos sólyom	c g 20
Fókuszpenge	t g 20	Gnóm	f g 50	Gyilkos szellem	Mu n 50
Folrang	d r 1000	Gnómlak	f r 200	Gyilkos szilmill	To n 50
Folyó	s n 100	Gnorrathi vérfarkas	l r 150	Gyilkostüzi gyémánt	d r 200
Fordulat	f g 10	Goblin horda	Ti n 100	Gyógyítás	- g 10
Forróstítás	To r 300	Goblin katona	Ti g 50	Gyógyító érintés	Tu g 10
Fortyogó motyogó	l n 150	Goblin kürt	Ti n 100	Gyógyító hadtest	s r 200
Földanya amulettje	s r 400	Goblin mágus	Ti n 100	Gyógyító mancs	K g 20
Földanya csókja	s g 10	Goblin mészáros	Ti r 600	Gyógyító sámán	Tu g 10
Földanya erdeje	s r 50	Goblin orgyilkos	Ti g 50	Gyógyító szellő	K g 10
Földanya gyümölcssei	s r 300	Goblin ügyeskedő	Ti r 800	Gyógykenőcs	r g 10
Földanya kegyeltje	s r 100	Goblin várúr	Ti n 100	Gyógymógy	s g 10
Földanya közbeszól	s g 10	Goblin vezér	Ti r 700	Gyógysugár	r n 10
Földanya ligete	s g 10	Goblin	Ti g 50	Gyors reflex	d r 400
Földanya óvó keze	s g 10	Goldugar	r g 10	Gyorsaságpróba	H r 300
Földanya paradicsoma	- n 150	Gólemformázás	- n 30	Gyöngymangó bokor	s g 10
Földanya	s r 400	Gólemgyurmázás	t r 200	Gyöttrő féreg	d r 400
Földelementál	Ti n 50	Gonhard, a féregkutató	- n 100	Gyülesterem	Má g 30
Földhányás	t r 100	Gonosz szilmill	H n 50	Haarding-féreg	l g 20
Földharc	- g 50	Gontrak alkuja	f c g 10	Haarkon darazsai	l n 50
Földindulás	t g 10	Gontrak gyűrűje	fie n 20	Haarkon dühe	l r 200
Földmozgás	t r 100	Gonyolók	t g 20	Haarkon kegyence	H r 200
Földöntült ragyogás	e n 20	Goombar	l r 150	Haarkon öregkora	l r 100
Földrengés	t n 20	Gorath lárvá	f g 20	Haarkon szolgálja	c r 150
Förtelemféreg	c g 10	Gorhmad féreg	s n 50	Haarkon	l r 300
Fregnikus plazma	c g 10	Gormaffi gormaff	e r 150	Háborgó tenger	s g 10
Frinadali, az akadémikus	Má n 50	Gorombilla	r g 10	Hadiadó	t r 50
Füllánk	d r 50	Gothag dögüldérc	l r 200	Hadisarc	d n 10
Fúria	e n 20	Gothmog	f r 400	Hadiszerecnse	f g 10
Furulya	s g 20	Göcsörtös bunkó	s r 50	Hadizsákmány	t n 20
Futóhomok	s n 20	Gömböc	c r 200	Hadroszaurusz	s r 150
Fúzió	d g 10	Gömbvillám	r r 600	Hadüzenet	t n 10
Függőhíd	sle g 20	Görényteknőc	To g 10	Hadvezér	t g 10
Fúráktár	Tu n 20	Grákó denevér	l n 20	Hájás Worpel	Mu n 50
Fürdő	s g 10	Gránátsapda	c g 10	Hajtógép	Ti r 600
Fürgülés	t n 50	Gran Darr	Má r 300	Hajnali Harmat	r r 100
Fürkésző	Mu r 300	Gránit őrszobor	t r 150	Hajtóvadász	Ti g 10
Fűszer	f g 20	Gránitbőr	Tu r 300	Hála	e n 10
Fűvészkert	Tu g 20	Grath Morphus	l r 50	Halálaura	H r 300
Fylo	b r 200	Griff-fióka	e g 10	Halálbáró	l g 10
Gaddar	Ti r 200	Griffónix	r r 250	Halálcsapda	l n 10
Galetki bárd	B r 300	Grifftojás	r n 20	Halálementál	l r 400
Galetki hadvezér	Mu r 200	Grimor	Tu n 150	Halálgömb	Ha g 30
Galetki helytartó	P n 50	Grok-képződmény	s n 20	Halálhozó	Mu g 10
Galetki kém	Má n 50	Groxmati átokmanó	s n 100	Haláljáró	H g 20
Galetki lárvá	-* g 30	Gruangdag amulettje	t n 10	Halálkapu	l g 20
Galetki mágustanonc	Má g 20	Gruangdag testőre	t g 10	Halállista	Má r 300
Galetki szájhős	To g 20	Gruangdag vára	t g 10	Halálmadár	l g 10
Galetki testőr	Ka g 20	Gruangdag	t r 400	Halálmester	H r 300
Galetki varázskő	Má g 10	Gubbó	K g 10	Halálóriás	l r 250
Gandor	d r 100	Guolg császár	f r 300	Halálos farktüske	K r 300
Gargol	P r 200	Gwendolen	e r 50	Halálos káprázat	Má r 300

Halálos kór	c r 50	Hoellauwaupula	Tu n 20	Inváziós éjszaka	c r 50
Halálos litánia	Ha r 700	Hóféherke	e n 20	Inváziós emlékérem	t g 10
Halálos sugárzás	l r 50	Hóhérbimbó	l g 10	Ínyisorvadás	H g 10
Halálos szerelem	P r 200	Holtak energiája	l g 20	Írányíthatatlanság	Mu g 10
Halálosztó Káin	d/c u 3500	Holtak serege	Ha r 600	Írányított manakisülés	f r 300
Halálosztó Klam	l r 300	Homogén artikula	c g 20	Íspotály	r g 20
Halálparancs	H n 50	Homokféreg	f r 100	Istálló	r g 20
Halálpenge	d g 10	Homokóra	e r 50	Isteni érzés	K r 300
Halálsikoly	l g 10	Homokvárány	r g 10	Isteni harag	K r 250
Halálsugár	l n 10	Hordaparancsnok	t r 100	Isteni kapcsolat	r n 10
Haláltánc	t g 10	Hordázás	- n 100	Isteni közbeavatkozás	r u 4000
Haláltáncos	Ti n 20	Hordóagyú mameeluk	t n 50	Isteni parancs	r r 300
Halálosztó pocok	c r 100	Hóstett	Ka n 100	Isteni segítség	r r 50
Halhatatlan kiántag	H g 10	Hosszú ij	e r 50	Isteni szeszély	e n 50
Halhatatlan klanvezér	H r 200	Hótarantula	r r 150	Isteni szinjáték	- g 10
Halhatatlan kötés	Ha n 100	Hóvihar	s n 10	Isteni szövetség	- r 100
Halhatatlanság	d r 100	Hős	r r 150	Isteni visszahívás	- r 50
Halvány reménysugár	r g 10	Hósi halál	d n 10	Izszapógélem	s r 150
Halvaszületett	l n 50	Hősies küzdelem	d g 10	Izsonyat	l r 150
Hamis arany	Mu g 10	Hósiesség	r g 10	Izsonyatos csáp	Mu g 10
Hamis istenek	c g 20	Hóskorszak	r g 10	Izsonyatos goblin	Ti r 700
Hamis vacsora	Ti g 20	Hősök ideje	r g 20	Izsp elementál	e g 10
Hamupók	s g 10	Hrumaguk	d r 300	ítétel	r n 10
Hangrobbanás	e n 50	Huddens mester	r r 200	Ithril	l r 200
Haragvó istenek	c r 150	Huhogás	e g 10	Izompuffasztás	c g 10
Harci mágus	f r 50	Hullaféreg	l n 100	Jádesárkány	e r 400
Harci mutáns	Mu r 200	Hullámelementál	s g 10	Jaj a legyőzötteknek	t r 200
Harci sámán	Ti g 20	Hullazabáló	l g 10	Járvány	s r 200
Harci szekér	t n 10	Hurleon	f n 10	Jégcsapás	l g 10
Harci törpe	Ti n 20	Húségeskü	f g 20	Jégcsóva	l g 10
Harcias manó	t g 20	Húsevő magszim	s g 10	Jégelementál	l r 150
Harcművészet	- n 10	Hübérszövetség	r n 10	Jeges szellő	H n 30
Harcos amazon	e r 150	Húség	K n 20	Jégmedúza-fej	Má g 10
Harcos hárpia	l r 400	Hűtlen szolgáló	f g 10	Jégsárkány	l r 400
Hármas büntető osztag	c g 20	Hydron	To r 300	Jégszív	l/c g 10
Hármas idezes	s u 3500	Ichinedar	Ti r 200	Jégtroll	l n 30
Három a galetki igazság	- u 3500	Idegen tollak	s g 20	Jellempróba	- g 10
Harq al-Ada	d r 50	Idegroncsolás	f g 20	Jellemtűkőr	f r 50
Harsona	f g 10	Idézés	- g 20	Jerikó	s r 200
Hártyás lemúr	Tu g 10	Idézőróna	Má n 50	Johhtukul	Tu g 20
Hártyás szárnyak	Ti g 10	Időcsere	f u 4000	Jóságos manó	r g 20
Hasonlót a hasonlóval	d r 250	Időgyorsító	e r 50	Jovialis mikroszockó	c g 10
Hatalomcsáp	Ti r 300	Időhurok	e r 100	Jövőlátó	P n 30
Hatásnövelő furfang	f n 20	Időkapu	P r 300	Jutalmazás	e g 20
Hatásvadászat	* r 300	Időkiesés	e r 150	Jutalom	r n 50
Hazahívás	l g 20	Időrabló	P r 300	Ka-Boom	H r 200
Hebrencs csapat	r r 50	Időtorzulás	e r 150	Kacagó szépia	c g 10
Hegyi göliát	t r 300	Időugrás	f g 10	Kaffogó hebrencs	t n 20
Hegyi rák	t g 10	Időutazás	e r 150	Kaktusztüske	s g 10
Hegymélyi hooraúk	P r 300	Időzített gomba	c r 50	Kalandos álmok	r r 100
Hegymélyi mágus	Má n 50	Ifjabb Lord Kovács	t r 100	Kalandozók városa	- n 150
Hegymélyi mamut	Tu g 10	Igazságtevő	r r 100	Kamazunga Lopotomos	Ti n 50
Hegyomlás	t n 10	Igor	l n 10	Kamdemon	P g 30
Helvir	d r 150	Ijászmester	f r 150	Kaméleon	e g 10
Helyan	Mu n 20	Ikerfiverek	t r 50	Kamionoszaurusz	s r 150
Helytartói jogar	r g 10	Ikerharcos	t n 10	Kancsalság	Má n 50
Hendiala láncal	l g 10	Ikrák	s n 10	Kandeláber	d/r n 20
Hendiala mosolya	e n 10	Illúzió fétis	c n 100	Kaosz szimbólum	c n 10
Hendiala	e r 400	Illúzió	e r 300	Kaoszbajnok	c r 100
Heraldika	- n 10	Illúziócsáp	P r 500	Kaoszcsapás	c r 100
Hét csapás	d u 3000	Illúziócsapda	P r 1200	Kaoszfelügyelő	c n 10
Heuréka	f n 50	Illúziópalota	e r 600	Kaoszgoblin	Ti r 700
Hiábavaló áldozat	f r 50	Illúziósárkány	e r 700	Kaoszrhorda	d r 50
Hibernáció	d n 10	Ilthian	Tu n 150	Kaoszkatona	Mu g 20
Híd	r r 50	Imádkozás	- g 10	Kaoszkigyó	c r 200
Hideg tűz	To n 50	Immortalitás	H n 50	Kaoszmágus	Mu n 30
Hidegvér	l r 50	Immúnis krakoch	Ti u 4000	Kaoszmester	c g 20
Hidra	l r 100	Influenza	f r 100	Kaoszpiramis	Mu n 30
Higany Hugó	f n 20	Ingatag hegyorom	t r 500	Kaoszplazma	l u 3500
Hihető illúzió	Má r 500	Ínséges idők	* r 300	Kaoszszugár	c r 400
Hínárevő piranha	s n 50	Instabil szingularitás	f r 100	Kaoszszellem	c n 50
Hirtelen halál	d n 10	Intelligencia	s n 10	Kaosztechnikó	c r 100
Hobgoblin	Ti g 50	Intelligenciapróba	Má n 50	Kaosztor nádó	c r 100
Hódolat Raiának	r g 20	Invázió	d r 50	Kaotikus csata	c r 50

Kaotikus tombolás	c r 100	Királyi adó	r n 10	Köszem	Tu n 20
Kapcsolat a földdel	t n 30	Királyi arcképcsarnok	r n 10	Köszemű szimill	Tu g 50
Kaporszakáll	r r 100	Királyi fegyvernök	r n 10	Köszönyog	s r 100
Kaptár	s r 100	Királyi főszakács	r r 50	Kötipró	t n 50
Kapu	t r 100	Királyi halastó	s n 20	Kötroll	Ti n 30
Kapzsi manó	f g 20	Királyi korona	r r 50	Kövéváltoztatás	s n 10
Kapzsiság	c r 150	Királyi légios	r n 20	Kövéváltoztató csáp	Tu n 50
Karacs	b* r 250	Királyi nagytanács	r r 50	Kövéváltoztató pálcá	s n 20
Kardfogú fülemüle	e r 100	Királyi orgyilkos	d g 20	KÖVGEO	t n 10
Kardszárnyú pocok	e r 100	Királyi tanácsnok	- g 10	Közös mancs	Ti g 20
Kárhozat	l r 50	Királyi testőr	r g 10	Közös sír	r n 100
Karmazsin hurog	s r 200	Királyi vadaspark	r n 10	Közös Tudat	r r 150
Karmos tankány	r n 50	Kis tohonya	K g 20	Kputtyintó csalán	s g 10
Karócsapda	t n 20	Kis Vagabund	e r 150	Krakoch csizma	Má n 50
Kárpótlás	s g 20	Kis vaspajzs	f n 10	Krágógó Sütötök	d r 50
Kaszabolósáska	f n 20	Kisebb gyógyító szentély	s r 100	Krakolich	H r 200
Kaszárnya	t g 10	Kisebb kívánság	f n 20	Krathan csontvázak teremtése	l n 100
Kaszínó	f r 50	Kisebb quwarg istenség	d r 500	Kreáció	s g 10
Kasztroplanáris stigma	f r 50	Kisebb Zan	d r 500	Kreatin	H n 20
Kasztroplanáris uralom	f r 100	Kisértesítés bajnok	l n 20	KrétaKör	l r 100
Katakizma	l r 100	Kisértkastély	l n 50	Kri Wu She	r r 100
Katalina lombikja	f g 10	Kisértetkölyök	e n 10	Krikus tömeg	Mu r 300
Katapult	l r 300	Kisértetvándor	e g 20	Kripta	r r 500
Katasztrófa	d r 200	Kiszáradás	t g 20	Kristályerdő	r r 150
Katasztrófa	d r 200	Kitartó ló	l g 10	Kristályfolyadék	e n 150
Katona klánvezér	K r 200	Küzetés	r g 10	Kristálygömb	e g 10
Katonai gyakorlópálya	Ti g 30	Kiváltság	c n 10	Kristályhegy	f r 400
Katonai tanácsadó	t g 10	Kiváncsiság	f n 10	Kristálynyálka	s r 100
Kátránygödör	H r 200	Kleptománia	r g 300	Kristálypalota	b r 800
Kavadu	r g 10	Kloin Drungas	c n 10	Kristálypraglonc	t/c r 150
Kavaduizsák	r n 20	Klónozás	f r 100	Kristálytündér	r g 10
Kazimir	K n 100	Klönteknőc	f r 200	Krónikaör	r r 100
Kazmárgyökér	d n 10	Kneopatikus molluszk	c g 10	Kronobogár	e n 150
Kedvenc	Tu r 500	Kobaltpatkány	Mu g 20	Krono-csap	P r 300
Kegyvesztés	K n 50	Kobra	s g 10	Kronoelementál	e r 150
Kék rakolits	e r 100	Kobudera	r g 10	Kronokukac	e r 150
Kék testvér	P g 10	Kolostor	t r 50	Kronopók	e r 400
Kék-vörös atya	Mu n 50	Koncentrált energia	r g 50	Kronoszóma	e g 10
Kék-vörös idolo	Mu n 50	Koncentrált támadás	c r 200	Kronotapír	e r 250
Keltetőfészek	To n 20	Kontaktus őseiddel	P g 20	Kru-bla	d r 250
Kémhálózat	f g 20	Kontármunka	d n 10	Krugrog mama terítője	Tu n 20
Kenbug	K n 100	Kontinuum-tágító	d r 100	Kumulatív szimmetria	f r 50
Kentaurusz	t r 50	Kopaszítás	Ti g 10	Kuruzslás	d g 10
Képzéletharcos	e u 2500	Kopernik	- n 20	Kúzó végzet	c g 20
Kerecsensólyom	r n 50	Koponya szimbólum	l r 50	Kutatólaboratórium	P n 100
Kérges bőr	Tu g 10	Koporsó	l n 50	Különcség	To n 20
Két kard szimbólum	t r 50	Koreni sün	H g 20	Különös mérgek	s n 20
Kétágú villám	f g 20	Korgó Szikra	- r 200	Kürt	f g 50
Kétféjű troll	d g 50	Korlátlan mágikus faktor	d u 3500	Kürtszó	t g 20
Kétréc	t n 10	Korlátozás	- r 100	Kvazár kard	r r 50
Kettéropantó	t n 150	Korrech, az átkozott	Cu n 50	Kvazár páncél	r r 50
Kettős ügynök	r r 300	Korrer Varror	Tu r 400	Kvazárbehémót	c r 400
Kettős erőbedobás	- r 250	Korrodáció	Mu g 20	Kvazárgölem	Má r 300
Kettőslátás	e r 50	Korrupció	c n 10	Kvazársárkány	c r 300
Khalea Wa Humped	Má r 200	Kosszarvak	Ti g 20	Kvazársziklák Népe	l n 30
Kho ^ r	d r 250	Kovácscéh	t n 200	Kyorg blöff	s g 20
Kho ^ r földje	- n 150	Kovácsműhely	d r 50	Kyorg dzsinn	r g 50
Kho ^ r zsoldosai	d g 50	Kozmikus energia	d g 20	Kyorg központ	f n 100
Kholdenikus csapás	f r 50	Kóagy	t g 10	Kyorg ósmámus	- r 500
Kicsi a rakás	Ti r 300	Köd	l r 300	Kyra	d r 100
Kicsinyító lencse	f r 50	Ködcsilag	l g 10	Lábadozás	s r 200
Kiégett föld	d r 50	Ködkapu	l n 10	Lady Olivia macskája	e r 100
Kiegyenlítés	l r 50	Ködlovas	l r 200	Lady Olivia tornya	e n 50
Kieleezett küzdelem	Má n 100	Ködmangó	l g 50	Lady Olivia trükkje	e g 20
Kigyópók	Mu g 50	Kőevő	t g 10	Lady Olivia	e r 150
Kiképzőtiszt	Ti g 20	Kőfejű Beldor	t n 20	Lady Terilien	s r 500
Kilthor	To n 30	Kőkorszak	Tu n 20	Lajhár lord	s r 100
Kincseskamra	f n 20	Kőkorszaki szaki	s r 100	Láncvillám	Má r 1500
Kincskereső	f n 20	Kőomlás	Ti r 200	Lángoló vér	d g 10
Kincskereső	- g 10	Kőóriás	t n 200	Lángtenger	To r 300
Kineport	To g 20	Köpködő bruhatag	d g 10	Lant	e r 200
Kínzókamra	l n 30	Köpőcső	l g 30	Láplidérc	l g 10
Király szimill	P n 50	Köpőnyeforgató	d n 10	Lárva	d g 10
Királygyik	r g 10	Kőszáli disznó	s g 10	Lárvaszint	- g 20



Lasael	Ka	g	30	Loprak	P	g	20	Manapoid	Má	r	200
Lassítás	l	g	10	Lord Dohrewiman	r	n	100	Manapók	P	g	20
Láthatatlan sereg	e	r	200	Lord Fezmin	l	r	200	Manapulzás	c	n	50
Láthatatlanság látása	e	g	10	Lord Gofry	H	g	10	Manarobbanás	e	r	200
Láthatatlanság	e	n	10	Lord Korell	t	r	50	Manasajtolás	K	r	1500
Látomás	e	g	10	Lord Kovács József	t	r	100	Manaszaporodás	Má	r	700
Lávafojlam	d	n	10	Lordok háza	K	n	30	Manaszívás	To	r	500
Lávaköpet	To	r	300	Lovasroham	K	n	30	Manaszonda	f	r	250
Lávaóriás	To	r	400	Lóvért	t	g	10	Manatúz	To	r	500
Lavinia Lobara	e	n	10	Lófegyvert szakértelem	-	r	50	Manavákuum	t	r	50
Lázadás	t	r	50	Lőtávolság	r	r	50	Mandhai di Mehr	s	r	50
Lázadó	To	g	30	Lusta Gurbag	t	n	10	Mandulaesszencia	To	n	50
Leah átka	l	g	10	Lymona	b	r	250	Mandulanektár	s	r	300
Leah bosszúja	l	n	20	Lyx-daik-i boszorkánykódex	To	r	400	Mánia	f	n	150
Leah csontmarka	l	n	30	Madárjesztő	f	g	10	Manifesztálódott energia	K	n	150
Leah főpapja	l	r	300	Maerju	Ti	n	50	Manifesztátor	e	r	50
Leah halállovagja	l	r	200	Magas morál	To	g	10	Manna	r	g	10
Leah hatalma	l	r	400	Magger	c	r	100	Manóisten közbeszól	P	n	20
Leah kegye	l	r	50	Mágia-apály	t	r	200	Manók földje	-	n	150
Leah követője	-	n	100	Mágiadagály	f	r	50	Manók tánca	-	n	50
Leah küldetése	l	r	50	Mágiafaló csáp	Má	n	30	Manókirálynő	b	r	300
Leah megcsúfolása	e	g	10	Mágiafaló	H	n	50	Mantikór	d	r	50
Leah oltára	l	g	10	Mágiafaló	l	n	50	Mantrion	d	r	300
Leah szolgája	l	g	10	Mágiaimmunitás	f	r	100	Martian varázslata	c	g	10
Leah temploma	l	r	50	Mágiapróba	To	n	50	Martian	c	r	50
Leanthil trükkje	Ha	r	600	Mágiatörés	r	g	50	Márvány apostol	Má	n	50
Leanthil	H	n	50	Mágiavihar	f	r	50	Márvány drakón	K	r	300
Lebegő gomba	c	g	10	Mágikus abroncs	e	g	10	Márvány lady	P	r	250
Lebegő iszonyat	Mu	g	20	Mágikus adottság	f	n	10	Márványtorony	e	r	100
Lebegő kastély	t	r	250	Mágikus apród	c	g	20	Massza	c	r	150
Lefegyverzés	f	g	10	Mágikus beültetés	c	n	10	Maten	Ti	n	100
Legbelsőbb árulás	c	g	20	Mágikus bőr	To	g	10	Matiel	To	r	200
Légeleméntál	e	n	20	Mágikus ének	e	g	10	Meddőség	d	r	200
Legendás Buntokapi	P	n	50	Mágikus erdő	r	r	50	Meditáció	e	r	200
Léghajó	f	r	200	Mágikus fegyverzet	t	n	50	Megbékélés	Tu	n	50
Légiharc	-	r	150	Mágikus gyorsítás	f	n	100	Megelőző csapás	f	g	30
Légirozsmár	s	g	50	Mágikus karom	K	g	10	Megrontás	l	r	50
Legkisebb kívánság	f	g	10	Mágikus kibontakozás	Má	n	50	Megsemmisítő	d	n	10
Leheletmágia	To	n	20	Mágikus kisülés	c	n	100	Megszakítás	Má	r	1800
Lehetőség	r	n	10	Mágikus koponya	l	r	100	Megszelídítés	Tu	g	20
Lélekcspada	P	r	300	Mágikus páncélat	r	n	50	Megtetesztülés	-	r	700
Lélekeleméntál	H	r	200	Mágikus pulzans	t	r	200	Megtévesztés	c	n	10
Lélekenergia kinyerése	d	r	150	Mágikus regenerálódás	s	g	10	Megtisztult leány	r	n	50
Lélekgyűjtő	l	r	400	Mágikus támadás	t	g	10	Megújulás	d	r	50
Lélekarang	c	r	200	Mágikus tolvaj	d	n	50	Megvadult kecskebak	s	r	50
Lélekorzó	l	n	50	Mágikus tükör	e	r	50	Megvesztegetés	f	r	200
Lélekrabló	P	g	10	Mágikus újjászületés	r	n	50	Melák, az óriás	-	n	100
Lélekszellem	H	r	200	Mágikus védelem	f	n	20	Melkon titka	s	r	400
Lélekszívás	c	g	10	Magmaeleméntál	d	r	200	Melkon	s	r	400
Lélekszívó csáp	P	r	300	Magnetikus praglonc	t	r	200	Méltó szintlépés	-	r	50
Lélektáncos	l	r	100	Magnetó	Mu	r	250	Mély gyász	H	r	350
Lélektisztítás	r	g	50	Mágus klántag	Má	g	20	Mélység fattya	s	r	500
Lélekzúzó mancs	H	g	10	Mágus klánvezér	Má	r	200	Mélységi ent	Má	g	30
Lelek börtöne	P	r	300	Mágusiskola, 1. szint	f	g	10	Mélységi glathorg	Mu	r	300
Lelki kötődés	e	r	150	Mágusiskola, 2. szint	f	n	20	Mélységi grittang	l	n	50
Lemondás a hatalomról	c	n	10	Mágusiskola, 3. szint	f	r	50	Mélységi zombi	l	r	150
Levatan	Tu	r	200	Mágustanonc	Má	g	10	Mélytengeri kalauz	s	r	50
Levi	H	n	50	Mahomi gölem	f	u	4500	Mentális csapás	e	g	20
Liathan	H	g	10	Maigner Lopotomos	c	n	100	Mentális robbanás	f	r	800
Lidérc	l	n	30	Majd legközelebb	B	r	2000	Mentális vámpír	H	n	100
Lidérckirály	l	r	300	Mákrózsa fízet	e	r	50	Mentát	P	n	50
Lidérc láng	H	n	100	Mákrózsa	e	r	50	Mentesség	l	r	100
Lidércúr	l	n	200	Malvina Lobara	r	r	50	Mentőangyal	r	r	50
Lidércvipera	H	r	300	Manaapadás	*	r	300	Mennybéli ítézőszék	r	r	250
Likantrópia	l	n	10	Manaáramlás	-	r	200	Mennydörgő Kénsav	d	n	10
Lila brekk	f	g	10	Manabolydulás	l	r	150	Méreg átadása	s	g	10
Linkor Csumovszkij	d/c	r	50	Manabörtön	f	r	500	Méregeleméntál	Tu	r	250
Lipkin	K	r	300	Manaccspada	r	g	200	Méreg-erősítés	s	n	50
Liumbe	s	g	20	Manaégés	f	n	100	Méregfélelem	Tu	r	250
Loachlan	l	r	200	Manaeleméntál	f	r	50	Méregfélő	d	g	10
Lohd Haven hiktólása	Tu	r	1200	Manaféreg	d	n	10	Méregféreg	c	g	10
Lohd Haven sáhkánya	To	r	600	Manafókuszálás	Má	r	300	Méreghasználat	s	n	10
Loidin Haplitus	c	r	50	Manaforrás	-	r	250	Méreghólyag	s	r	50
Lopás szakértelem	-	n	10	Managenerátor	f	n	20	Méregimmunitás	s	r	100

Méregkeverés	-	g	10	Most már elég	f	r	150	Növekvő pöffeteg	Mu	g	20
Méregkutatás	s	r	100	Most vagy soha	H	r	300	Növesztő főzet	s	g	20
Méregsemllegesítés	r	n	50	Mosztrája	c	g	10	Nukleáris csataticckány	t	r	50
Méregzsák	d	g	10	Motyogó ösvégzet	l	n	200	Numenati laboratóriuma	d	r	100
Merénylet	f	g	10	Mösze tornádó	t	r	100	Nyámmnyila Nyara	Má	n	50
Mérges csipés	s	g	10	Mösze uralkodó	l	g	10	Nylilcsapda	t	r	400
Mérges galóca	s	r	50	Muezli aranykeze	To	n	50	Nyirbálás	Tu	n	50
Mérges nyukmár	s	g	10	MuGrak-képződmény	s	g	20	Nyitott tenyér	r	r	200
Mérges pók	s	g	10	Muhartalpu mameluk	t	n	100	Nyomkövetés	-	g	10
Mérges szilimill	Tu	n	50	Múló szintlépés	-	r	100	Nyugodt pentadron	t	r	300
Mérgezés	s	g	10	Múltidéző	r	n	100	Nyuhaj karbin	e	g	10
Mérgezett dobótör	s	g	50	Múmia	l	n	50	Nyüzsgő férgék	-	n	100
Mérgezett vizek	l	g	10	Mutáns asztrálszárnyas	Má	g	20	Obszidiánsörényű pegazus	l	n	100
Mérgező szél	s	r	300	Mutáns csontváz	l	g	20	Oglyth	e	r	250
Mérgező zóna	s	n	20	Mutáns klántag	Mu	g	10	Okulúpaj ajándéka	Mu	n	20
Mérleg	r	r	50	Mutáns mágiáfaló	H	g	20	Okulúpaj átka	c	r	50
Mestermágus	f	r	400	Mutáns pók	s	r	250	Okulúpaj lovagja	c	g	20
Mestertolvaj	d	r	200	Mutáns regeneráció	c	r	100	Okulúpaj robbanó gömbje	c	r	250
Mestervarázsló	f	r	100	Mutáns	e	g	10	Okulúpaj sóhaja	c	g	20
Metakőosz	Mu	r	400	Nagy mágneses bigyó	t	r	100	Okulúpaj	c	r	400
Meteorhullás	Ti	r	300	Nagy pulzans mágia	To	u	5000	Olimpiai játékok	r	r	50
Mikropoid	K	g	10	Nagy tohonya	To	g	20	Olimpiai stadion	r	r	50
Mikszisi húsgólem	l	r	250	Nagyobb halálvarázs	l	u	5000	Oltár eltérése	d	g	30
Mingókörte	s	g	10	Nagyobb idézés	r	g	40	Olvasztókemence	t	n	100
Minőségi csere	f	r	500	Nagyobb kívánság	r	u	5000	Ommó naplója	r	n	50
Minoszakup	l	g	10	Nagyobb kreáció	s	g	10	Ommó	r	n	50
Mirg	e	g	10	Nagyobb tűzféreg	To	g	10	Omrif elősködő	Ti	g	20
Mirtuszkoszorú	e	r	100	Nagyobb vércápa	c	r	150	Ongóliant bébi	t	r	200
Missionárius	K	g	20	Nagytkarítás	r	g	30	Ongóliant diszkoszvetés	t	r	600
Misztikus kisülés	c	r	200	Nanda	c	n	50	Ongóliant hadúr	t	u	4000
Misztikus sötétségkő	H	r	200	Nap szimbólum	r	n	10	Ongóliant lady	t	r	300
Mnebolath	c	n	100	Napfókusz	r	g	20	Ongóliant roham	t	r	150
Moa ékszer	t	r	50	Napgyermek	K	n	30	Ongóliant tombolás	t	g	10
Mo-csáp mocsár	l	r	400	Napkirály ajándéka	r	r	200	Ongóliant	t	r	1200
Mocsári ácsorgó	l	n	50	Napkirály dala	K	r	200	Ónixpiramis	d	r	100
Mocsári féreg	f	n	50	Napkirály	r	r	350	Ónixtojás	l	r	100
Mohóság	To	g	20	Napkitörés	r	r	250	Opati polip	s	g	50
Mókamester	e	g	10	Naplovag	K	g	20	Optíri agyisak	e	n	10
Molad szellem	c	g	10	Napszellem	K	g	20	Orbitális mackósajt	e	r	100
Molekulaátrendezés	f	r	50	Narancshaj	P	n	100	Ordítás	-	r	50
Móleon	c	g	10	Natali kő	-	r	100	Orgling bányász	Mu	g	20
Molgan	l	r	200	Natharion gömb	s	n	150	Orgling disznó	Mu	n	50
Molítár dob	e	g	20	Nedonkutyta	Ti	g	10	Orgling kölyök	Mu	g	30
Molzol Nártán	Ti	r	200	Negáció	f	r	200	Orgling kutya	Mu	g	30
Monozoid	Ti	r	500	Negatív energia	d	r	250	Orgling sámán	Mu	r	400
Monukonstrumatik Abarrun	r	r	150	Negatív kisugárzás	c	g	10	Orgling szolga	Mu	g	20
Morbid	r	u	3500	Negatív létsík	-	n	150	Orgling törzsfőnök	Mu	r	400
Mordar védőköre	Má	r	300	Negatív robbanás	l	r	400	Orgling varázsló	Mu	n	50
Mordar, a nekromanta	l	r	150	Nehéz harci kesztyű	t	n	30	Orgoró	s	n	30
Morfínder telep	-	g	10	Nehéz szülés	Má	r	200	Orgyilkos tör	d	g	10
Morgan átka	l	r	500	Nekrofun idol	f	n	50	Orgyilkos	d	r	50
Morgan átkozott ajándéka	l	r	400	Nekrofun trón	To	n	30	Óriás csontváz	l	n	50
Morgan aurája	H	r	300	Nekrofun	s	n	10	Óriás denevér	l	g	30
Morgan familiárisa	l	n	50	Nekrofunmedál	d	n	20	Óriás griff	r	r	400
Morgan gyermeke	l	r	300	Nekromancia	H	n	30	Óriás hattűy	s	g	10
Morgan ítélete	l	r	500	Nekromanta lord	l	r	250	Óriás manipulátor	l	r	400
Morgan kereke	l	r	400	Nekropoid	H	g	10	Óriás patkány	l	g	30
Morgan kisujja	l	g	10	Nektoraf	s	g	20	Óriás pöfeteg	c	r	150
Morgan könyve	l	r	250	Nem várt segítség	r	n	10	Óriás skorpió	s	r	150
Morgan kristálya	l	r	400	Neurális tortúra	e	g	10	Óriás tohonya	To	r	300
Morgan laboratóriuma	l	r	400	Niagren pálcája	t	r	50	Óriásérő	t	g	20
Morgan mocsára	l	r	100	Niagren	t	r	50	Óriásféreg	d	r	500
Morgan pálcája	l	n	50	Nimiglarjó csele	P	n	150	Óriáskolibri	e	r	100
Morgan parancsa	l	g	50	Nixorathi védőamulett	t	r	250	Óriásmassza	Mu	r	250
Morgan sipkája	l	n	50	Nohnetár	Tu	g	10	Óriásnövés	t	g	10
Morgan szelleme	l	g	50	Nómenklatúra	l	r	100	Óriások földje	-	n	150
Morgan születése	l	r	400	Nomis Leinád	B	u	4000	Óriásoló	s	r	200
Morgan tanítványa	-	n	150	Nord	d	r	200	Óriáspók	s	r	150
Morgan titka	l	n	150	Norpadolótika	c	r	150	Óriássarkány	To	u	7000
Morgan	l	r	400	Notermanthi bébi	c	r	100	Óriásszilyom	e	r	400
Morpetlanik daruja	f	g	50	Notermanthi bölcsesség	c	g	10	Órjögő szilimill	H	g	50
Morran McMorran	t	r	50	Notermanthi	c	r	200	Ork akrobata	d	r	250
Morzdomigron	Má	r	300	Noth szellem	c	g	10	Ork alkoholista	d	g	20
Mosolygó rettetten	d	g	50	Növekvő karon	To	g	10	Ork barakk	d	n	150

Ork csontkovács	d	r	250	Óshangya harcos	s	g	50	Porfelhő	r	g	10
Ork falu	d	n	150	Óshangya here	s	g	50	Porp csele	e	g	20
Ork harci szellem	d	n	150	Óshangya királynő	s	r	600	Porp Ylit Ron	H	n	50
Ork inkvizitor	d	n	200	Óshangya lélekbúvár	s	n	150	Poszogó mőszék	t	n	50
Ork katalpult	d	r	150	Óshangya ostromgép	s	n	150	Poszítív diszkrimináció	t	n	50
Ork korbács	d	r	250	Óshangya sámán	s	r	600	Poszítív létsík	-	n	150
Ork kórház	d	n	150	Óshangya szabotőr	s	n	50	Pőfőgő Kregon	l	r	50
Ork kölyök	d	g	50	Óshangya testőr	s	n	150	Próbamester	Má	n	50
Ork kunyhó	d	g	200	Óshangya	s	g	50	Proteinfecske	e	n	50
Ork lángvető	d	g	30	Óshonos óriás	t	r	200	Protoklis larva	-*	g	30
Ork megszállott	d	r	100	Ósi csatamező	l	n	50	Pszí csáp	P	n	50
Ork sámán	d	r	250	Ósi dal	-	g	20	Pszí fűző	P	r	300
Ork szerencsejátékos	d	r	100	Ósi ellentét	f	r	50	Pszí kő	e	r	50
Ork zászlós	d	g	100	Ósi gyógymód	K	g	10	Pszí őseleméntál	e	r	200
Orkhan Thai	c	r	300	Ósi hívás	-	n	100	Pszí szakértelem	-	n	50
Ormánygőte	t	g	10	Ósi kolostor	r	r	150	Pszí-accéltorony	l	u	400
Ormányos sirláy	K	n	30	Ósi láthatatlanság	e	r	50	Pszichikai csapás	Mu	r	300
Oroszlánüvöltés	r	r	400	Ósi manifesztáció	s	u	4000	Pszí-eleméntál lord	e	r	300
Orrfricskázás	Tu	r	700	Ósi rítus	c	r	50	Pszí-eleméntál	e	r	200
Ortevor bányái	l	r	50	Ósi rúna	-	r	500	Pszí-ernyő	e	n	100
Ortevor	l	r	50	Ósi szertartás	Mu	r	300	Pszifaló atka	Má	g	200
Orthodox	Tu	n	100	Ósi szilmil	Má	n	50	Pszionicista klánvezér	P	r	200
Órült Montrix	c	r	200	Ósi templom	K	g	10	Pszí-regeneráció	e	r	200
Órült Szajonn	c	r	600	Óskáosz	fl	u	4000	Pszí-sólyom	P	g	30
Orzag bilincse	f	r	3000	Óskő	To	g	10	Puha ütés	f	g	10
Orzag managőmbje	f	r	200	Ósőreg góliát	Má	r	300	Puhánszint	-	g	10
Orzag	f	r	150	Ósquwarg	d	r	300	Pulzáló manazár	l	r	400
Ósgari vadász	Tu	n	30	Óstroll agyaló	l	n	50	Pulzáló sólyom	r	g	20
Ósi tekercek	Má	r	400	Ósvortex	Má	r	250	Púpos burástya	e	n	20
Ósmotyogó császár	l	r	800	Ósszeférhetetlenség	e	r	50	Purifikátor császár	r	r	300
Óspók	Tu	r	400	Ósszefogás	d	g	20	Purifikátor	r	r	100
Ostrom	d	r	50	Pajzsfal	K	r	200	Puszító végzet	d	n	20
Ostromtorony	t	g	20	Palotaőr	t	g	10	Puszultjanak a hitetlenek	To	n	30
Quitmlen alkuja	c	g	10	Páncélos lovag	r	g	50	Püspöki talár	-	r	50
Quitmlen átka	c	n	50	Páncélos torgal	t	r	400	Pyrk vipera	P	r	300
Quitmlen	c	r	400	Pánik	l	n	50	Qniklix	d	r	500
Owooti alligátor	s	r	500	Párbaj	t	n	50	Quwarg ikerboly	d	n	100
Ozoaii	b	r	200	Parhalakka	b	r	250	Quwarg anakirálynő	d	r	400
Ó a kegyencem	c	g	10	Parittyta	t	g	20	Quwarg behemót	d	r	300
Óklelő kos	t	r	50	Páros gyógyulás	P	r	400	Quwarg boly	d	n	100
Ódőkés	t/c	n	10	Partravetett medúza	s	g	20	Quwarg bölc	To	n	100
Ónfeládozás	c	r	50	Passzivitás	l	g	10	Quwarg ellenállás	d	r	300
Óngyilkos dűh	t	r	50	Patakvér	d	r	50	Quwarg felderítő	d	g	150
Óngyilkos féreg	d	r	200	Patkány Rénó	d	g	10	Quwarg hangyász	d	r	250
Óngyilkos kommandó	t	r	250	Pattanóböde	t	r	200	Quwarg harcos	d	n	500
Óngyulladás	d	n	10	Pelegrin	e/r	r	50	Quwarg hekytartó	d	r	200
Ónmérgezés	l	n	50	Pestis	c	g	10	Quwarg keltető	d	n	150
Órdögi Kőr	l/d	n	20	Phoebius	f	r	300	Quwarg kém	d	g	50
Órdögi mentor	l	r	250	Phua-kúp	d	n	20	Quwarg kincstáros	d	r	150
Órdöglakat	d	n	20	Pihenő	b	r	600	Quwarg királynő	d	r	400
Órdögűző pálca	K	r	500	Pikkelyes bőr	Ti	g	10	Quwarg mérég	s	r	300
Órdögűző	r/s	n	10	Pikkelyes ptog	d	n	100	Quwarg őrparancsnok	d	r	150
Óreg varázsló	r	r	150	Pikkelyes thorgat	r	n	30	Quwarg ősmágus	l	r	200
Óreglítő csáp	H	g	10	Pillanatnyi elmezavar	c	r	150	Quwarg ősröbbanás	d	r	200
Órjárat	r	n	10	Pirit gőlem	Má	r	500	Quwarg parafenomén	d	g	50
Órök fagy	l/c	n	10	Piromancer	To	n	100	Quwarg parazita	d	g	20
Órök harag	-	u	6000	Piromenyét	r	r	50	Quwarg rajzás	d	g	500
Órök kábulat	e	g	10	Pirolámpás ház	e	n	20	Quwarg rohamosztagos	d	n	50
Órök pihenés	K	r	400	Planetáris manifesztáció	-	r	50	Quwarg szabotőr	d	g	150
Óröktűz	d	r	300	Planetáris őrdémon	c	n	150	Quwarg szamuráj	d	n	150
Órült Enkala, az animátor	-	r	150	Pneumatikus amőba	f	r	100	Quwarg szellem	d	r	400
Órült Trax	d/l	r	50	Pogányirtás	r	g	20	Quwarg taposó tappancs	t	n	100
Órült varázsló	f	n	50	Pogányság	-	g	10	Quwarg tűzköpő	To	r	300
Órvény	s	g	10	Pökkirálynő	s	r	200	Quwarg vágóhíd	d	r	400
Órző lord	-	r	200	Pokoli erő	To	r	200	Quwarg	d	g	50
Órző szilmil	K	g	50	Pokoli fájdalom	d	r	200	Quwargok földje	-	n	150
Ósbika	Mu	g	20	Pokolkő	d	r	50	Rabszolga	f	g	10
Ósboihedor	r	r	150	Pőkavadász	e	g	10	Rabszolgaság	Ti	r	400
Ósdentor	c	r	100	Pol'-de formosha	Má	n	100	Ragadozó	t	r	200
Óseleméntál	Tu	g	20	Polong	l	r	250	Ragaszkodás	c	n	10
Ósgőlem	Ti	r	400	Pondi, az ősmágus	f	r	100	Ragasztó	e	g	10
Óshangya boly	s	n	150	Pooyan	d	n	20	Ragyás burástya	e	r	100
Óshangya császár	s	r	800	Por és homok	Ti	r	300	Ragyogó Ron	r	r	50
Óshangya fanatista	s	g	50	Pordémon	c	g	10	Raia büntetése	r	n	10

Raia keresztlovagja	r	r	200	Rugbar	f	r	350	Smaragdörényű pegazus	s	n	100
Raia követője	-	n	100	Rúnakő	-	g	10	Sőhajtó dorony	r	n	20
Raia küldetése	r	r	50	Rüvel hegyi őrgólem	Ti	r	300	Sokk	s	n	10
Raia oltára	r	g	10	Rücskös bőr	P	g	10	Solisar aurája	r	r	1500
Raia papnője	r	n	10	Rynthus	P	r	300	Sorvasztás	l	g	10
Raia szent lovagja	r	r	200	Ryuku gólem	f	r	600	Sorvasztó érintés	l	g	30
Raia szentélye	r	n	10	Ryuku ostromteknős	r	r	300	Sötét manifesztáció	-	r	150
Raia temploma	r	r	50	Sáfránypor	f	r	50	Sörényes ubuk	f	g	10
Rájanyék	f	n	20	Sahran rák	P	r	200	Sórsátor	f	g	10
Rajtaútés	c	g	10	Sanual	r	r	50	Sörtehajú Ninsai	s	r	50
Rakonc	f	r	100	Sardullah Sharpa	d	r	50	Sörtés opraszsum	K	n	50
Rambó bogár	f	g	10	Sárgaláz	To	r	250	Sötét árny	l	r	400
Raptor szablya	c	g	20	Sárkány úrnő	-	n	150	Sötét ceremónia	d	n	20
Rá Ronn	P	r	300	Sárkánybébi	e	n	200	Sötét elf ifjász	H	n	50
Reanimátor	l	r	150	Sárkányfatty	c	g	20	Sötét elf nekromanta	H	n	50
Recirkulációs prizma	r	r	100	Sárkányfej	To	g	10	Sötét erők idézése	l	n	20
Redyque	s	r	50	Sárkányforma	s	g	20	Sötét főgnóm	d	r	50
Reflex	f	g	30	Sárkányidomár	r	n	10	Sötét föld	-	n	150
Regeneráció	s	r	50	Sárkányok kora	-	n	150	Sötét gnóm	d	r	50
Regeneráló gyűrű	r	n	10	Sárkányölő kard	e	n	20	Sötét halál	l	g	10
Régész	Tu	g	20	Sárkánytojás	c	n	100	Sötét ital	l	g	10
Régészet	-*	n	100	Sárkányvár	e/r	n	100	Sötét kastplom	d	n	20
Reinkarnáció	s	n	100	Savas eső	Mu	r	250	Sötét mágia	To	g	20
Rejtő bőr	P	g	10	Savas üvegcese	s	g	50	Sötét motyogó	l	r	600
Rejtő köpeny	e	n	50	Savcsapás	H	n	50	Sötétségselem	l	g	10
Rejtőzködés	-	g	10	Savelementál	H	n	50	Spagulár	s	g	100
Rejtőző manó	s	g	20	Savgólem	l	r	200	Spontán égés	d	g	10
Rekreáció	r	n	50	Savhurrikán	d	r	200	Spóra	-	g	50
Rémálom	c	r	100	Savlehellet	l	n	20	Stabilizátor	-	g	10
Rémek tobzódása	l	n	50	Savmágia	l	n	50	Sullár	e	g	10
Ren	Má	r	300	Sebkötözés	-	g	10	Súlyzó	t	g	10
Rendellenes magnetizmus	l	n	10	Segítő kéz	e	n	10	Surrano kigyó	s	g	20
Repülés	e	g	10	Segítsd a gyengéket	e	n	20	Sutor Kragoru tornya	f	n	10
Repülő erőd	e/s	r	200	Sellő	e	g	20	Sutor Kragoru	-	r	50
Restauráció	e	g	10	Setét Patkány	l	r	200	Sünmedve	r	g	10
Részeg mámor	d	r	500	Sheran békelovagja	s	r	150	Süvítő rája	c	n	10
Rettegés	c	g	10	Sheran könnyei	s	n	20	Syejicc	H	n	50
Revitalizáció	s	r	50	Sheran követője	-	n	100	Syndel	f	r	50
Riadó	t	n	10	Sheran küldetése	s	r	50	Sysania Selune	e	n	10
Riknatikus rőfógés	d	g	10	Sheran lázadása	s	r	50	Szabad áramlás	-	r	150
Riomarolliondi	f	r	250	Sheran megalázása	l	n	10	Szabad madár	e	r	50
Riposzt	t	g	10	Sheran oltár	s	g	10	Szabotázs	f	g	10
Rius kacagása	f	n	50	Sheran papnője	s	g	10	Száguldó idő	e	r	300
Rius	f	r	50	Sheran szentélye	s	g	10	Szajonn mágijája	c	r	200
Robbanó rúna	To	r	200	Sheran temploma	s	r	50	Szakadék	t	g	50
Robbanó üstökös	r	g	10	Sheran trükkje	s	g	10	Szakértő Szyi	Tu	r	200
Robbantás	d	g	30	Sheran védősárkánya	s	r	500	Számmágia	f	g	10
Roguena	f	g	10	Shivanasti szarkofágja	Ka	r	400	Szaporítás	s	g	10
Roham	t	g	10	Shuan Darr	Tu	r	300	Szaporító fereg	t	g	20
Rohanó idő	e	n	200	Sighter	f	n	200	Szárnyaló halál	Mu	r	300
Rombolás	d	n	10	Sihaya	e	n	50	Szárnyas bolhedor	r	r	150
Romboló fereg	t	n	50	Sikok Vándora	r	r	50	Szárnyas csirmáz	r	g	10
Romboló	t	n	50	Silistra	s	n	10	Szárnyas gömböc	e	g	10
Romlás	l	r	150	Siol von Uman báró	l	r	100	Szárnyas krág	r	n	50
Rothadás	l	n	20	Siormhad bilincse	Ti	r	250	Szárnyaspók	s	r	100
Rothadó mocsarak	l	r	50	Sir Lonil Zomar	-	r	700	Százfogú	t	g	10
Rothasztó érintés	c	n	10	Sir Magic Master	r	n	50	Szédules	e	g	10
Rothasztó karom	Mu	g	10	Sir Tobias	r	n	30	Szekértábor	t	g	50
Rovarirtás	t	r	50	Sírásó	d	n	10	Széljárás	P	g	10
Rovarsámán	Tu	r	800	Sírlődérc	l	g	50	Szellemdarázs	l	g	20
Rox, a csontok ura	-	n	100	Sistergő Pumpa	l	r	200	Szellemharcos	t	n	10
Roxati üvegszem	f	r	150	Sivatagi doareg	r	n	50	Szellemi bűbáj	-	g	20
Roxati zárfaló	d	n	50	Sivító béka	c	g	10	Szellemkalapács	Má	r	400
Rőtmanó	c	g	10	Skarlátia	s	n	20	Szellemlovag	l	r	50
Rövid kard	f	g	10	Skorpió csípés	e	r	50	Szellempajzs	l	n	10
Rubingólem	t	n	150	Skorpió klán	l	r	50	Szellemoszlopa	t	g	10
Rubinsörényű pegazus	r	n	100	Skorpiófarok	Tu	g	10	Szellőléptű Elvatar	e/s	r	50
Rubintos aura	To	n	50	Smack rabszolgái	l	r	300	Szélsőséges időjárás	s	g	10
Rugbar ajándéka	f	r	200	Smack	l	n	20	Szélszolgák	s	r	50
Rugbar dilemmája	f	n	10	Smack, a tisztogató	Ti	n	50	Szélivhár	s	g	10
Rugbar familjárisa	f	g	20	Smaragd drakón	s	n	150	Szem szimbólum	e	r	50
Rugbar gépezete	f	n	10	Smaragd gólem	s	u	350	Szemet szemért	e	r	150
Rugbar monolitja	f	g	10	Smaragd ragadozó	Tu	n	100	Szemmelverés	e	g	10
Rugbar varázskönyve	f	r	100	Smaragdgyűrű	f	r	50	Szende Ughal	d	r	300

Szent Inkvizitor	r	g	10	Szörnyidomítás	-	g	20	Térfaló	r	r	100	
Szent jogar	r	r	50	Szörnyvisszaidezés	l	g	50	Térkapu	c	g	10	
Szent kehely	r	r	100	Szörös azuka	K	n	50	Természetes kiválasztódás	s	g	50	
Szent kulacs	s	r	50	Szörös bozsó	s	n	20	Természeti katasztrófa	c	g	10	
Szent sólyom	r	r	400	Szörös harcás	Má	n	100	Természetvédő	Tu	n	20	
Szent szó	r	e	g	10	Szörös pók	s	r	100	Termonukleoronon	To	g	10
Szent taréj	K	r	300	Szörösópók őrdémon	c	r	150	Térutazás	-	n	20	
Szent Tölgy	s	g	20	Szövetségi barlang	P	n	20	Tesh alligátor	s	g	20	
Szentségtelen szó	ld	g	10	Szövetségi istálló	Má	r	400	Testzabáló	l	g	30	
Szeppent rákfatty	c	r	50	Szövőpók	e	g	10	Tetemember	l	n	20	
Szeppuku	t	r	200	Sztatikus orkán	d	r	50	Tévút	s	r	150	
Szerelmsárkány	e	r	300	Szubreális vámpír	l	r	300	Tguarkhan kölyök	c	r	150	
Szerelmes óriás	e	r	200	Szundító galetki	K	r	200	Tguarkhan	-	r	200	
Szerencsejáték	-	g	10	Szuperpszí	e	n	50	Thargodan csatamező	c	r	100	
Szerencsés süjtás	e	r	150	Szusza	B	r	200	Thargodan csatatan	c	r	100	
Szerencsés szám	e	r	150	Szutykos remák	f	g	50	Thargodan fenevad	c	r	300	
Szerencsetalizmán	f	g	20	Születésnap	r	g	10	Thargodan harcos	c	r	150	
Szerencevadász	K	n	30	Szürke lajhár	Tu	n	30	Thargodan maszk	c	r	100	
Szerepcseré	e	r	400	Szürke rinocéroz	d	r	150	Tharr haragja	t	n	10	
Szertelenke	s	n	10	Szürkeállomány aktivizálása	f	r	2500	Tharr harci dala	t	n	20	
Széthúzás a bandában	e	n	10	Szűzhő	l	r	50	Tharr harcos lovagja	t	r	150	
Szibarita víz	f	g	10	Taalru herceg	Mu	r	300	Tharr keresztje	t	r	50	
Szigony	t	g	10	Taalru	c	n	50	Tharr követője	-	n	100	
Szikkadt motyogó	l	r	400	Taga	To	r	300	Tharr küldetése	t	r	50	
Sziklaóriás sámán	Ti	n	150	Takarító	-*	r	300	Tharr oltára	t	g	10	
Sziklaóriás	Ti	n	150	Takonypóc	l	n	20	Tharr pajzsa	t	n	10	
Szikkarepsz	t	g	10	Taktika	Ti	n	20	Tharr papja	t	g	10	
Szikkaskorpió	s	g	20	Talbot kínja	Mu	r	350	Tharr temploma	t	r	50	
Szikkazuhatag	r	n	10	Talbot szava	Mu	r	600	Théroxi Sámuel	f	n	50	
Szikkazúzó Baroban	Ti	g	20	Talpig vasban	t	n	10	Thor, a sárkányölő	r	n	50	
Szikklozug	t	g	10	Talriai behemót	Ti	r	300	Thormedor, vadászmeister	-	n	100	
Szikkra	To	g	20	Támadó taktika	-	r	200	Tigroszlán	e	r	50	
Szikkmill búbajmester	P	g	30	Tanaka, a merész	e	r	50	Tilgellagad	s	n	10	
Szikkmill fanatista	H	g	30	Táncoló fegyver	t	n	50	Tilretas védőburka	f	n	100	
Szikkmill harci dobos	K	n	100	Táncoló lángok	d	g	10	Tiltott mágia	f	g	150	
Szikkmill hordavezér	P	g	30	Táncoló ogre	t	r	300	Tintacsiga	e	g	10	
Szikkmill osztagparancsnok	P	g	30	Tanulékonyág	-	n	150	Tirranda átka	To	r	100	
Szikkmill sámán	K	g	30	Tapasztalatcsere	e	g	50	Tirranda üstje	To	r	500	
Szikkmill spórak	Tu	g	50	Taposás	t	r	250	Tirranda	To	r	300	
Szikkmill zászlóvivő	P	n	100	Tarajos Khazdar	Ti	n	50	Tiszta eső	s	n	150	
Szimbionta	To	g	20	Tárgyvédelem	f	g	10	Tiszta játék	-	r	150	
Szikkimlakrum	e	r	400	Tatudob	f	g	50	Tisztifőtűz	r	g	20	
Szikknapikus matador	r	r	200	Taumaturgia	-	g	50	Tisztogatás	c	g	20	
Szikkinati harcművész	t	g	10	Taumaturgikus vért	f	g	20	Tisztogató klánvezér	Ti	r	200	
Szikkinati szerzetes	d	r	50	Távcső	e	n	10	Titánkolosszus	f	r	400	
Szikkines dözmöng	r	g	10	Tázunkaróka	r	g	100	Titkos folyosó	t	g	10	
Szikkintlépés	-	g	20	Technokolin	e	g	50	Titkos manaforrás	P	n	20	
Szikkintszívás	l	g	10	Téfea magoflux	f	r	50	Titkos rituálé	d	r	150	
Szikkintszívó	l	n	20	Tehemót	To	g	10	Titokzatos toronyszoba	-	n	10	
Szikkipolyozó	Ti	r	300	Teknóspáncél	r	r	50	Tleikan enyészvarázs	c	g	50	
Szikkirén fattyú	P	r	200	Tektonikus kvatáns	f	r	300	Toborzás	-	g	30	
Szikkitherin béklyó	Má	g	10	Telepatikus rém	e	r	100	Toborzásgátló Vlagyimir	-	r	1600	
Szikkivárványhíd	f	n	10	Teleportálás	f	g	20	Tohonya Til	Ti	r	300	
Szikkivesség	f	r	100	Telhetetlen pőfeteg	c	g	10	Tojásrakó pőfeteg	Mu	r	300	
Szikkivkereső	c	n	10	Teljes fordulat	c	g	20	Tolmokov kóktél	d	n	10	
Szikkivroham	l	n	20	Teljes front	-	r	100	Tolvaj klántag	To	g	10	
Szikkizoborpark	s	n	10	Teljes gyógyulás	s	r	400	Tolvaj klánvezér	To	r	200	
Szikkjóer entitás	Mu	r	300	Teljes káosz	c	r	150	Tolvajcéh	d	r	50	
Szikkjóer királynő	s	r	100	Teljes kvatáció	r	r	150	Tolvajlás	d	r	250	
Szikkjóer lárvá	To	g	20	Teljes mozgósítás	d	n	10	Tolvajok tolvaja	To	r	300	
Szikkjóerváladék	t	r	250	Teljes napfoggyatkozás	c	r	250	Tolvajszem	d	r	50	
Szikkkatlan ceremónia	To	n	100	Teljes negáció	f	u	4000	Tomboló óriás	t	r	300	
Szikkolga	-	n	30	Teljeség	r	n	10	Tomboló Ovgar	d	r	50	
Szikkonikus áspis	K	r	250	Temetetlen múlt	l	r	250	Tomboló vihar	s	r	50	
Szikkopógódör	l	r	50	Temető	l	r	1200	Tomboló yeti	t	r	50	
Szikkorrátor bogár	c	r	50	Templomi orgona	r	r	400	Tompítás	Ti	r	200	
Szikkóckút	-	g	50	Templomos maszk	K	g	20	Tonyók, a gazda	K	n	150	
Szikkóár	s	g	10	Templomoszolga	-	g	10	Topránypolip	c	n	20	
Szikkórlajhár	s	g	10	Tengeri manó	c	r	50	Tormikus egér	c	g	10	
Szikkörnybűvölés	e	r	500	Tenyészmanifesztáció	P	r	200	Toronnyőr	f	g	10	
Szikkörnycsábitás	e	g	20	Teológia	-	g	10	Torq, az inkvizitor	P	r	200	
Szikkörnycsontváz	l	g	20	Terc	P	n	150	Torz Talbot	c	r	300	
Szikkörnyek évadja	sif	r	50	Teremtés	r	g	50	Totális agymosás	c	r	150	
Szikkörnyidézés	s	g	20	Teremtő erő	f	r	250	Totális háború	t	r	50	



Totemoszlop	-	g	10	Túlerő	c	g	10	Uthanax	P	r	300	
Tótyogó motyogó	l	g	50	Turhulug	c	g	30	Utolsó áldás	K	g	10	
Tou szang kihívása	c	r	50	Tűzbogarak	d	r	300	Utolsó csata	f	u	5000	
Tou szang tánca	c	n	10	Tűzvihar	s	g	20	Utolsó esély	s	r	50	
Toxikus csatátár	s	r	250	Tükördémon	P	r	500	Utolsó kívánság	d	n	10	
Toxikus Spóra	Tu	r	300	Tükrökép	c	n	10	Utolsó lehetőség	e	r	700	
Tömegbájlolás	e	r	200	Tükörpajzs	s	g	10	Utánálló	l	g	10	
Tömeghisztéria	d	g	30	Tükörsólyom	s	r	400	Uwalla	c	r	100	
Tömegmészárítás	l	n	10	Tündérszúnyog	e	n	100	Uzbány	e	n	10	
Törpe építőbrigád	t	n	20	Tündöklő griff	e	n	100	Ügyességpróba	P	n	100	
Törpe kovács	t	r	50	Túnékeny csábítás	e	r	500	Ügyetlenség	d	n	10	
Törpe pálinka	t	g	10	Türelem	f	r	50	Úszó, a kidobóember	K	g	20	
Törpe	t	g	10	Türkiz sárhajtó	e	g	20	Ütközet	t	n	10	
Törpe-gnóm glion	-	r	150	Tüske	Tu	g	10	Üzletember	-	n	50	
Törpemammut	t	g	20	Tüskecapda	s	g	10	Vadász burástya	e	r	150	
Törpetárna	t	g	30	Tüskepajzs	f	g	10	Vadász quwarg	d	r	250	
Traad	Ti	r	200	Tüskés bikaborz	d	r	50	Vadász tatu	d	g	10	
Trákin csákánya	t	n	10	Tüskés gigaféreg	f	r	100	Vadász varkaudar	d	g	200	
Transzformáció	f	r	2500	Tüskés harci gromak	t	n	50	Vadászat szakértelem	-	r	100	
Transzformációs mező	Tu	r	300	Tüskés hólyag	To	g	20	Vadászfecske	e	r	100	
Transzformálás	-	g	30	Tüskés karom	-	g	10	Vadászkuhya	r	g	10	
Trappoló dinymák	t	g	10	Tüskés tóni	Mu	g	20	Vadászmester	r	g	10	
Treem feljegyzései	r	u	3000	Tüskés Végzetúr	Mu	n	30	Vadászszas	s	n	150	
Treem, a bölcs	r	r	150	Tűzcsepap	d	r	50	Vadítás	t	r	50	
Tremoran	r	n	50	Tűzelementál	d	n	50	Vadmágikus zóna	Mu	r	300	
Triklópsz	Má	g	30	Tűzeső	d	g	10	Vadtroll	t	n	50	
Trikonis herceg	r	r	200	Tűzfal	To	r	200	Vak örület	t	n	10	
Trikonis	r	r	50	Tűzféreg	d	g	10	Vakharc	t	g	10	
Tripla szintlépés	-	r	50	Tűzfőnix	r	g	50	Vakító fény	e	g	10	
Triton	e	r	50	Tűzfőrteteg	d	r	200	Vakmerő pattancs	t	r	50	
Trófea	t	g	10	Tűzgolyó	d	g	50	Vakság	d	g	50	
Troglodita főzet	Mu	r	200	Tűzhurrikán	To	n	50	Valamit valamiért	Mu	n	30	
Troglodita herceg	Mu	r	500	Tűzivadék	To	g	10	Válogatás	-	n	100	
Troglodita istenség	c	r	700	Tűzkard	e	r	50	Vám	Má	n	100	
Troglodita sátor	Mu	n	50	Tűzlehelet	d	g	10	Vámpír nagyúr	l	r	250	
Troglodita törzsfőnök	c	g	50	Tűzmadár	e	r	100	Vámpír őrszem	H	n	100	
Troglodita vajákos	Mu	n	30	Tűzmágia	d	r	300	Vámpír sámán	H	n	150	
Troglodita	Mu	g	20	Tűzmester	d	r	50	Vámpírbébi	H	g	50	
Troll csatakiáltás	t	g	10	Tűszekér	r	r	50	Vámpírféreg	l	n	20	
Troll Lady	l	n	50	Tűszövetség	d	r	n	10	Vámpírfog	H	n	50
Troll ritualista	t	n	50	Tyrannosaurus Rex	s	r	300	Vámpirizáció	l	r	100	
Troll	l	g	10	U.M.A.	l	n	100	Vámpírlord	l	r	400	
Trollbőr	Ti	g	10	Udvari bolond	e	g	10	Vámpírmágia	l	n	150	
Trollfa	s	r	200	Udvari intrika	d	n	10	Vámpírszobor	H	r	200	
Trollkeltető zóna	l	n	20	Udvari mágus	r	r	50	Vámpírtör	l	d	g	10
Trónfosztás	e	g	10	Udvari zenész	f	n	20	Vándormuzsikás	e	g	10	
Trosnyogó szakóca	e	g	10	Ugh méreg	s	n	20	Vándorsólyom	e	g	20	
Trükkmester	f	r	50	Új élet sarjad	s	r	100	Vangorfi gróf	l	r	150	
Trükkös csel	Má	n	50	Új nemzedék	s	n	20	Vangorfi vára	l	r	50	
Tsalez Lau'pez	d	n	50	Új remény	s	r	50	Varangyos béka	e	g	10	
Tudatcsapás	e	r	400	Újjáépítés	r	n	20	Varázsenergia	d	g	10	
Tudatfaló	e	n	100	Újjászületés	Tu	g	10	Varázsfesték	e	n	10	
Tudati égetés	e	n	50	Újrahasznosítás	t	n	20	Varázskő	f	n	10	
Tudati fejlesztés	-	n	100	Uldenerath	t	r	50	Varázslatlopás	e	r	150	
Tudati klónozás	e	r	100	Ulthaedron támadás	Mu	g	30	Varázslógyűlés	f	n	50	
Tudati lenyomat	r	g	10	Ulthaedron	Mu	n	50	Varázslótanonc	r	g	10	
Tudati mérég	P	g	10	Uman szelleme	l	r	200	Varázslótorony	f	r	150	
Tudati vitalizáció	f	g	10	Umbatari bromag	l	g	10	Varázssólyom	K	g	20	
Tudatkiesés	d	n	10	Umbatari karkötő	d	g	10	Varázsszél	Má	r	300	
Tudatkorbács	e	g	10	Umor-pióca	d	g	10	Varázsszöngyeg	f	r	200	
Tudatkutatás	r	r	100	Unalmas béke	t	r	50	Varázsvédelem	r	g	10	
Tudatlanság	t	g	100	Unáris plantáció	s	g	10	Várfal	t	n	100	
Tudatrombolás	e	n	100	Undok gnómocská	f	g	30	Varkaudar bajnok	d	n	250	
Tudatronsóló mancs	Má	r	300	Unkreáció	f	n	10	Varkaudar behemót	d	r	500	
Tudatturbó	f	n	100	Urgod ajándéka	d	r	200	Varkaudar csillapítás	r	g	50	
Tudatvihar	P	n	50	Urgod csapása	g	g	30	Varkaudar fétis	d	g	100	
Tudományos felfedezés	Tu	g	20	Urgod fétise	d	r	200	Varkaudar gladiátor	d	r	150	
Tudós klánvezér	Tu	r	200	Urgod haragja	d	r	300	Varkaudar hadúr	d	r	300	
Tudós szilmill	Tu	g	50	Urgod szikrája	d	g	10	Varkaudar harcművész	d	r	300	
Tugt-ork	d	n	100	Urgod	d	r	400	Varkaudar hírnök	d	n	250	
Tulajdonságlopás	Mu	r	400	Úszás	s	g	20	Varkaudar íjász	d	g	50	
Túlburjánzás	s	g	10	Utánpótlás	t	n	10	Varkaudar kém	d	n	50	
Túlbugzó építőbrigád	t	n	100	Utcakölyök	f	g	10	Varkaudar kinzómaster	d	r	1200	
Túlélők Földje	-	n	150	Uthan Teriadan	c	r	300	Varkaudar kölyök	d	g	50	

Varkaudar lándzsa	d	n	50	Vérző szív	e	g	10	Zak Hazadar	Má	r	250
Varkaudar mágia	d	n	200	Vészmadár	H	n	50	Zan diszrució	d	r	500
Varkaudar mágus	d	n	100	Vételár	Tu	g	10	Zan	d	r	1000
Varkaudar mérnök	d/t	g	50	Vidám manó	e	g	20	Zan-csemete	d	r	50
Varkaudar nekromanta	d	n	100	Viharburok	s	r	150	Zangroz harcosai	f	r	50
Varkaudar özőnlés	d	r	100	Viharfelhő	t	n	10	Zangrozi bika	d	r	100
Varkaudar pálnka	d	g	50	Viharkupola	Tu	r	300	Zan-indukátor	d	n	100
Varkaudar páncél	d	n	50	Viharlobogó	t	g	10	Záporosó	s	r	50
Varkaudar remete	-	r	200	Viharóriás	f	r	400	Zarknod alsó kamrája	f	g	10
Varkaudar sámán	d	n	200	Vikócmajom	r	g	10	Zarknod börtönében	-	r	300
Varkaudar szolgálólány	d	g	50	Világégés	d	r	150	Zarknod familírisa	f	r	100
Varkaudar tábor	d	n	50	Világítótorny	r	g	10	Zarknod oszlopa	f	r	250
Varkaudar	d	g	50	Villámcsapás	f	r	150	Zarknod pecséjte	f	g	20
Várvédők	t	n	10	Villámkorbács	Má	r	400	Zarknod tornya	Má	n	50
Vasalt bunkó	t	r	50	Villámruina	f	n	10	Zarknod	f	r	1800
Vasalt Bunkók	t	r	100	Villámsújtás	f	g	10	Zárnyitás	-	g	10
Vasgölem	f	r	400	Villámszimbólum	f	n	50	Zavaró erőtér	c	n	50
Vashegyek Nemzete	t	r	100	Virág szimbólum	s	r	50	Zén bosszúja	f	r	150
Vassulyom	t	g	10	Virágoskert	e	r	50	Zén szolgálja	f	r	150
Vastag bőr	K	g	10	Virrasztók	H	n	100	Zén	f	r	150
Vastagbőrű mutak	d	n	50	Viszálly	-	n	10	Zene szakértelem	-	g	10
Vasvért	d	r	50	Visszacsapó rúna	P	g	20	Zephyndar	To	r	300
Vasszűz	d	r	50	Visszacsatolás	r	r	1200	Zinthurg börtönőr	d	r	200
Védekező taktika	-	r	200	Visszafeljődés	f	r	100	Zinthurg	d	r	200
Védelem a tűztől	r	n	10	Visszahívás	Mu	g	10	Zirri átokmacska	f	r	300
Védelmesz rakshallion	-	n	100	Visszalépés	d	r	50	Zoloboo sámán	s	g	10
Védett fajok	s	r	100	Visszatarló erő	f	r	200	Zoloboo törzsfő	s	g	10
Védőangyal	K	r	500	Visszaterés a túlvilágról	l	g	50	Zoloboo	s	g	10
Védőmágia	t	r	100	Visszavágás	Tu	r	500	Zombi mester	l	r	250
Védőoltás	s	g	10	Vitalitás	Tu	r	200	Zombi	l	g	10
Védőposztáta	e	g	20	Vitshé lenszéi	e	u	3000	Zoodroo Tint	d	n	50
Védőruina	-	g	20	Vizburok	s	r	50	Zoola	e	r	50
Védtelen elme	Mu	n	50	Vizdémon	e	r	50	Zotharax kísérlete	s	r	150
Védelgyengülés	s	g	50	Vizelemntál	s	n	100	Zöld ekinda	Tu	g	10
Végtétele	r	n	50	Vizesés	e	r	200	Zöld manaital	Má	g	20
Végképp eltörlni	t	r	200	Viziharc	-	n	100	Zöld nyálka	Tu	g	10
Végző pusztítás	d	r	200	Vizihulla	l	g	10	Zöldellő fa	s	r	50
Végző küzdelem	l	n	10	Viziócsáp	Tu	n	50	Zöldfülű kalandozók	-	r	50
Végző védelem	r	g	10	Vizióféreg	r	g	50	Zu'lit erőtere	f	r	50
Végző visszaszámítás	d	r	150	Vizionár	e	r	50	Zu'lit mérlege	f	r	400
Vegyesholt	f	r	50	Viziószarkány	d	r	400	Zu'lit parazitája	l	r	50
Véletlenszerű kiválasztódás	c	r	50	Viziószulyom	d	r	300	Zu'lit	f	r	200
Velociraptor	s	r	150	Vizmester	s	n	50	Zuhatag	s	g	10
Véraldozat	l	g	10	Vlagyimir szekercéje	t	n	30	Zu'lit energiafüggőnye	f	r	200
Vérbeli borzongás	d	g	10	Vlagyimir szobra	-	n	10	Zu'lit szolgálja	f	n	50
Vérbosszú	d	g	20	Vóharai szellem	H	n	50	Zurgblug	t	n	20
Vércápa	c	n	50	Vonzás	f	g	10	Zsarnokölő	r	r	50
Vérelemntál	d	r	150	Vortex	l	r	100	Zsoldoskapitány	c	r	100
Vérengzés	t	r	50	Vörös rakolits	d	r	100	Zsoldoskatona	t	g	10
Vérengző	Ti	n	50	Vörös sereg	d	g	50	Zsugorítás	c	g	10
Véres csatabárd	l	n	10	Vörös testvér	To	g	10				
Véreső	To	r	300	Vulkánkitörés	t	r	150				
Vérfolyam	d	r	50	Werjut	K	g	10				
Vérfürdető magyszim	s	n	20	Womath	K	g	10				
Verg elmeszaggató	t	g	20	Woor-antilop	r	g	10				
Vérgölem	d	r	300	Woogard	s	r	150				
Vérhold	d	r	150	Wulf Gretta	t	r	50				
Vérhőrgő Mamulut	c	r	100	Wyscanzi szirén	e	r	150				
Vérivók	l	r	150	Xantusz manó	c	g	10				
Vérkeszeg	f	r	100	Xenópote	Ti	r	300				
Vérkőr	d	r	150	Xilithin bélyege	Ka	r	400				
Vérmágia	To	r	200	Xirnox lárvá	l	g	20				
Vérmes thargodan	c	r	200	Xirnox	l	r	100				
Vérmező	t	r	50	Xirnoxfej	H	g	10				
Vermon teknős	K	g	10	Xorex fatty	Ka	g	20				
Versengés	c	n	10	Yasmina	e	n	30				
Vérsúlyom	To	r	200	Ycven	P	r	300				
Vérszívó parazita	c	g	10	Ygrodon	d	g	10				
Vérszívó	H	r	500	Yigoroth	c	r	400				
Vérszomj	Mu	g	10	Ysmon	f	r	100				
Vérszomjas csulódó	c	g	10	Zafir drakón	e	r	600				
Vérszomjas karvaly	s	r	400	Zafir entitás	P	r	200				
Vérvörös skorpió	c	r	100	Zafir erdőv	t	n	10				
Vérezkenység	To	r	200	Zafirsörényű pegazus	s	r	150				



# KOMBÓK

## ÉPÍTKEZZÜNK!

Építkezünk! Az Esthar császárság kiegészítő néhány új lapjával ismét lehet életképes épületpaklit készíteni, amely versenygyőztes talán nem lesz, de azért rommá sem fogják törni, és mindenképpen üdítő változatosság lehet a sok kontroll pakli után (meg kevesebbe is kerül összerakni). Utoljára talán *A falak ereje* kiültása előtt nyomultak a játékosok épületes pasziánsz paklival. Amiről írok, az nem pasziánsz, de elég gyorsan ki tud épülni, főleg, ha nem counterelik széjjel lapcounterekkel (azért erre is adok majd tippet).

A pakli alapja nyilván az

### □ 3 Építő rakshallion

Ez a remek követő a varázspont adással segíti a gyors kiépülést, a húzó képessége a legfontosabb, és néha még a gyógyulás is jól jöhet. Ne feledkezzünk meg a plusz 1 struktúrális pontról sem! SOHA NE FELEJTSÜNK EL HÚZNI VELE! Mivel sok picit épületet akarunk majd gyorsan kiszórni,

### □ A bőség zavara

a megfelelő szabálylap. Ha sokan játszanak *Ósi rúnával*, ne használjunk szabálylapot, ha sok a *Zarknod börtöne*, akkor használjunk *Ósi rúnát!*

Mivel mindig szeretnénk legalább 2 épületet az asztalon tudni, keresgéljünk kicsit az építő nélkül felhúzható épületek környékén. A legeslegjobb a

### □ 3 Kristálypalota

Ha ez kinn van, a max. 3 építős épületeket szórhatjuk kifelé, a ráköltött VP-t a követő miatt elég jól visszaadja. Én biztonsági okokból nem is raktam ennél több építős épületet a pakliba, bár az *Ingatag hegyorom* eléggé adná magát, de az egy picit másfajta pakli. Ne feledjük, ha már nincs szükség rá, vagy leütnék, áldozzuk fel, és így húzhatunk lapot a *Kristálypalotára*. Egyetlen problémája a lapnak, hogy kevés a SP-ja, követővel is csak 2, tehát figyeljünk, ha felépítettük, legalább egyszer használjuk jól, ha esetleg leütnék. További építő nélküli épületek:

### □ 3 Szökőkút

### □ 3 Szekértábor

### □ 3 Zarknod tornya

Ezek használhatósága csekély a játék közben, bár mindegyik szerepet játszhat: a gyógyulás jól jöhet. A *Szekértábor*t, ha lehet, persze mindig maximális számú építővel húzzuk fel, a torony sok SP-je miatt értékes (lásd majd *Várfal* ill. *Ongóliant diszkoszvetés*). Sajnos a torony sebzése elenyésző lesz, mivel egy általános varázslat kerül csak a pakliba, az *Abarrun segítsége*. Az a lényeg, hogy ezeket első-második körben kiszórva húzzunk a követővel, és így a *Gyilkos erőd*böz is sok épületünk lesz. Az ölés egyik adódó módja a *Gyilkos erőd Illúziópalotákkal*.

### □ 3 Gyilkos erőd

### □ 3 Illúziópalota

Figyeljünk arra, hogy az erőd aktívan jön, tehát egyből sebezni kezd. SP-je is elég sok, tegyük ki bátran, ha kinn van mellette három-négy épület, már hamar terminálja a játékot. Jó esetben már a második-harmadik körben létrejöhet ez az állapot.

Eddigi színeink: Tharr, Elenios, Fairlight.

Az épületeket ki is kell keresni, ehhez adódik a

### □ 3 Teremtő erő

### □ 3 Abarrun segítsége

A *teremtő erő* optimális, nehezebb counterelni, és az egy építőseket maga fel is húzza egyből. Figyelni kell, hogy maradjon neki dobható lap, de ez általában nem szokott gond lenni. Az *Abarrun segítsége* is remek, egyetlen baja, hogy varázslat, de legalább olcsó, így ha megcounterelik, sokat biztos nem buktunk rajta.

Egyfajta ölés általában kevés, nézzünk egy alternatív módszert.

Ha már sok az épület, tegyünk be *Várfalat* (ezt is ki lehet rakni ingyen, ha már van 2 épület a gyűjtőben), és *Ongóliant diszkoszvetést*. Ez inkább olyan paklik ellen fog bejönni, amelyek nem játszanak sok ellenvarázslattal, illetve ha kiside-olta őket, akkor lehet meglepő.

Sebezhetőségük miatt ezekből csak kettőt-kettőt rakok be:

### □ 2 Várfal

### □ 2 Ongóliant diszkoszvetés

Ez utóbbi akkor is szerepet kaphat, ha leszedik a követőnket: egy *Szökőkutat* eldobva már terminálhatja is a játékot. Sajnos, csak aktívat lehet dobni, így az első körben még nem tudunk vele ölni, de a másodikban már igen.

Nagyon hasznosak még az oltárak, egy építő elég hozzájuk, kicsit VP igényesek, de a követő segít termelni, a többi épület meg olyan sokat nem fogyaszt, úgyhogy tegyünk be ezekből is párat:

### □ 2 A tűz oltára

### □ 3 A föld oltára

### □ 1 Az álmok oltára

Így negyedik színünk Dornodon lett.

Az *álmok oltára* nekünk speciális, leginkább sok lényes pakli (horda, *Örjöngő szilmill*) ellen lehet jó, egy elég belőle; ha kell, majd kikeressük. A másik kettő igen használható, ezekből is mindig gondoljuk át, melyik kellhet (ha meg tudjuk ölni hamarosan az ellenfelet, akkor a tűz jobb, ha kénytelenek vagyunk lapjait irtani, akkor a föld). Most 34 lapnál járunk, van még 11 hely (semmiképp ne legyen a pakli 45 laposnál több!), nézzük, mire lehet még szükség!

Először is, kéne még építő, hogy a nem nullás épületeket jobban fel tudjuk húzni, mivel eddig csak a *Kristálypalota* és *A teremő erő* képes erre.

Én beraktam még

#### □ 2 Morpetlanik daruját

Jól lehet neki áldozni a nem túl fontos épületet (persze, ha ottárral lelövünk valamit, mindig írjuk fel a csontot!), kettőt helyettesít, ha nem kell, húzunk rá. Picit kár, hogy a *Kristálypalota* lényét nem áldozhatjuk neki, de azért nem nagy gond. Mivel kevés varázslattal játszunk, abból is az *Abarrun segítségét* általában egyből ellőjük, ahogy felhúztuk, be lehet rakni anti-mágiát:

#### □ 2 Elátkozott építőmester

Probléma, hogy könnyen lelövik, de ez sem túl drága, tehát sokat nem veszünk (csak akkor, ha ez volt az egyetlen lehetőségünk az építkezés-re.) Ehelyett a lap helyett ki lehet próbálni más, építésre szolgáló lényeket is (pl. *Abriman*).

Jól jön még egy kis laphúzás, mivel olcsóak a lapjaink, ha a Bahn szolgál nem lenne kitöltve, nyilván azt használnánk, de megfelel a

#### □ 3 Törpetárna

is, még kombózik is az építőmesterrel, kár, hogy csak egy körrel később húzhatunk. Ezen a gondon is segít, és még sok mókás dolgot tud az *Építész*, nosza, tegyünk be ebből is kettőt.

#### □ 2 Építész

Alternatív paklilehetőség: *Építész* + 2 *Mágia oltárával* végtelen sok VP-t nyerhetünk, amit felhasználva elég könnyen lehet győzni (pl. Tűz oltárral is), de az megint másik pakli.

Készüljünk még kicsit a sok varázslattal játszó paklik ellen:

#### □ 2 Antimágikus citadella

A Semmiző képessége nagyon jól jön pl. a közkedvelt *Lélekgyűjtő* ellen. Figyeljünk, hogy ha van VP, az ellenfél körében is használható mindkét képesség! Ha diszkoszvetés is van a kezünkben, akkor meg kell ítélni, van-e esély azzal ölni. Ha nincs, nyugodtan dobjunk el vele egy kevésbé fontos épületet (nyújtásnak is jó), aztán anti-mágiázhatunk nyugodtan.

Meg is van a 45 lap.

Játszani a paklival elég könnyű, leginkább arra kell figyelni, mit keressünk a *Teremő erővel*. Az is fontos kérdés, hogy ki merjük-e játszani az első három körben. Általában érdemes, bár versenykörnyezetben sokan játszanak *Az erős erejével*. Nagy dilemma még a diszkoszvetés-anti-mágia probléma. Egy sok varázslattal játszó pakli ellen ne habozunk, mielőbb lövjük el a diszkoszt, aztán anti-mágia ezerral. Egyébként csak szórni kell az épületeket, és



minél előbb *Gyilkos erődot* generálni (az *Illúziópala* oltával szinte kizárólag ezt másoljuk.) A követővel eleinte kizárólag varázspontot gyűjtünk, még akkor is, ha feleslegesnek látszik, hiszen bejöhethet egy-két oltár, és máris lesz értelme. Akkor győgyítsunk vele, ha nagyon ütök a fejünket, vagy ha már biztosan nem kell a varázspont (pl. 20 fölé menne).

Mit tegyünk, ha az ellenfél kontrollolozik?

Még több anti-mágiát bele a side-ból, így egyre kisebb lesz az *Élőbolt pöfffetejje*. Ha úgy érzed, nem szedi ki a sok ellenvarázslatot, akkor rakkd ki te a diszkoszvetést, és azzal együtt a *Várfalat* is, mert úgysem jön létre. Azért az *Abarrun segítségét* hagyd benne, az túl jó.

Mit tegyünk, ha az ellenfél hordázik?

Az *Álmok oltárát* bele, sok *Szökőkutat* építeni hamar.

Mit tegyünk, ha az ellenfél leszedi a követőt?

Még több *Tűz oltárát* és diszkoszvetést bele, akár 0-1 épületnél is *Gyilkos erődot* kell kitenni, be lehet rakni *Démonparaszat* is, ha van esély, hogy létrejön.

Mit tegyünk, ha az ellenfél *Zarknod börtönével* játszik?

Side-olj be Ősi rúnát :) Nyilván kiszeded a húzó lapokat. Ha kontrolllosra rakta össze, akkor használj több anti-mágiát, és próbálj jól húzni!

Konkrét kiegészítő paklit nem írok, az előzőekből már látszik egy-két dolog. Be lehet tenni a *Mágia oltára-Építész* kombót is a side-ba, és az első meccs alapján megítélni, mennyire esélyes a dolog.

Mindenkinek jó munkát, az építkezéshez kelles időt kíván

Makó Balázs

## A pakli:

- Követő: Építő rakshallion
- Szabálylap: A bőség zavara
- 3 Kristálypalota
- 3 Szökőkút
- 3 Szekértábor
- 3 Zarknod tornya
- 3 Gyilkos erőd
- 3 Illúziópala
- 3 Teremő erő
- 3 Abarrun segítségé
- 2 Várfal
- 2 Ongiánt diszkoszvetés
- 2 A tűz oltára
- 3 A föld oltára
- 1 Az álmok oltára
- 2 Morpetlanik darujja
- 2 Elátkozott építőmester
- 3 Törpetárna
- 2 Építész
- 2 Antimágikus citadella



# Kérdezz... ALANORI KRÓNIKA ...felelek!

DANI ZOLTÁN

## Kijátszhatom-e A gyík lesújtót A majd legközelebbre?

Nem, mivel A majd legközelebbre nem húzol lapot, és nem kap varázspontot sem. Csak visszaveszi a kijátszott lapját, és visszairja az érte járó varázspontot. Olyan, mintha ezt a lapot ki sem játszotta volna. Ennek ellentmond egy korábbi válaszuk az Alanori Krónika 69. számában. Ott azt mondtuk, hogy A majd legközelebb-bel megakadályozott lap esetén sebez a Morgan átká, mivel elköltöttem a varázspontot. Egyszerűbb, és sok problémát megold azonban az, ha a jövőben A majd legközelebbnél úgy vesszük, hogy az általa megakadályozott lapot ki sem játszottam.

## Hogyan működik Az utolsó csatával kijátszott Isteni parancs, vagy a Fehér tigris?

Nos, a HKK általános szabálya, hogy először teljesen létrejön a kijátszott lap hatása, majd utána jönnek létre azok a hatások, amiket más lapok okoznak. Vagyis Az utolsó csatánál először mindannyian kirakjuk az asztalon ma-

radó lapjainkat a lap kijátszója által meghatározott sorrendben. Ezután, ha már minden lap az asztalon van, létrejönnek az egyéb hatások, méghozzá abban a sorrendben, ahogy kiraktuk őket. Ez alapján nem tudom megcsinálni azt pl., hogy lerakom a lapjaimat Az utolsó csatával, a végén az Isteni parancsral, majd az ellenfél már nem tudja lerakni a lapjait. Ugyanígy az sem megoldható, hogy először az ellenfél pakol le, majd jön a Fehér tigris, leszedi a lapjait, aztán következnek az én lapjaim. A Fehér tigris Az utolsó csata mellett az összes asztalra kerülő lapot le fogja szedni.

## Mi történik akkor, ha egy Energizációra kijátszok egy Ellenvarázslatot és egy Gyík lesújtót is egyszerre?

Mivel a reakciónál a lapok létrejötte fordított sorrendben történik, ezért először az Ellenvarázslatot kell kijátsznom, utána A gyík lesújtót. Ekkor én húzok lapot, kapok varázspontot. Ha fordítva játszom ki őket, akkor a hatás az lesz, hogy az Ellenvarázslat megakadályozza az Energizációt, így már A gyík lesújtónak nem lesz mire hatnia. Az AK3-ban egy hasonló szituációnál (Manaégés-Ellenvarázslat) más szerepel, de azóta a reakció lapok szabályai jó pár változáson mentek át.

## Mi történik akkor, ha a Bahn szolgájára Morgan átkát raknak?

Mivel a Morgan átká tiltja a lény feloldozását, és Bahn szolgájánál az a lehetőség, hogy lapot dobok neki, áldozással jár, ezért ilyenkor minden előkészítőben kötelező életpontot áldozni neki. Ha háromnál kevesebb életpontom van, akkor annyit kell áldoznom, amennyit tudok.

## Drágább-e Helvir kijátszása akkor, ha az ellenfelemnek csak egy Óriássárkánya van játékban?

Helvir kijátszásának menete a következő. Először az asztalon levő lapok alapján megállapítom a kijátszási költségét. Mivel, ha az ellenfelemnek több lapja is van játékban, akkor nem tudom, hogy melyiket fogja Helvir miatt feláldozni, így a sárkány nem drágítja a lapot. Majd kifizetem a költségét, lerakom Helviret, és az ellenfelem kiválasztja, hogy melyik lapját áldozza fel. Ez alapján, ha csak egy Óriássárkánya van, akkor sem drágíthatja Helviret, hiszen akár reakcióként is játéka kerülhet egy lényre (ha most még nincs, később bizonyosan lesz ilyen lap).

## El Miacchival kijátszhatok-e egy Élettelenség megcsúfolását nem reakcióként?

Nem, mivel Az élettelenység megcsúfolásának, mint lapnak, továbbra is reakció az átlipusa.

## Ha kijátszok egy Gyík lesújtót az ellenfelem egy asztalon maradó lapjára





ra, ami lapot húzat (pl.: *Kyorg központ*), akkor hányszor fogok lapot húzni: csak egyszer vagy mindig, amikor húzna?

Csak egyszer, de például a *Kyorg központra* nem tudod használni, mivel az az előkészítő fázisban működik, és akkor nem játszhatsz ki lapot.

Ha *Kyorg ősmágus* mellett kijátszok egy *Manatüzet*, mikor az ellenfelemnek van játékban galetkije és azon testrésze, akkor az ellenfelem feláldozhatja-e a testrészt reakcióként a galetki megmentésére?

A testrészt áldozása reakciónak számít, és ezért nem lehet használni *Kyorg ősmágus* mellett.

Szintén *Kyorg ősmágussal* játszok, és az ellenfelem kirakott egy *Alattomos fekete csapot*. Életbe lép-e a csáp hatása, ha kijátszok egy *Óriássárkányt*?

Igen, mivel ez nem reakció hatás, hanem a csápjelző képessége.

Mi történik akkor, ha közvetlenül a húzásom után az ellenfelem kijátszik



egy olyan lapot, amit ki lehet játszani közvetlenül a húzás fázis után, de én még ez előtt szerettem volna kijátszani szintén egy ilyen lapot?

Ha az ellenfeled megkérdezte, akarsz-e ilyen cselekedni, és te nemmel válaszoltál, akkor már nincs jogod ilyenre. Ha nem kérdezte meg, akkor téged illet az első cselekvés joga.

**Változások:**

**A gyík lesújt:** hátrányra (pl. *A hatalom torzulása*, *A tisztesség manifestációja*) nem működik.

**Mágikus apród:** a képessége nem működik nem kényszerített áldozáskor.

**Bahn szolgája:** május elsejétől tiltott lap lesz minden versenytípuson.

**Amatőr profi kategória:** Májustól változik az amatőr profi besorolás is a beholderes versenyeken. Mindenki kap két pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től számolva). A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 pont jár, az 5-8. helyért 1 pont. Akinek legalább négy pontja összejött, az profi besorolást kap. A profiálnak az első nyolc helyezett kap két pontot. Akinek a pontjainak száma, az elmúlt évet tekintve négy alá csökken, ismét amatőr lesz, azonban a régebbi pontjai nem évülnek el teljesen, mivel ha összesen (2002. július 1-től számítva) legalább 12 pontra tett szert, akkor attól kezdve örökké profi marad.

## KGK Fővárosi Bajnokság 2002.

Név	Összpontszám	Helyezés	1. 12.	2. 16.	3. 19.	4. 13.	5. 11.	6. 29.	7. 14.	8. 10.	9. 14.	10. 12.	11. 9.	12. 7.
Balogh Miklós	66	1	2	10	6	4	6	6	6	10	N	10	N	6
Barna Árpád	61	2	10	N	10	3	10	10	3	4	3	N	6	2
Bodor Viktor	36	3	N	6	3	10	0	1	N	N	1	4	10	1
Bodor Pál Csaba	35	4	6	3	2	1	2	4	4	3	4	6	0	0
Bodorné Szemes Judit	30	5	0	3	0	0	1	3	1	2	10	N	N	10
Vaczó András	19	6	N	N	N	6	N	N	10	N	N	3	N	N
Magyar Zoltán	19	7	4	4	4	2	4	N	0	N	N	N	1	N
Kaizer Mária	15	8	N	N	N	0	3	2	N	N	6	2	2	0
Újvári Péter	12	9	N	N	N	N	N	N	0	6	N	N	3	3
Holló Attila	12	10	N	N	N	N	N	N	2	N	2	N	4	4
Szalontai Gyula	3	11	3	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Szerencsés Miklós	3	12	1	1	1	N	N	N	N	N	N	N	N	N
Oblath Ádám	0	13	N	N	N	N	N	N	N	N	0	N	N	N

## KÁOSZ GALAKTIKA

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

### Szinay Péter győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna  
3 Solisar aurája  
2 Energiacsóva  
2 Koncentrált energia  
2 Manacsapda  
2 Szent sólyom  
2 Fehér tigris  
3 Manatúz  
3 Kisebb Zan  
2 Negatív energia  
2 Gyors reflex  
2 Xirnoxok átka  
3 Lélekgyűjtő  
2 A holtak serege  
3 Élőholt póffeteg  
3 A hatalom torzulása  
3 Energizáció  
3 A gyík lestűjt  
3 Megszakítás  
3 Bahn szolgálja

### Kiegészítő pakli:

1 Xirnoxok átka  
1 Gyors reflex  
1 Manacsapda  
3 A rend helyreállítása  
3 Agybénítás  
3 Vérszívó  
3 Végső pusztitás  
3 A lélek felszabadítása  
3 A hatalom örülete  
3 Lángtenger  
1 Bérunka

### Abbas Krisztián paklija:

Szabálylap: Ősi rúna  
3 Rovarsámán  
3 Melkon  
2 Élőholt póffeteg  
3 Majd legközelebb  
3 A gyenge ereje  
3 Az erős ereje  
3 A hatalom torzulása  
3 Megszakítás  
3 Solisar aurája  
3 Bahn szolgálja  
3 Lélekgyűjtő  
2 Manaszaporodás  
3 Lánvcillám  
3 Jégcsapás  
2 Szkarabeuszok átka  
2 Dezintegráló sugár  
2 Energiacsóva

### Jámbor András paklija:

Szabálylap: Ősi rúna  
2 Lánvcillám  
2 Szkarabeuszok átka  
3 Energizáció  
3 Bahn szolgálja  
3 Megszakítás  
3 A gyík lestűjt  
3 Lélekgyűjtő  
2 A xirnoxok átka  
3 Élőholt póffeteg  
3 A hatalom torzulása  
1 Holtak serege  
3 Manatúz  
3 Kisebb Zan  
2 Gyors reflex  
1 Nagy pulzánsmágia  
3 Solisar aurája  
3 Koncentrált energia  
2 Manacsapda  
2 Szent sólyom  
2 Fehér tigris

### Vaczó András paklija:

Követő: Elenios követője  
3 A hatalom torzulása  
3 Gyöttrő féreg  
2 Védőposzáta  
2 Iltan  
2 Lélekgyűjtő  
3 Spóra  
2 Quwarg ellenállás  
3 Őrjögő szilmill  
1 Bűbajos féreg  
2 Betelgeuse  
2 Gothag döglidérc  
3 Sheran küldetése  
3 Élettelenség megcsúfolása  
3 Kutatólaboratórium  
3 A szerelem tornya  
3 Kisebb Zan  
2 Haarkon darazsai  
3 Szilmill spórák  
3 Majd legközelebb

### Ubifi Márk győztes paklija:

Követő: Elenios követője  
2 Haarkon darazsai  
2 Virrasztók  
2 Koreni süni  
2 Lélekgyűjtő  
3 Gothag döglidérc  
3 Őrjögő szilmill  
3 Spóra  
2 Iltan  
3 Szilmill spórák  
3 Élettelenség megcsúfolása  
3 Az élet ereje  
1 Bűbajos féreg  
3 Szerelem tornya  
2 Védőposzáta  
3 Kutatólaboratórium  
3 A mágusok átka  
2 Lélekharang  
3 Hatalom szava  
3 Ősi rítus

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét március 22-én rendeztük, nagy örömünkre a 20 profi mellett 69 amatőr résztvevővel! Ilyen nagyszámú indulónál természetesen az első nyolc helyezettet díjaztuk, és 4 pakli vigaszdíjat is kiosztottunk a végig maradó amatőrök között. A jövőben még inkább törekszünk arra, hogy a legjobb amatőr játékosok profikká váljanak, és így az újaknak is legyen minél több sikerélményük (lásd a Kérdezz-felelek rovatot).

A versenyen a profiknál most a kontroll volt a legnépszerűbb, sokan használtak *Ősi rúnát*, elsősorban talán a *Zarknod bőrtöne* miatt. Többen Leahra cserélték az egyik színt, a két új táp, a *Lélekgyűjtő* és az *Élőholt póffeteg* már elég volt ehhez (ahogy azt remekül megjósoltam a tesztverseny-győztes paklim alapján). A profiknál kontroll pakli végzett az első három helyen (ezek persze nem voltak egyformák), a negyedik helyre fért be egy érdekes *Elenios követőjére*, *Őrjögő szilmillre* alapuló (de egyéb kombókkal is megtűzdelt) pakli. Láttam a profiknál még *Kyorg ősmágusra*, *Zarknod bőrtönére* alapuló paklikat, illetve avatárosat is. Az amatőröknél szokás szerint jóval többféle, érdekes, természetesen változó erősségű összeállítást láthattunk.

A profi kategóriában végül, pontveszteség nélkül, Szinay Péter diadalmaskodott, a második Abbas Krisztián, a harmadik Jámbor András, a negyedik pedig Vaczó András lett. Paklilistájukat, az amatőr győztesével együtt, oldalt láthatjátok. Érdekesség, hogy a profi győztes nem használt sem *Az erős erejét*, sem *A gyenge erejét*, sem *Majd legközelebbet*, még a kiegészítőben sem!

Az amatőröknél nagy csatában Ubifi Márk lett a győztes, a második helyen Sarkadi Zsoltot köszöntöttük, aki *Ősi rúnára* épülő kontrollal játszott. A harmadik Pogány Levente lett, avatárpaklival, a negyedik helyen pedig Négyesi Dénes végzett, egy egészen eredeti, *Fekete Péterrel* ölé, *Duplacsavarral* és *Általános randomizációval* is operáló paklival. Mindenkit szeretettel várunk a versenyeken!

Makó Balázs

## ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Szabó Csaba egy meccsen ötször használta a *Visszavágást*, végül döntetlenre mentette a meccset.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2003. május 10.



Sajnos februári feladványunkra nem érkezett helyes megfejtés. Íme a jó megoldás:

- Kijátszom a *Kaotikus tombolást* a *Vérgólemre*. Ez ellenfelem lő az egyik *Mesterevével*. (-3 = 17 VP, -5 = 3 ÉP)
- Lehozom a *Lélekgyűjtőt*. Az ellenfél használja a másik *Mester* képességét. (-2 = 15 VP, -5 = -8 ÉP)
- A gólem megtámadja a *Kristálynyálkát*. Mindketten meghalnak, és a *Kaotikus tombolás* miatt felhúzom a *Varkaudar kínzó mestert*.
- A követőm képességét használva eldobom a kínzó mestert. A kényszerű *Chara-din helytartóját*. Az ellenfelem használja a *Fekete lyukat*, és kisemmizi a három lapomat.
- A követőm másik képességét használva két varázspontért eldobom a helytartót. (+2 = 17 VP)
- Kijátszom a *Végső pusztítást* a *Lélekgyűjtőmre*. Mivel ekkor csupa két varázspontos lap van az asztalon, ezért ez hat varázspontba kerül. (-6 = 11 VP)
- A *Lélekgyűjtő* képességét használva kisemmizem saját magát és a helytartót. Kapok egy VP-t, gyógyulok egyet, felhúzom a *Varkaudar mágiát*. (+1 = 12 VP, +1 = -7 ÉP)
- Kijátszom a *Varkaudar özőnlést*, és sorban lera-

- kom a *Varkaudar gladiátort*, sámánt, szolgálólányt, kémet, íjászt. Ezután már ingyen lejön *Mantrion* is. (-6 = 6 VP)
- Kijátszom a *Rubintos aurát Mantrionra*, majd öt jelzót rakva rá, gyógyulok 10-et. Így *Mantrion* még életben marad. (-3 = 3 VP, +12 = 3 ÉP)
  - Kijátszom *Kbór zsoldosait*. (-1 = 2 VP, -1 = 2 ÉP)
  - Van hét varkaudarom az asztalon, így egy jól irányzott *Varkaudar mágia* véget vet ellenfelem szerencsétlen pályafutásának. Győztem! (-2 = 0 VP)

A beküldők legnagyobb része ott hibázott, hogy egyáltalán nem vette számításba az ellenfél Mestereit. A Mester képességét az én körömben is használhatja, így gyógyulnom kellett, ha túl akartam élni. Sokan nem gondoltak arra sem, hogy magát a *Lélekgyűjtőt* is kisemmizhetem saját képességével.

**Új feladványunkat Szeitz Gábor készítette:** Neked 5 életpontod és 37 varázspontod, az ellenfelednek 2 életpontja és 873 varázspontja van. A te körödben vagytok, éppen felhúztad a *jövő felejtését*. Mosolyogni kezdesz, hiszen tudod, hogy még ebben a körben megnyered a játszmát. A fő fázisod elején vagy-tok, nyerj a köröd végéig!

**Beküldési határidő:**  
2003. május 10.

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

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

#### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Hihető illúzió (F)
- A kos ereje (R)
- Keyrasi démonlédérc (E)
- Öldöklés (T/E)
- Házikedvenc (F)
- Rd'alv lélektipró (T)
- Az alkotó öröme (R)
- A jövő felejtése (C)

#### A PAKLID (FELÜLRŐL SORRENDBEN):

- Vízióhalál (C)
- Illúziómester (E)
- Illúziórúna (F)
- Tudatkutatás (R)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtődben.

#### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- 2 db Halvány reménységár

#### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Korlátlan mágikus faktor (D)
- Hájás okerón (R)

Minden lapja aktív, az okerón az őrszobában van.



# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 2 ÉP, 873 VP, 0 SZK

## Ellenfeled kezeben lévő lapok

**Halvány reménygyűrű**



aromult **Reaia**

Csak akkor játszhatod ki, ha EP-d 6 vagy kevesebb. Gyógyítsd 2 EP-t, vagy 2 VP-t, vagy 2 SZK-t, vagy 2 VP-t és 2 SZK-t. *„Nehéz, de reményteljes feladat: a halál szíjait nem reményezem.”*

Forrás: © Gárdonyi Géza

**Halvány reménygyűrű**



aromult **Reaia**

Csak akkor játszhatod ki, ha EP-d 6 vagy kevesebb. Gyógyítsd 5 EP-t, vagy 5 VP-t, vagy 5 SZK-t. *„Nehéz, de reményteljes feladat: a halál szíjait nem reményezem.”*

Forrás: © Gárdonyi Géza

**Korlatlanul magikus faktorkor**



szórnak **Dormandium**

Mostantól minden játékos VP-jét maximum 20-ra csökkentem, azaz a 20 feletti VP-je azonnal elvész, mostantól nem érvényes.

Forrás: © Gárdonyi Géza

## Ellenfeled kijátszott lapja

**Hajlat okoron**



szórnak **Reaia**

Nem lehet célporráj, olyan varázslatnak vagy hatáskörnek, amely célpontot ad a lapra, ha a célporráj nem a célporráj. *„Hajlat, Praxidok, ki, hogy parancsok, a célporráj azonnal azonnal a célporráj lapokat.”*

Forrás: © Gárdonyi Géza

## Ellenfeled őrposztja

# A TE ÁLLÁSOD: 5 ÉP, 37 VP, 0 SZK

## Paklid feülről sorrendben

**Tudásigazgató**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

A tudásból kiterjedés és kezdés vétele egy kártyázzal (még két mutatóval).  
A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**Államvédelem**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Értelem**

Legyen **Q** a kártyázzal bármelyik mutató, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**Illúziómester**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Kakukkzó**  
6 ÉP

Száraz kártyázzal utáni eldobás: 2 kártya a kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
Minden kártya kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**Vízbehatal**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Chara-din**

Célpont kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**Hírhelyi ártó**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Bábil**  
10 ÉP

Bábil a kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**A bosszú**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Bábil**  
10 ÉP

Célpont kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**Kérszár démonidőre**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Szörny**

Száraz kártyázzal utáni eldobás: 2 kártya a kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
Minden kártya kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**Ötökés**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Chara-din**  
10 ÉP

A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**Hírhelyi ártó**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Szörny**

Bábil a kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**Az alvósné gróme**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Kakukkzó**  
6 ÉP

Célpont kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**Rék-kártyázzal**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Szörny**

Száraz kártyázzal utáni eldobás: 2 kártya a kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
Minden kártya kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

**A jóvó íze**  
Hatalmas 10 ÉP



**Hatalmas**  
10 ÉP

**Chara-din**

Célpont kártyázzal bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.  
A kártyázzal bármelyik mutatót, ha egyszer, átmozdítasz egy pontot bármelyik mutatóra.  
Egy pontot bármelyik mutatóra mozdasz bármelyik kártyával.

2005. © Műhely Kiadó

## VERSENYHELYSÍZÉNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.

CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem

CYBERWORLD – Budapest, V. ker. Kossuth Lajos u. 14-16 (bent az udvarban). Tel.: 317-6063

DEBRÉCEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.

DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kartyavár, Kísasszony u. 23.

ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u. 4/B. (bejárat a Kresz G. u. felől), tel.: 239-2506, 06-30-9-245-850.

GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.

GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.

GYÖR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.

KAPOSVAR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.

MENEDÉK KARTYA-ÉS SZEREPJÁTÉK KLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Mozskva térnél a dombon, a Várlok utcából)

MISKOLC – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrássy út 15.

NYÍREGYHÁZA – Nyíregyháza, Camelot, Szegefi u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt

SUBWAY PUB – Budapest, Csengety utca és a Dob utca sarkán. (A Király utcai 4-6-os villamos megállótól 200 méterre.)

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).

A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

SZEGED – Virtuárius Szerepjáték és Kartyaklub, Kálmán Lajos utca 30.

SZENTES – a kenyérgyár kulturális helysége, Ady E. u. 20.

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.

☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt, Ady E. u. 3.

ZALAEGERSZÉG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

\*\*\*\*\*

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Helyszín:** Nyíregyháza.  
**Időpont:** április 26. 10 óra.  
**Szabályok:** Egyjóni verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-263-9649.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Helyszín:** Veszprém.  
**Időpont:** április 26. 10 óra.  
**Szabályok:** Isteni szövetség.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán 20-597-1883.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Kaposvár.  
**Időpont:** április 26. 9 óra.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny, ahol a szokásokkal mellett tiltott minden követő és szabálylap.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** 30-906-6069.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Pécs.  
**Időpont:** április 26. 11 óra, nevezés 10-.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny, ahol a szokásokkal mellett tiltottak az ultraritkák, és az rult Enkala, az animátor.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Telesi Zoltán 70-229-6672.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Helyszín:** Menedék.  
**Időpont:** április 26. 11 óra, nevezés 10-.  
**Szabályok:** Isteni szövetség.  
**Nevezési díj:** 700 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap. Legalább 30 induló esetén 5000 Ft pénzdíj.  
**Érdeklődni lehet:** Lévai Sándor 70-513-1121.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Helyszín:** Elysium.  
**Időpont:** április 27. Nevezés 10--, kezdés 11-.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott lap a szokásokkal mellett a Mánia is.  
**Nevezési díj:** 650 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** 239-2506, 30-924-5850, Szegedi Gábor 30-924-5850

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Eger.  
**Időpont:** április 27. 10 óra.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Kartyavár 36-321-9666

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Időpont:** május 3. 10 óra.  
**Szabályok:** Isteni szövetség. Tiltott lapok az ultraritkák is.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás 37-314-447.

### LEGŰJABB NEMZEDÉK

**Helyszín:** Szarvas.  
**Időpont:** május 3. 10 óra, nevezés 9--.  
**Szabályok:** Csak a Rüvel hegy és az Esthar császárság lapjait lehet használni. Tiltottak az ultraritkák.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Hlobocsányi János 30-403-6491.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Helyszín:** Elysium.  
**Időpont:** május 3. Nevezés 10--, kezdés 11-.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása.  
**Nevezési díj:** 550 Ft, vidékieknek 400 Ft, 14 éven aluliaknak 250 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** 239-2506, 30-924-5850 Torza Sándor 70-316-8667.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Veszprém.  
**Időpont:** május 4. 10 óra.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán 20-597-1883.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Helyszín:** Elysium.  
**Időpont:** május 11. Nevezés 10--, kezdés 11-.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. A szokásokkal mellett tiltott minden követő és az rjong<sup>2</sup> szlímil.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Vaczó András 20-380-7186.

### TILTOTT MÁGIA

**Helyszín:** Nyíregyháza.  
**Időpont:** május 24. 10 óra.  
**Szabályok:** Tiltott mágia, a 2002-es Nemzeti Bajnokság tiltott lapjai alapján.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-263-9649.

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Helyszín:** Elysium.  
**Időpont:** május 25. Nevezés 10--, kezdés 11-.  
**Szabályok:** Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idezési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idezési költsége egyénnél kevesebb, és azokat a vegyes idezési költségű lapokat, aminek az idezési költsége három varázspontnál és egy egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idezési költsége ?-et és X-et tartalmaz. További tiltott lapok: A falak ereje. A mágia létsíkja. A sárkány kincse, Mánia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.  
**Nevezési díj:** 650 Ft.  
**Díjak:** Esthar császárság paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** 239-2506, 30-924-5850 Szegedi Gábor 30-924-5850

### KGK VERSENY

**Időpont:** május 11. vasárnap, 10 óra (nevezés 10-).  
**Helyszín:** Elysium.  
**Szabályok:** Csak a kolóniát lehet bombázni, viszont azt minden más lap hatásától függetlenül lehet támadni. Egy játékosnak a befeljező fázisában nem lehet több, mint három legénysége és három bázisa. Ha ennél több van azok megsemmisülnek. -vebb felvilágosítás Bodor Pál Csaba: 20-355-1301.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Ultraritka lap, KGK paklik, Pénzdíj: 1. hely: 2000 Ft, 2. hely: 1000 Ft, 3. hely: 500 Ft (legalább 6 induló esetén).  
**Extra nyeremény:** a nevezési díjon felül lehet ség van plusz 100 Ft befizetésre. Az így képződött nyereményt a legjobb helyezést elért befeljező kapja meg.  
**Érdeklődni lehet:** az Elysiumban tel.: 239-2506, valamint Szegedi Gábornál: 30-9245-850.

**KG éves ranglista:** A 2003-as év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékosok pénzdíjazat vehetnek át az év utolsó versenyén: 1. hely: 7000 Ft, 2. hely: 5000 Ft, 3. hely: 3000 Ft (legalább 10 induló esetén).



## AZ ELYSIUM VERSENYEI

**április 20. vasárnap:** Star Wars  
**április 26. szombat:** Lord of The Rings  
**április 27. vasárnap:** Elysium HKK

**május 3. szombat:** HKK  
**május 4. vasárnap:** Star Wars  
**május 10. szombat:** Lord of The Rings  
**május 11. vasárnap:** HKK/KGK  
**május 17. szombat:** M.A.G.U.S.  
**május 18. vasárnap:** Star Wars  
**május 24. szombat:** Lord of The Rings  
**május 25. vasárnap:** Elysium HKK  
**május 31. szombat:** M.A.G.U.S.

**június 1. vasárnap:** Star Wars  
**június 7. szombat:** Lord of the Rings  
**június 8. vasárnap:** HKK/KGK  
**június 14. szombat:** HKK  
**június 15. vasárnap:** Star Wars  
**június 21. szombat:** M.A.G.U.S.  
**június 22. vasárnap:** Lord of the Rings  
**június 28. szombat:** M.A.G.U.S.  
**június 29. vasárnap:** Elysium HKK

*A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egységesen 11-kor kezdődnek. (Nevezni 10-11 óra lehet.) Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál, a 06-30-924-5850-es telefonon. Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/B. Bejárat a Kresz G. u. felől.*

**FIGYELEM!** Az általunk támogatott HKK versenyeken a következő pontozást kell alkalmazni: Győzelem 3 pont (a győzelem arányától függetlenül). Döntetlen 1 pont. Vereség 0 pont. A versenyekről küldött beszámolóban a pontszámok mellett kérjük a lejátszott körök számát és a bíró nevét is. Az ultraritkát 15 indulótól lehet kiosztani, kevesebb számú versenyző esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20% lehet szerezni.

# AZ ŐSI LEGENDÁK BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. VERSENYEI

**Időpont:** június 8. 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Kondor Béla Közösségi Ház  
(Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető  
Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye  
3 csomag Ősi legendákból.

**Nevezési díj:** 2500 Ft (tagoknak 2400Ft).

**Díjak:** Négy gyűjtődoboz Ősi legendák, ultraritkák.

**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134,  
vagy e-mailben a beholder@holder.hu címen.

- 4 gyűjtődoboz Ősi legendák
- A 8. helyezettet is díjazzuk!

## SZABÁLYOK

**TILTOTT LAPOK:** Az alábbi lapok minden HKK versenyen tiltottak, kivéve, ha a verseny hirdetésében másképpen szerepel: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia. Május 1-től Bahn szolgája. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

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

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

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

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

**PÁROS VERSENY:** Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négyszín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös órposzt, nem közesek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

**ŐSÖK VÁROSA:** Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy, Két világ közt, Viziók, A Sötét Kor és Esthar császárság kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Őrjüngő szimlill. 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 Őrjüngő szimlill is.

**VARÁZSLAT NÉLKÜL:** Tiltott minden varázslat (általános, azonnali és minden bubáj), valamint azok a lapok, amik használhatók varázslatként is.

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



# DUNGEON

## KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK BOLT

---

Gyere el üzletünkbe, ahol:

- ❖ az ország legnagyobb H.K.K. lapválasztékából,
- ❖ legolcsóbb árakon,
- ❖ kellemes környezetben vásárolhatsz, cserélhetsz és játszatsz!

**FIGYELEM!**

Hozd be ezt a hirdetést, és 10% kedvezményt kapsz!

Címünk:  
Budapest,  
VII. ker.  
Erzsébet krt. 37.  
(az udvarban)

Tel.: 06-20-9-6789-36

Nyitva tartás:  
Hétfőtől-  
péntekig  
11-től 18-ig

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## ŐSÖK VÁROSA – VADÁSZSZINT

*Sziasztok! Folytatva hagyományos szintleírásunkat, a soron következő 9. szintről szól majd eme cikk. Mint azt egy korábbi krónikában már bizonyára olvastátok, én lettem az ŐV játékvezetője. Ennek fényében szeretném elmondani, a félreértések elkerülése végett, hogy ezt a cikket viszont, akár csak az eddigieket, mint játékos írom, a játék-tapasztalatok alapján, nem pedig az ŐV adatbázisából szedett információkból. Ennek eredményeképp bizony továbbra is lehetnek benne hiányosságok, viszont remélhetőleg ugyanolyan érdekes olvasmány lesz a szintre költözőknek, mint az eddigiek, nem pedig csak egy száraz információhalom. Fontosnak tartom viszont újra elmondani sorozatunk mottóját:*

**FIGYELEM! AZ ALÁBBI ANYAGBAN A FELFEDEZÉS ÖRÖMÉT JELENTŐSEN KÁROSÍTÓ DOLOGOK VANNAK, AKINEK EZ FONTOS AZ NE OLVISSON TOVÁBB, A TÖBBIEKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!**

Gondolkoztam rajta, hogy felborítom az eddigi, jól megszokott rendszerezést, és először írok a szint kalandjairól, aztán a szörnyek méretéről, elköszönök, majd írok valamit a varázsisalokról, és végül befejezem a cikket a bevezetővel. Ezt azonban az okosok közül többen nem tartották jó ötletnek, így sajnos maradt minden a régiben, kezdetnek a szint újdonságai.

Lássuk először a rossz hírt! Ezen a szinten a forduló végén nem kapunk +KNO-kat, mint eddig, hanem a forduló végén KNO-ink száma csökken 25-tel, akár mínuszba is, ha éppen nincs. Hát ez bizony elég komoly negatívum! Mi lehet a jó hír? Nos, a jó hír, hogy ez nem igaz! Hehe... vicces volt ugye?

Khm... tehát komolytalán fordítva a szót, a szint hátránya az, hogy a véletlenszerű varázstárgyaink (az 1450 vagy nagyobb sorszámúak) itt nem működnek. A szintre való felköltözésünkkor levesszük őket, és ameddig a szinten tartózkodunk, még csak KF-elni sem tudjuk azokat. Hordhatjuk viszont az 1450 alatti sorszámú tárgyainkat, mint például a vaspajzs (#1063), vagy mondjuk egy krakoch csizma (#312).

Mindezt persze nem egyensúlyozza, de mégis kis könnyebbség, hogy végre használhatjuk újra a kontaktus ősökkel varázslatot, lehet tehát feltérképezni a labirintust, és jól bejárni gyorsan.

Igazándiból sok gondot nem okozhat a varázstárgyak hiánya, hiszen a szint kalandjai, szörnyei, úgy vannak kita-

lálva, hogy varázstárgyak nélkül is meg lehessen oldani őket. Szót kell ejtenünk azonban néhány karaktertípusról, akik bizony kicsit szomorú helyzetbe kerülnek. Nekik próbálok segíteni tanácsokkal a szinthez.

### LEHELŐS KARAKTEREK

Nos, mint az köztudott, a lehelők a sebzésük jó részét a varázstárgyaikból nyerik. Itt, ezen cuccok híján az ő sebzésük jócskán lecsökken. Mit lehet nekik ajánlani, mit tehetnek ezen szomorú helyzet kezelésekképpen? Nos, egyrészt az előző szinten volt egy kaland, ami az alaplehetet sebzését d2-ről d3-ra módosította. Ezt ne felejtjük el megoldani. A 9. szintre költözve érdemes minél előbb megcsinálni pár olyan kalandot, aminek jutalma leheletet erősítő, 1450 alatti sorszámú varázstárgy. Szerencsére van ilyen kaland bőven. Ezeket a tárgyakat felöltve, és szintenként d3-at sebző alaplehetetünket növelve már igen jó esélyeink lesznek a túlélésre. Ha mindez nem lenne elég, akkor bizony nincs más hátra, be kell szerezni néhány szolgát, hogy segítsenek minket a szinten.

### LŐFEGYVERES KARAKTEREK

Sebzésük jó részét ők is a lőfegyver bónuszából nyerik. Igencsak jelentősen csökken a sebzésük varázstárgyaik nélkül, és a legtöbb szörnyet így bizony nem tudják egy kör alatt megölni, mint eddig. Nos, konyhafőnökünk ajánlata számukra, hogy nyomuljanak a legendás csatáiban, és minél előbb győzzék le az Ödlerk fivéreket, vagy az

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

Ében íjászokat, az értük kapott LCS tárgyak ugyanis nagyot dobhatnak egy lőfegyveres karakteren. Gondolok itt az Ödlerkbel íjra (#391), mely igencsak jó sebzése mellett még a bűzt, és a védekezést is növeli. Az egykezes nyílpuskára (#392), aminek sebzése ugyan alacsony, de nem csak távol levő ellenfélre, hanem közeliekre is lehetünk vele! Valamint a halál fekete íjára (#140), ami csak egy normális, az eddigiekhez hasonlatos lőfegyver, brutális sebzéssel. Ha ezen tárgyak megszerzése nem sikerülne, akkor a legfontosabb dolog számunkra minél több szemani gomba (#36) és muskil (#37) begyűjtése, majd ezekből minél több pontosság itala (#72) főzése, és elfogyasztása. Cserélgessünk, növeljük a gyógynövények szakértelmünket, használjuk a szövetségünk fűraktárát, mindegy, a lényeg, hogy legyen elég fűvük a körönkénti egy pontosság italának lefőzésére. Így a legtöbb szörny már menni fog, persze nem árt valami jó lőfegyver sem a kezünkbe, például egy dobótőr (#159), vagy egy nehéz harci nyílpuska (#1289). Persze végső esetben egy könnyen beszerezhető ében nyílpuska (#133) is megteszi.

## VARÁZSLÓ KARAKTEREK

Nohát! Ejnye! Hogy jönnek Ők ide, amikor köztudott tény, hogy a varázslók olyan táposak, hogy még csak szükségük sincsen varázstárgyakra! Nos, ez azért sajnós nem teljesen igaz. Tény, hogy a szörnyek legyőzése nekik nem jelenthet problémát, azonban nekik nagy szükségük van varázspontra. Minél több varázspontra! És honnan szerzi egy valamirevaló mágus a varázspontját, na honnan? Természetesen igyekszik minél több, mágiát adó varázstárgyat aggatni magára. Hát gondolhatjátok, hogy elszontyolodik minden varázsló, amikor látja, hogy ez ezen a szinten nem működik, és a satnya kis alap-mágiája által adott 100-200 varázspont semmire nem elég. Mit lehet tenni? Hááát, nem sok jót ígérhetek. Szinte az egyetlen megoldás, hogy növelitek az idézés szakértelmet minél magasabbra, és orrba-szájba idéztek, amikor csak elfogy a varázspont. Emellett nem árt KNO-zni a mágia tulajdonságot, és beszerezni minél több, 1450 alatti sorszámú, mágiát növelő tárgyat. Szerencsére azért van ilyen tárgy-

ból is néhány, pár példa erre: szent templomi maszk (#232), ezüstmedál (#208), manapoid amulett (#295), nilbongi kitűző (#311), Yarmbaur koponyája (#264). A nagyobb szellemi utat követő varázslók egy remek varázslat, a direkt kontaktus segítségével könnyen juthatnak varázsponthoz, ehhez azonban nagyon sok KNO-t kell ebbe a varázslatba, vagy az ellenállás megtörésébe ölni, különben mindenki lementi a varázslatot. Ezenkívül igazán sok varázspont a nagy mágiájú lényekből nyerhető, akiknek viszont általában az intelligenciája is nagy, így nehézkes ellene használni a direkt kontaktust.

A szint újabb finomsága, hogy megjelennek olyan tárgyak, amik bizony nem túl időtállóak, így van rá esély, hogy a fordulónk végén elrothadnak, megsemmisülnek. Ilyen például a vízelementálból kinyerhető vízelementál plazma is. Ezen tárgyak megtartására egy igazán jó megoldás van: át kell adni valaki másnak, hogy a fordulónk végén már ne legyen nálunk. Ezzel a módszerrel akár az örökévalóságig „tartósíthatjuk” a cuccokat. Célszerű makrót írni erre a tevékenységre, mondjuk legoptimálisabb esetben a psi-társunkkal, hiszen vele úgyis felváltva lépegetünk. Először ő adja ki a VG parancsot, majd amikor mi lépünk, adjuk ki az A parancsot, amivel egyből át is megy a tárgy, majd egyből utána a VG parancsot, hogy barátunk, az ő fordulójában kiadott A parancsral egyből átadhassa nekünk a tárgyat.

## VARÁZSITÁLOK

Nem tudom, hogy mondtam-e, vagy nem mondtam-e már azt én tinektek, hogy miből készül a **narancs gyógyital** (#80). Nos, winropu mohából (#22) és parafűből (#41) készül. Azt pedig, hogy mire jó, találja ki mindenki maga. Gondolom nem fog sok fejtörést okozni, hogy kiderüljön, nyilván narancsbőrt lehet növeszteni vele...

Az **energiaital** (#82) egy igen hasznos itóka, a harc végén kinyert léleke energiát növeli meg, nyers táp tehát minden fordulóban ilyet inni. Persze, csak ha bírjuk sötét mákkal (#23) és féregtűskével (#42). Ha nem bírjuk, akkor csak akkor igyunk belőle, amikor különösen sokat harcolunk a fordulóban, pl. arénába, csarnokba megyünk, VD-zünk is stb...

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

A **morfinder főzet** (#105), ami a mitulen fű (#20), ragálygomba (#26), rémcserje (#34), szemani gomba (#36) quartettből készül, valamint a **bohócmolad** (#107), amelynek összetevői pedig sötét mák (#23), elfu moha (#33), muskil (#37) és tokin kaktusz (#40) a szolgatartók kedvenc italai lehetnek. Ezen varázssitalok ugyanis egy-egy szolgát kreálnak, akik ugyan nem harcolnak velünk, de egyéb, hasznos dolgokat csinálhatnak. Előbbi a többi szolga jóllakottságát növeli, utóbbi pedig a moráljukat, minden körben, ezáltal sokkal ritkábban kell majd etetnünk, és pátyolgtatnunk szolgálainkat, mint eddig. Hátrányuk, hogy foglalják a helyet a többi szolga elől, tehát ha például a 9. szinten maximum 4 szolgánk lehet, akkor eme két, itallal kreált lény mellett már csak maximum 2 normális szolgát tarthatunk.

## VARÁZSLATOK

Természetesen, mint minden szinten, itt is tanulhatóak új varázslatok.

Az **azonnali gyógyítás** (#182) igen kellemes, nagyobb nekromanta varázslat. Harc közben használható, d7 életpontot gyógyít egy barátunkon, vagy magunkon. Mivel harci varázslatként TVP-be nem kerül, így igencsak az egyik legjobb gyógyító dolog az ŐV-n. Persze, csak ha többet gyógyulunk vele, mint amennyit ellenfelünk sebez rajtunk a harc közben, de ez pl. egy gránitbőr mellett elmondva nem okozhat igazán nagy gondot.

A **lélekfacsarás** (#190) végre egy igazi tömegirtó varázslat a nagyobb szellemi utat követők részére. Eddig csak a pengefal volt elérhető ugye, de az meg nem nyújtott megoldást a harcban hátul maradó ellenfelek ellen. A lélekfacsarás végre itt is segít! Minden ellenfél sebződik lélekfacsarás szint x D4-et, és rezisztenciájuk, valamint gyorsaságuk is lecsökken annyival, ahányas szinten ismerjük a lélekfacsarást. Persze ehhez az kell, hogy az ellenfél ne dobja meg a mentődobását (egészség), és ne rezisztálja be a varázslatot. Előbbihez segít, ha minél nagyobb a lélekfacsarásunk, utóbbinál pedig az, hogy a lélekfacsarás ellen minden ellenfél -10-et kap rezisztenciájára. Mindezek után már csak hab a tortára, hogy a lélekfacsarással megsebzett szörnyekből még plusz

lélekenergiát is kinyerünk. Sajnos van a varázslatnak egy igen nagy hátránya is, mégpedig, hogy ha egy szörnyet már megsebzünk vele, akkor abban a harcban még egyszer már nem hat rá a lélekfacsarás, így sajnos tömegpusztításra csak akkor jó ez a varázslat, ha a kiirtandó lények életpontja alacsony.

A **vízlégzés** (#194) pedig a szint küldi-varázslata, azaz nem jó semmire, csak néhány kaland során kell használnunk.

Remélem, nem hagytam ki semmi fontosat, így ebből a cikkből már csak a szint szörnyei vannak hátra, adatostul, most is Pötyös remek aurakiszédő programja alapján. A küldetések, mint mindig, majd csak a következő krónikában lesznek kivesézve. Azok kedvéért, akik az előző cikket nem olvasták volna, fontosnak tartom elmondani most is, hogy sajnos az auraészlelést még mindig megzavarja az esetlegesen nálunk lévő vörös karkötő, ezért a közölt adatoknál  $\pm 2$  eltérés néha előfordulhat, de azért az esetek többségében igyekeztem a helyes adatokat közölni. Figyelem! A szörnyek méretéhez minden esetben körülbelül +d10% adódik, tehát pl. egy 150-es méretű szörny életpontjainak száma körülbelül 150+d15, azaz 151 és 165 között mozog.

**Bjölteodrok (#237):** Gusztustalan kronoérintő monster, szerencsére semmi komoly védekezési mechanizmussal. Hamar meg lehet tehát ölni, csak közben idegesít minket az ellopott TVP-ekkel. Nincs más hátra, legjobb lesz még hamarabb megölni! Ő maga 3 vétégtájával püföl minket, ami ellen a gránitbőr nem túl jó védelem, hiszen igaz, hogy ekkor nem sebződünk tőle, de ugyanúgy elkronózza a drága TVP-inket!

Méret: 245	
Egészség: 14	Gyorsaság: 17
Iq: 6	
Bűz: 8	Elektromos immunitás: 6
Gázimmunitás: 7	Rezisztencia: 6
Tűzimmunitás: 5	
12-es méretű 19-es szintű jobb mancs, 11-es kronoérintés	
11-es méretű 18-as szintű bal mancs, 10-es kronoérintés	
16-os méretű 23-as szintű fog, 16-os kronoérintés	



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

**Láplidérc (#250):** Eme gonosz lény szintén ütős, mint a szint szörnyeinek nagy többsége. Végtagjain paralizációval és rothasztással, hogy még jobban utáljuk! Ő a varázslók, a hideg és a mérges gázok ellen fejlesztett ki védelmeket, amelyek igazándiból a jég illetve méreglehelő karaktereknek okoz kellemetlen perceket. A varázslók ugyanis áttöréssel, rezisztencia csökkentő varázslatokkal könnyedén végezhetnek vele. A fenti két lehetet használóinak pedig azt tudom javasolni, vegyenek fel egy második fajta lehetetet, és a szinten szerezhető sok jó kis tárggyal, amik minden lehetetre adnak bónuszokat, már a második lehetetük is egész szépeket tud majd sebezni. Ezen kívül érdekes módon erre a szörnyre hat a bűz, bár jó nagy kell legyen ezen harci szakértelmünk, ha ezzel sebezni akarunk, mivel a dögnek is magas a bűze. Leölése után néha visszamarad belőle egy lidércvelő (#339), ami a fentebb említett rothadó komponensek közé tartozik, azaz a forduló végén lehet, hogy megsemmisül.

Méret: 148	Mágia: 10
Egészség: 2	
Ügyesség: 14	
Hidegimmunitás: 81	Méregimmunitás: 26
Kontaktméreg immunitás: 15	Gázimmunitás: 80
Regeneráció: 7	Rezisztencia: 18
14-es méretű 18-as szintű jobb karom, 13-as paralizáció	
13-as méretű 17-es szintű bal karom, 12-es rothasztás	

**2db tűztáncos (#251):** Szolgatartók nagy örömeire itt az újabb tömegpusztító szörnycapat, tűzviharral, mi mással. Ha netalán lenne nagy tűzimmunitásunk, akkor elemek parancsával kedveskedik nekünk az egyik, hogy utána már ne legyen nekünk olyan jó. Ha rezisztenciánkban bízunk, akkor meg gonosz módon tüzet kezdenek lehelni ránk a dögök. Tűzlehellettel és bűzzel persze ne is próbáljuk megölni őket, úgysem fog sikerülni. Legjobb lesz gyorsan végezni velük. Néha találhatunk náluk karmazsin tűzgyűrűt (#338), ami +1 tűzlehelletet és +3 tűzimmunitást ad.

Méret: 133	Erő: 6
Egészség: 16	Iq: 35
Gyorsaság: 27	Ügyesség: 10
Mágia: 27	Kontaktméreg immunitás: 11
Méregimmunitás: 26	Tűzimmunitás: 100
Tűzaura: 16	Tűzvihar: 16
Elemek parancsa: 32	

**Agyaggólem (#252):** A varázslók nagyon szeretik ezt a szörnyikét... messze elkerülni! Ez annak tudható be, hogy a kis pici aranyos, édeskedves gólemnek 75-ös a rezisztenciája, minek által ugyebár kissé nem megölhető. Azért jó magas forrás érintése, elemek uralma mellett van rá valami esély, hogy legyőzzük, de jobb inkább beizzítani a szolgálkat, vagy a dimenziókaput. Másoknak annyira nem probléma, támadási módja kimerül 1db hatalmas végtagjában, ami ellen alacsony gránitbőr is tökéletes védelmet nyújt. Fontos azonban megemlíteni igencsak magas életpontját, ami miatt esetleg okozhat kis problémát a népnek... Aki megölte, jó esetben talál nála gólemagyagot (#330), ami semmire nem jó, már persze küldetésekben való leadáson kívül.

Méret: kb. 400	Erő: 32
Egészség: 1	
Gyorsaság: 1	Bűzimmunitás
Rezisztencia: 75	
16-os méretű 25-ös szintű jobb mancs	

**Orgling szatócs (#253):** Eme orgling igencsak nagy különlegessége, hogy tud varázsolni. Méghozzá nem is akármilyen, hanem mágiatorést, amit eddig még nem igazán használtak a játékban szörnyek, pedig igencsak szivatós varázslat tud lenni. Eltünteti a gyanútlan galetkiről a kör elején felrakott varázslatokat, az erőpajzsot, a láthatatlanságot, mindent, de még a harc közben használt varázslatokat, mint például a gránitbőrt is. Védekező varázslatokat használni ellene igencsak nagy botorság emiatt, legjobban nem trükközni semmit, hanem menni, aztán legyakni! Na persze ez esetben ő sem lesz tétlen, két végtagjával, és bűzével fog minket sebezni.

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Méret: 236	Gyorsaság: 24
Egészség: 14	Ügyesség: 11
Iq: 7	Kontaktméreg immunitás: 7
Méregimmunitás: 35	Savimmunitás: 102
Rezisztencia: 13	
Vastag bőr: 12	
Mágiatörés: 20	
14-es méretű 22-es szintű jobb mancs, 17-es roncsolás	
13-as méretű 21-es szintű bal mancs, 14-es manaszívás	

**Halalgömb (#254):** Mindenki kedvence ez a szörnyeteg. Ugyanúgy mumus a lehelőknek, a lőfegyvereseknek, a varázslóknak, mindenkinek. Az agyaggölemhez hasonlóan ennek is csak egy végtagja van, tehát a gránitbőr igencsak jól működik ellene. Magas rezisztencia, immunitások segítik hozzá az első mondatomban róla mondotak realizálásához. Egyetlen gyenge pontja a mérete, mely mindössze 12-15 körül van. Ez pont elég ahhoz, hogy bárki legyőzhesse egy alacsony tuskés bőr segítségével, csak arra kell odafigyelni, hogy eltaláljon minket a halalgömb, és már meg is öltük. A végtagos karakterek azért megpróbálhatják befürgülve, magas támadás bónusszal eltalálni, néhányaknak már sikerült...

Méret: kb. 14	Erő: 30
Egészség: 7	Iq: 5
Gyorsaság: 60	Ügyesség: 60
Mágia: 2	Elektromos immunitás: 151
Bűzimmunitás	Elektromos immunitás: 151
Hidegimmunitás: 150	Gázimmunitás: 150
Rezisztencia: 103	Tűzimmunitás: 151
30-as méretű, 20-as szintű fog	

**Elemi mágus (#255) + kőtroll (#196):** A kőtroll már ismerhetjük az alsóbb szintekről, csak üt és más semmi. Az elemi mágus már finomabb falat, de a rezisztenciánk majd segít... mondhatnánk naivan. Persze ez nem így van, túl szép is lenne. A mágusnak ugyanis igen-csak nagy az áttörése, azaz hiába az 50-es rezisztencia, még akkor is szép számmal jönnek be ellenünk a varázslatai. Javasolt ellene a nagyon magas rezisztencia, plusz a csata elején megivott mágiaellenállás itala. Ha ez nem megy, akkor pedig öltözzünk fel ellene jó sok, elemi im-

munitást adó varázstárgyba, mint például a káoszkigyó vért, vagy a nilbongi kitűző. Mivel a harc elején már rajta figyel 8 (!) azaz nyolc ütéstől védő gránitbőr, ezért legyőzése kicsit nehéz a végtagos és a lőfegyveres karakterek számára. Varázslatai palettáján a savcapás és villámsújtás szerepel főleg, de ha szolgálaink is velünk vannak, akkor inkább tűzgyólyót használ, effektívebb kiirtásuk céljából. Aki megöli az elemi mágust, és szerencséje van, találhat nála egy fókuszrubint (#337), ami hasonlóan tápos tárgy mint a fentebb említett gölemagyag.

### Elemi mágus (#255) adatai:

Méret: 126	Erő: 8
Egészség: 8	Ügyesség: 10
Iq: 38	
Tűzimmunitás: 100	
Tűzgyólyó: 24	

### Kőtroll (#196) adatai:

Méret: 146	Gyorsaság: 6
Egészség: 16	Ügyesség: 4
Mágia: 2	Rezisztencia: 18
Regeneráció: 15	
Vastag bőr: 19	
22-es méretű 26-os szintű jobb mancs, 20-as roncsolás	

**Vízelementál (#259):** Igen ártalmatlan jószág, ez sem csinál semmit, csak jön, aztán üt, mégpedig két végtaggal, tehát a gránitbőr itt is jó szolgálatot tehet. Nincs nagy mérete, nincsenek nagy tulajdonságai, van viszont jó nagy elektromos immunitása, illetve lőfegyver elleni védelme. Megölésekor néha visszamarad belőle egy vízelementál plazma (#347), ami igen jó eséllyel el is rohad a fordulónk végén, ezzel kapcsolatban tehát lásd a cikk elejét.

Méret: 165	Ügyesség: 6
Mágia: 2	Gázimmunitás: 11
Bűzimmunitás	
Vastag bőr: 25	
24-es méretű 24-es szintű bal mancs	
24-es méretű 24-es szintű jobb mancs	

**Xorex óriásfatty (#262):** Ez a dög a szint speckó lény, nem találkozhattunk vele az ősök csarnokában, csak vadászat közben. A harc első körében egy xorex

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

fattyat (#261) idéz meg, majd a további körökben savlehelete és bűze közreműködésével óhajt ártani nekünk. Védekezésént 1, azaz egy ütéstől védő gránitbört tud felmutatni, ami már a harc elején rajta van. A megidézett fatty persze nem csinál még semmit az első körben, de a 2. kör elején ő is idézni kezd, mégpedig egy xorex fattyacsát (#260), aki majd, mint az összes idézett szörny, csak a következő körtől lesz aktív. A fatty az ez utáni körökben sötét halál varázslattal igyekszik ártani nekünk, remélhetőleg sikertelenül. A trió harmadik lény, az utolsónak megidézett fattyacska pedig az animálás mestere, ő lesz az, aki rossz esetben feltámasztja a csatában elesetteket. Ha mégsem csinál ilyet, akkor savleheletét használja. Fontos megjegyezni, hogy igen magas a kis mocsok rezisztenciája, és, hogy ő az, akinél a xorex fűszer (#329) található. Tehát ha fűszert akarunk szerezni, akkor meg kell várunk, amíg a csatában megidézük a fattyacsát, és csak utána irthatjuk ki a bandát. A fatty mérete 100-150 között, a fattyacskaé 50-120 körül ingadozik.

Méret: 194	
Erő: 23	Gyorsaság: 37
Mágia: 20	
Savlehelet: 31	Bűz: 16
Rezisztencia: 11	Vastag bőr: 12
Idézés: Xorex fatty (#261)	

**Őspók (#263) + fekete özvegy (#144):** A fekete özvegy már ismert számunkra, az őspók pedig ennek a szörnynek a felturbózott változata. Az első körben háló varázslatot lő ránk, ami a dermesztéshez hasonlít leginkább, azaz jól megbénít minket a harc hátralevő idejére. Ezután szabad az út a pókocsáknak, hogy széjjelharpanak minket, és belénk juttassák gyilkos kontaktmérgüket. Célszerű megúszni a háló varázslatot, és fekete özvegy, őspók sorrendben végezni a torzakkal. Az őspókot megölve, ha szerencsénk van, kétféle tárgyhoz is hozzájuthatunk. Az egyik az őspók pete (#331), ami csak egy sima szörnykomponens, a másik pedig az őspók köpeny (#332), ami +4-et ad kontaktméreg immunitásunkra,

valamint szintén +4-et a méregimmunitás nevű titkos szakértelemre. Ez utóbbival nem kell rendelkezünk a köpeny viseléséhez, sőt, nem is növelhetjük KNO-ból. Ha felvesszük a köpenyt, akkor viszont 0(4)-es lesz eme szakértelmünk.

### Őspók (#263) adatai:

Méret: kb. 170	
Erő: 13	Gyorsaság: 23
Iq: 21	Mágia: 21
Ügyesség: 14	
Hidegimmunitás: 14	Méregimmunitás: 71
Kontaktméreg immunitás: 31	Gázimmunitás: 14
Tűzimmunitás: 14	
Háló: 20	
16-os méretű 20-as szintű csáprágó, kontaktméreg	

### Fekete özvegy (#144) adatai:

Méret: kb. 90	
Egészség: 10	Erő: 10
Gyorsaság: 12	Iq: 2
Mágia: 2	Ügyesség: 10
Bűz: 14	Elektromos immunitás: 9
Hidegimmunitás: 8	Méregimmunitás: 81
Kontaktméreg immunitás: 31	Savimmunitás: 9
Vastag bőr: 3	
8-as méretű 16-os szintű csáprágó, 15-ös kontaktméreg	

**Quwarg lidérc (#264):** Ez a szörny nem tud semmi érdekeset felmutatni. Egy végtaggal támadó, minden szempontból normál szörny, a végtagján 30-as sebző méreggel. Megöljük, aztán kész...

Méret: kb. 210	
Egészség: 8	Erő: 24
Iq: 1	Ügyesség: 8
Hidegimmunitás: 100	Méregimmunitás: 52
Kontaktméreg immunitás: 15	Rezisztencia: 15
14-es méretű 27-es szintű csáprágó, 30-as sebző méreg	

**Uthanax (#265) + kőzúzó (#49):** Hát igen, azt hiszem a kőzúzó nem tétel, javasolom ne is beszéljünk róla, már a 3. szinten is mindenki halomra mészárolta őket. Az uthanax már kellemesebb téma, aktívan használja a szint új varázslatát, a lélekfacsarást. Ezáltal számíthatunk rá, hogy gyorsaságunk igencsak lecsökken



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

majd a vele való harc folyamán. Szolgáinkat előszeretettel teszi magáévá, na persze nem kell semmi rosszra gondolni, mindössze az elbájolás varázslatról van itt szó. Ha úgy érzi, hogy nagy varázslókkal van dolga, akkor a kis gonosz uthanax nem átal antimágikus szférát húzni maga köré, nehogy jól le tudjuk varázsolni. Persze ez egyben azt is jelenti, hogy ő sem tud majd varázsolni ránk, viszont neki megvan az a nagy előnye, hogy két végtagjával elég jól bánik, és tud vele püfölni minket. Ezenkívül végtagjai manát szívznak, ami egy varázsló ellen – különösen ezen a szinten –, igencsak aljas megoldás. Mindig található nála egy uthanax talizmán (#335), ami +2 intelligenciát, +1 mágiát és +1 szívósságot ad.

#### **Uthanax (#265) adatai:**

Méret: 155  
 Egészség: 9 Gyorsaság: 33  
 Iq: 45 Mágia: 42  
 Rezisztencia: 5  
 Forrás érintése: 26 Elbájolás: 24  
 Lélekfacsarás: 22  
 10-es méretű 15-ös szintű bal csáp, 20-as manaszívás  
 10-es méretű 15-ös szintű jobb csáp, 20-as manaszívás

#### **Közúzó (#49) adatai:**

Méret: 30  
 Gyorsaság: 8 Iq: 2  
 Ügyesség: 6  
 Búzimmunitás Méregimmunitás: 21  
 Rezisztencia: 19 Vastag bőr: 19  
 3-as méretű 10-es szintű nyelv, 7-es bénító méreg

#### **2db márvány apostol (#266) +**

**manifesztált energia (#267):** Az apostolok a kis sunyi varázslók, akik hátulról támogatják a manifesztált energiát gyógyító szellővel, azonnali gyógyítással... Ha úgy látják, hogy az energia nem szorul erre rá, akkor pedig életszívással bosszantanak minket. Megölésük nem igen jelenthet problémát, bár nem árt a közelükbe férközni ehhez, tehát előbb az energiát kell megölnünk, vagy szolgálva menni a harcba, hogy ameddig a szolgálta lefoglalja az energiát, mi sunyin hátramaszhasunk végezni az apostolokkal. Az energia maga egy nor-

mál ütős szörny, két végtaggal, melyeken lélekenegiaszívás van, tehát nem árt gyorsan végezni vele, mielőtt elszívja az olyannyira szeretett lélekenegiankat. Elektromosságra és tűzre igencsak immúnis, ami duplán szomorú ezen lehetek preferálónak, tekintve, hogy ha valahogy máshogyan meg is tudják sebezni az energiát, akkor az apostolok ügyis begyógyítják rajta. Nincs más tenni, mint szolgát vinni, és előbb az apostolokkal végezni.

#### **Márvány apostol (#266) adatai:**

Méret: 76  
 Erő: 7 Iq: 22  
 Mágia: 20  
 Gyógyító szellő: 16

#### **Manifesztált energia (#267) adatai:**

Méret: kb. 190  
 Mágia: 32 Ügyesség: 24  
 Elektromos immunitás: 99 Tűzimmunitás: 100  
 15-ös méretű 17-es szintű bal csáp, 20-as lélekenegiaszívás  
 16-os méretű 18-as szintű jobb csáp, 21-es lélekenegiaszívás

**2db csöpögő csápot (#268):** Érdekes lények ezek, ugyanis képesek saját magukat reprodukálni. Ezt általában meg is tesszik, ha úgy érzik, hogy mi vagyunk az erősebbek. Elkezdenek hát a szokásos idézés segítségével újabb és újabb csöpögő csápotokat idézni a harctérre. Ha viszont nem viszünk szolgákat, esetleg van nagy álcázásunk, akkor megtéveszthetjük őket, és így, a biztos győzelmünk reményében az újabb csápotokat idézése helyett inkább végtagjukkal indulnak meg ellenünk. Szolgát vinni azért sem célszerű ellenük, mert akkor aztán kedvükre használhatják az annihiláció varázslatukat... Savlelőknek őszinte részvétem, szolgák nélkül úgysem győzik le a savval szemben ellenálló lényeket, a szolgálkkkal meg ugye... az előbb írtak alapján el lehet képzelni mi lesz. Nekik a cikk elején már említett másik lehet + magas bűz kombót tudom javasolni ellenük kipróbálásra, vagy a dimenziókapu nevű igen remek varázslatot... Aki mégis megöli őket, az csöpögő csápot (#334) találhat náluk.

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

Méret: 145  
 Egészség: 16 Erő: 15  
 Mágia: 13  
 Bűz: 17 Méregimmunitás: 20  
 Rezisztencia: 8 Savimmunitás: 100  
 Annihiláció: 15  
 Idézés: Csöpögő csáp (#268)  
 14-es méretű 20-as szintű jobb csáp, 20-as vámpirizáció

**Maerju (#269):** A szint egyik csúcsragadozója, igen gonosz teremtmény. Öt végtaggal támad, amikre mindenféle csúnyaságokat növesztett, úgymint paralizáció, manaszívás, bénító mérge és egyéb mocsokságok. A harc közletről indul ellene, hogy ne legyen olyan könnyű lelőni, nagy mérete van, szóval minden együtt van egy kellemes kis irtóztató szörnyeteghez. Vagy a magas védelem, vagy a maerju gyors letaglózása tud segíteni nekünk, hogy megölhessük. Ha vadászat közben ejtettük el a maerjut, akkor trófeaként magunkhoz vehetjük koponyáját (#336), amiket már kezdetünk is gyűjtögetni, ha a szint boltos küldetéseivel boldogulni akarunk... Másrészt, ugyan nagyon kicsit eséllyel, de találhatunk nála maerju páncélt (#346) is, ami igazi különlegesség. 20% védekezést, 3 méretet, 1 vastag bőrt és 1 áttörést ad nekünk, valamint igen nagy előnye, hogy viselete nem jár mínusz gyorsasággal.

Méret: 356  
 Egészség: 14 Erő: 13  
 Iq: 10 Mágia: 10  
 Űgyesség: 14  
 Elektromos immunitás: 14 Hidegimmunitás: 13  
 Méregimmunitás: 5 Kontaktmérge immunitás: 15  
 Gázimmunitás: 12 Rezisztencia: 11  
 Savimmunitás: 13 Tűzimmunitás: 12  
 12-es méretű 17-es szintű jobb karom, 7-es roncsolás  
 11-es méretű 16-os szintű bal karom, 6-os vámpirizáció  
 10-es méretű 15-ös szintű jobb csáp, 6-os bénító mérge  
 9-es méretű 14-es szintű bal csáp, paralizáció  
 8-as méretű 20-as szintű fark, 6-os manaszívás

**Pszionikus lények:** Na igen, vannak ilyenek is, de ezekről, mint játékos nem sokat tudok, hiába, nem vagyok egy nagy psi guru. Aki ez ügyben érdeklődik, javaslom, ke-

resse fel kezelőorv... hoppá, ez nem az a szöveg... szóval keressen fel valami más nagy pszizőt. Azért valamit próbálok mesélni róluk, lássuk:

**Asztrálszárnyas (#270):** 18-as psi támadás, 17-es psi energia. Van neki magas mentális robbanása, agyhivara, és szürkeállománya. Legyőzésekor asztrálesszenciát (#154) találunk nála. Legendák szólnak arról is, hogy néha, ha valaki asztrálszárnyással találkozna, ehelyett egy mutáns asztrálszárnyast találhat, ami galetkik által még soha nem látott psi képességeket használ! A mutáns asztrálszárnyas sorszáma 273, de vadászni nem lehet rá! Ha mindenképp ilyenrel akarsz találkozni, vadássz sima asztrálszárnyasra, és reménykedj, hogy egy mutáns példánnyal akadsz össze!

**Villogó szinapszis (#271):** Na erről a lényről véletlenül tudok mit nyilatkozni. 16-os psi támadása, és 27-es psi energiája mellett mindig tudati mérget használ, mégpedig 15-ös szinten. Érdemes tehát mentális robbanást, vagy szürkeállományt használni ellene. Megölve szinapszis plazmát (#344) találunk nála.

**Targnaugh (#272):** 15-ös támadás, 23-as energia, és jó magas szintű szürkeállomány, hogy bírja PP-vel a 10 kört. Erről ennyit.

Jééé! Vége! :)

Szeitz Gábor



## Nyafogó Nefelejcs levelezése 41.



### Drága Egyetlen Édesanyám!

Újra és újra elegendő van az aláváló tolvajokból! Ó, mennyire rühellem őket! Nyaff!

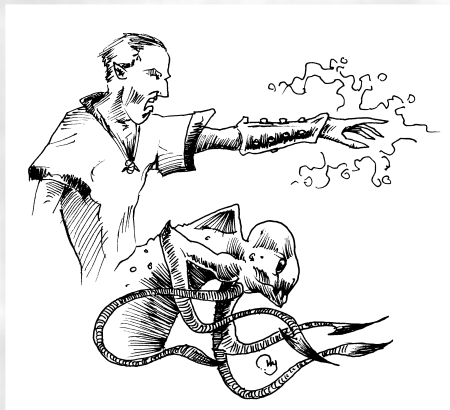
Újabbán ismét gyakrabban dezsmaalják meg szerény vagyonkámát, ráadásul még nyavalyás átoktárgyaikat is nálam „felejtik” ezek a gazfickók. Noha igazán komoly, nagy kárt okozó dolgot mostanában nem loptak el tőlem, de apróságokat annál többször, például csaknem a teljes narancs gyógyital készletemet! Amin pedig végletesen feldühödtem, az Ark’ish esete volt. Egyrésztől kleptomániás létre olyan hangosan csörtetett be a barlangomba, hogy föl is riadtam édes álmomból (éppen azt álmodtam, miképpen tépek szét fél kézzel egy daergaothi fejedelmet). Majd a jogos felháborodásom következményeképpen kibontakozó csatában a gaz manapoidja sorban annifilálta szegény kis követőimet... Ráadásul esélyem sem volt rá, hogy megakadályozzam a Tengerszemek között véghezvitt rettenetes pusztítást, én ugyanis rögtön a párbaj elején eszmeletemet veszítve zuhantam a sziklaüregem göcsörtös padlójára: egy rövid savfürdő vont ki engem a csata forgatagából... Úgy emlékszem, meséltem már arról, hogy mennyire kiszámíthatatlan módon működik a mágia itt, a Karmok szintjén. Nos, a véletlen szeszélye úgy hozta, hogy egy igénytelen savcsapás ezúttal olyan irdatlan erejű fortyogó tornádóvá változott ellenfelem kezében, amire talán még a varázslók szintjének valamelyik ősmágus is büszke volna...

De ő legalább nem tudott ellopní semmit, másrészt – amikor magamhoz tértem – találtam egy fecnit a barlangom falára tűzre: „Bocs.” No végre, egy udvarias tolvaj... Aztán lejjebb tévedt a szemem, és a bocsánatkérés alatt ez is állt: „Ráadásul képpen a puhánydag-köveim is nálád maradt.” Az Ősök szerelmére! Még éppen csak megszabadultam egy nyomorúságos balékszaktól (örök hála érte a Hegy legnagyobb átoktárgy-pusztítójának, Lacerta Viridísnek), és máris itt az újabb átkozott tárgy! Nyaff! Mindennek tetejébe még mehetek a templomba is, hogy megsemmisített szolgálaim haló porába valamiképpen életet lehelyenek a szerzetesek...

Könnyen el tudom képzelni, hogy ez csupán megtorlás akart lenni Ark’ish részéről, hiszen amikor néhány milgandoltással ezelőtt szintén nálam próbálkozott tolvajlással és ugyancsak felsült vele, akkor sikeresen elbújtam azt az átokverte manapoidját, és az tudatrombolta őt... Bizony, kellemetlen lehet egy varázsló számára. Csak az nem fér a fejembe, hogy a Mágus klán miért hagyja, hogy tagjai ilyen alantas foglalkozást üzzenek. (Bár úgy tapasztalom, a klánok „előkelő” vezetői nem nagyon foglalkoznak velünk, egyszerű halandókkal: magam is három olyan küldetéssel nézek szembe a Bárdoknál, amelyekről jól látható, hogy nem csupán rövid-, de középtávon is teljesíthetetlenek számomra... És az csak a kisebbik baj, hogy ezzel én tisztában vagyok, de szerintem a klánvezérek is nagyon jól tudják, és szándékosan adnak ilyen lehetetlen feladatokat nekünk. Nyaff!)

Azért nem csupa szörnyűség az élet manapság: nagyon ritkán, de előfordulnak pozitív jelenségek is ebben az ágrólszakadt Teron-hegyben. Itt most egész pontosan a helytartói attitűd alapos megváltozására gondolok. Ezt csak egyetlen példán keresztül világítanám meg, pedig – hála az Ősöknek – akadá még jó néhány.

Azt hiszem, már többször is meséltem, hogy régi, elvesztett barátunk, Hateviktor egy egész regiment új épület engedélyezését kérte a hivatalnokoktól, de többszöri erőfeszítése ellenére semmi érdemleges válasz nem érkezett. Hogy ez milyen régen történt, azt jelzi, hogy azóta már maga Hateviktor is befejezte kalandjait, és a békés életmódot választotta. Nyaff! (Sajnos, alig hiszem, hogy valaha hallunk még róla. Egyetlen esetet tudok, amikor egy nagyon hosszú ideig „pihenő” galetki visszatért köznék, Thomasét,





de felek tőle, hogy ez inkább csak egy olyan kivétel, amely erősíti a szabályt... Pedig mostanság új, kiváló lehetőségek várják a „későn ebredőket”: engedélyeztek számukra a fokozottabb ütemű kiképzést, így hosszú távon megközelíthetik, vagy akár utol is érhetik az élenjárókat. Bezzeg a mi időnkben még teljesen elképzelhetetlen volt az ilyen jellegű „lazaság”... Összességében azért persze örülök a dolognak, hiszen számítani lehet rá, hogy a gyors kiképzés következtében az újabb nemzedékek előbb-utóbb felzárkóznak mellénk, és vadonatúj ismerősöket, barátokat szerezhetek. (Remelem, kevés tovjag lesz közöttük...)

Visszatérve az eredeti gondolatmenetre: mivel éreztem valamiféle pozitív változást a császári bürokraták hangulatában, úgy gondoltam, rákérdezek, mi történt Hateviktór épületterveivel. Úgy véltem, ha megcsaltak a sejtéseim, akkor legfőbbjében simán elfergetnek, és ehhez már hozzászokhatott a galetki errefelé. (Nyaff!)

És csoda történt! Képzeld el, serényen előkerestek a régi vázlatokat, és hamar megtörtént az engedélyezésük is! No, nem mindegyiké, de legalább kettő közülük... Sokkal több a semminél! A Bölcsék Köre is beterjesztett mostanság néhány épülettervet, és ezek közül is jóváhagytak kettőt, így hirtelenjében négy épülettel gazdagodhatnak a szövetségek: Hütökamra, Barlangfürdő, Jelmegkölcsonzó és Oskola is épülhet. (Az utóbbi kettő eredeztethető valahá volt szövetségi társunk ábrándjaiból.)

Tulajdonképpen mondhatnánk azt is, hogy ajándék molitárnak nem nézzük a fogát, de azért persze megbeszeltük a Tanács-teremben ezen új építmények hasznavehetőségét, és nagyjából egyetértés alakult ki a következőkben: a Hütökamra... hm, nos, mondjuk úgy: aranyos – de őszintén szólva jelenlegi formájában szinte haszontalan. (Az ételek hűtését, tartóztatását lehet megoldani a kamrával, így barátságos portyázásnál nagy lakoma rendezhető – ám: egyfelől igen nehéz felhúzni ezt az épületet – és még egy nagy halom nordkristályt is bele kell szerkeszteni –, másfelől sajnálatos módon manapság már igen ritka a csupáncsak társalogni kívánó galetki.)

A Barlangfürdő és a Jelmegkölcsonzó nagyjából azonos megítélés alá esett: használhatóak, célszerűek (mindkettő két-két kisebbfajta jártasság hatékonyabb alkalmazását teszi lehetővé), érdemes lesz majd dolgozni az érdekükben. Sajnálatos módon a Barlangfürdőnek szerintem mindenképp a nyavahás tovjakok fognak örülni, hiszen a kellemes lubickolás oly mértékben ellazítja az izmaikat, hogy még kisebb barlangokba férhetnek be, és így csak szélesebbre táru előtűik a kirabolandó áldozatok köre... Nyaff!

Az Oskola pedig, amely lényegesen tanuleknyobbá teszi a használóját, kifejezetten gyümölcsöző lehetőségeket kínál, köszönhetően annak, hogy minél magasabb szintre költözik a galetki, annál több tapasztalatot tudnak átadni neki az oskolapadokban. Ezzel kapcsolatban megjegyzendő, hogy a helytartóságon még a remélnél is ütöképesebb formában hagyták jóvá az új építményeket...

Valami van tehát a levegőben. Hogy a császári hivatalnokok hirtelen támadt jóindulata és nagylelkűsége tartós marad-e, egyelőre nem tudni. Én azt is el tudom képzelni, hogy valamilyen minden eddiginél rettenetesebb történés – a thargodanok, az Ellenség, netán a Kimondhatatlan Nevűek támadása? pusztító járvány vagy éhínség? iszonyatos természeti csapás? – közeledtét próbálják leplezni így módon. Vagy csak egyszerűen a lázongásra hajlamos népet, az Ősökaita népet próbálják egy kis osztogatással megnyugtatni.

Hogy mi történt még az elmúlt lávaömlésnyi időben? Nos, még mindig a szövetségünk háza táján maradv, új tagok csatlakoztak hozzánk, és lassacskán elérjük azt a határt, hogy rá leszünk kényszerítve egy újabb nagyszabású barlangbóvításra, a Lordok Házának fölépítésére. Bizony-bizony, tevékeny tagjaink száma megközelítette a negyvennyolcat... Én régen erősen árgáltam az ilyen jelentős létszám-bóvítés ellen, és most is vannak fönttartásaim, de ezeknél talán erősebb az afölött érzett öröm, hogy ilyen sok rokonszenves galetki kíván csatlakozni hozzánk. Rhandavri, valahol a hegymélyben (ha jól emlékszem, a negyedik szinten) csupán néhány lávaömlés óta viseli a Hirmondók jelvényét, az építkezéssel is lényegző sebességgel halad, ráadásul a szavazások lebonyolítására is új eljárásokat



dolgozott ki, szavazóbiztosként segítve a szövetséget. (No igen, ő az egyik ifjú növendek, akitől egyáltalán nem irigylem az új lehetőséget, a gyorsabb fejlődés esélyét.)

A legutóbbi hónap során csatlakozott hozzánk Rovarnyomorállat, egykori kedves psi-partnerem (régii leveleimben többször is említettem, úgy rémlik), és talán magával hozza a baráti körét is (négy-öt galetkít). Pár milgandoltással ezelőtt pedig némileg megfokkentő jelentkezés érkezett: Yula Vaynikoé, aki szintén régi jó barát. Amikor a fősorszakban, a szövetségek megalakulásának idején a Bölcsék Körébe lépett be, keseregtem is eleget, amiért nem bennünkkel választott... De most! Valamilyen vitába keveredett a Bölcsékkel (tiszteletbeli Bölcsként nekem is tudomásom van az összezördülés részleteiről, de mivel nem kívánok igazságostó szerepében tetszelegni, nem szívesen nyilvánítanék véleményt, így a legjobb, ha inkább hallgatók az egész ügyről), és végül úgy döntött, távozik a Körből.. Az egyik szemem tehát sír, hiszen szeretem a Bölcséket, és nem örülök annak, hogy ilyen ellentétek vannak a soraikban, de a másik szemem nevet, hiszen örülök annak, hogy Yulából minden valószínűség szerint Hirmondó lesz.

Magamról nem sok mesélnivalóm van, hiszen kevés érdekesség történt velem mostanság. A nyolcadik szintnek lassacskán a végére járok, jóformán csak az Ósök Csarnoka van hátra. Mivel ezen a szinten nem alkalmazható a kontaktus az őseiddel varázslat, ennek megfelelően kitnosan lassan haladok. Unos-untalan undok kíséretekbe ütközöm, akik ezerfajta idióta rejtvényt kérnek számon az egyezri galetkin. Nyaff! Persze ezeket az ellenszenves szellemeket valamicske lélekenergia feláldozásával meg lehetne vesztegetni, ám én nem vagyok hajlandó arra, hogy eladjam a lelkeket a korrupció sötétben lappangó örögeinek, és így eleve reménytelen a helyzetem. Ha így megy tovább, egész hátralévő életemet a Karmok szintjének zuvasodó járataiban kell letengetnem. Nyaff!

A másik bánatom, hogy képtelen vagyok társakat találni az emelet egyik legnagyobb rejtélyének megoldásához. Állítólag valahol ugyanis az Ellenség egyik ügynöke, egy valódi tyrracotl lappang! De ahhoz, hogy eljussunk hozzá, szükség volna egy elemi varázslóra is... Nem is helyes tehát, hogy többes számban beszéltem: társakat könnyű lenni, egymást tapossák a vállalkozó szellemű galetkik, ám úgy tűnik, a Karmok szintjéről kivisztek az elemi iskolára specializálódott varázslathasználók. Nyaff! Magától értetődő tehát, hogy az Ellenség – melynek még gyöngécse kémjét is képtelenek vagyunk megtalálni – előbb-utóbb be fog szívárogni erre a szerencsétlen szintre... Jobb lenne, ha mihamarabb odebballnék innét, és megnézném, miképpen boldogulok a Vadászok szintjén.

Szintéről szintre vonulok tehát, üldözöttként, egyre csak menekülve. Lassanként elfeledem, mit jelent a biztonságos otthon fogalma, és nem tudhatom, mikor s hogyan sújt le rám a kegyetlen Sors, végleg elszakítva életem hajszabékony fonálát... Szeretettel üdvözöl a halál mélységes mély szakadékának szélén immáron két és fél hegymoraj óta egyensúlyozó kisfiad:



## Nefelejcs

az úzútt vad

# ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

## SZÖVETSÉGI ÉPÜLETEK

Négy újabb szövetségi épület került be a játékba, egy játékos ötlete alapján. Rengeteg nagyon jó ötletet kaptam szövetségi épületekre játékosoktól, reméljük hamarosan több is követi ezeket. Az épületekről a második szintől lehet enciklopédiát kapni.

## EXTRA FORDULÓ

Egy rég ígért fejlesztés valósult meg az extra forduló bevezetésével. Sokáig gondolkodtunk, hogy melyik forma lenne a legmegfelelőbb. Az EXT egy parancs, amit a fordulóban adhatsz ki, és hatására az indulási dátumodat 15 héttel visszairjuk, azaz lesz 15 forduló lemaradásod. A parancs használatára 2 korlátozás van: egyrészt, félévente egyszer adható ki, másrészt, csak akkor használható ki, ha nincs lemaradásod. Az EXT nem használható a végtelenségig, a karaktered indulási dátumát legfeljebb 2000. január 1-7. közé írjuk így vissza. Ezzel a módszerrel remélhetőleg behozhatják magukat azok, akik hosszabb-rövidebb ideig nem tudtak játszani, és az újonnan induló játékosok előtt is lesz fejlődési lehetőség. Mindemellett, a régi veteránoknak nem kell attól félniük, hogy behozzák, utol érik vagy lehozzák őket. A két forduló közt így is el kell telnie három napnak, így egy héten legfeljebb egy fordulót lehet behozni. Reméljük, ez a konstrukció elég rugalmas ahhoz, hogy mindenkinek elnyerje a tetszését.

Figyelem! Továbbra is érvényes, hogy egyszerre maximum 20 forduló lemaradásod lehet!

## BEÁLLÍTÁS FORDULÓ

Még egy régóta hiányolt fejlesztés áll a megvalósulás küszöbén, ez a beállítás forduló. Egy játékos bármely két fordulója között léphet egy beállítás fordulót, amire nem vonatkozik a három napos korlát. A beállítás fordulóban, mint a neve mutatja, főleg beállításokat végezhetél el. Feltételes parancsok, harci programok, boltban való eladás, vétel, tárgyak átadása és hasonló. Nem vadászhat, portyázhat, kalandozhat és hasonló. A beállítás fordulóban használható parancsokról majd teljes listát teszünk közzé.

A beállítás fordulóban nem kapsz TVP-t, KNO-t, nem nő a fejlesztési kereted. Effektíve, kicsit olyan, mintha az előző fordulóhoz hozzácsaphatnál még 20, TVP költség nélküli parancsot. Tehát mondhatjuk, hogy a TF 40 parancsos UL-je valósul meg, csak egy kicsit technikailag eltérő formában. A beállítás fordulót ugyanúgy elküldjük, mint egy rendes fordulót, karakterlappal, és tárgylistával, viszont nem növeli a fordulózámot. További részleteket írok majd, ha bekerült a programba, remélhetőleg már a következő Krónikában.

## EGYÉB APRÓSÁGOK

- ❖ A vörös karkötő most már nem rontja el a bűzégetés képességet.
- ❖ A program most már nem engedi a TR 100 100 parancs használatát (néhányan összekeverték, hogyan lehet végtagot letranszformálni, és a 2. paraméternek is az 1-est írták, ennek hatására „megcserélődött” önmagával a végtag.)
- ❖ Az elemek parancsát most már nem mondod el többször egy csatában, ha van halott szolgád.
- ❖ Most már egy enciklopédia a 9. szint varázslatairól, ha valaki felköltözik (korábban csak a Krónikában volt benne).
- ❖ A márvány ladyt a galetkik most már méreggel sem tudják megölni.
- ❖ Ha valaki elmond egy méregsemlegesítést, azzal felülírja a korábbi, alacsonyabb szintű verziót.
- ❖ Ha valakinek 20-nál nagyobb méregsemlegesítése van, akkor egy csatában 2 vagy akár több mérget is semlegesíthet.
- ❖ Az LCS enciklopédia most már rögtön kimegy az 5. szintre való költözéskor (korábban volt 1 forduló késsedelem).
- ❖ Ha egy próba során pszi képességet kell használni, a gép most már nem von le VP-t.
- ❖ Ha valaki kiválaszt egy ellenfelet, de az meghal, mielőtt ráüthetne, akkor ugye nem csinál semmit. Sokaknak ez zavaró volt, most már ki is írja a program, hogy miért várokozik valaki.
- ❖ A konzisztencia kedvéért, most már ha feltételes idézést használasz, a nekrofun trón használatát is beleszámoljuk abba, hogy hányat idéztél a körben.
- ❖ Az auraszlelés most már nem ír ki ki fantomvégtagokat.

## Végül egy figyelmeztetés!

A makrók és az ISM parancs azért kerültek be a játékba, hogy a játékosoknak segítséget, rugalmasságot nyújtsanak. Ha valaki szórakozni kezd a makrókkal, csak azért, hogy minél hosszabb gigaforulót generáljon, akkor előfordulhat, hogy minden előzetes figyelmeztetés nélkül kizárjuk a játékból. Azt hiszem, ez még mindig jobb, mint ha egy hülye miatt mindenkinek korlátozzuk, hogy hány makró parancsa hajódhat végre egy fordulóban.

Tihor Miklós

# XIX. TF, ŐV ÉS HKK TALÁLKOZÓ

## TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XIX. TF, ŐV és HKK találkozót rendez 2003. június 14. a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

## XIX. ALANORI OLIMPIA

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

## VII. TERON HEGYI OLIMPIA

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

### XIX. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### Csataszimulátor

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

### VII. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyereménnyel.

### Árverés

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

### Találkozók

Élőben találkozhatasz játékostársaiddal és a játékvezetővel.

### Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

### Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

### Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.



# 112 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2003. április

## KALANDOZÓ KALAUZ

### *Hogyan szerezhetsz sok-sok aranyat becsületesen?*

Higany Hugó vagyok, Fairlight hívó, és sokszor gondolkodtam, hogyan juthatok pénzhez, amikor megszorultam. Szép lassan vagyonosnak mondhatom magam, ezért úgy döntöttem, megírom a vagyonszerzés fortélyait.

Nem foglalkozom a csatamezőzés, mászás, mínoszküpozás jövedelmezőségével, hiszen köztudott. Azt is mindenki tudja, hogy a legnagyobb vagyonokat a ryuku soron lehet szerezni. Amivel foglalkozom, azok a módszerek a kalandozás közben alkalmazhatók néhány plusz parancs beiktatásával.

Alapelv, hogy ha lehet, vásárolni a boltban kell, eladni pedig az aukción. Ettől persze el lehet térni az alábbi esetekben:

1. Aukción olcsóbban kapható az a tárgy, amit venni akarsz. Ez előfordul, több ok miatt is:
  - a. Először is, azok, akik alkuval rendelkeznek, vásárolnak tárgyakat (tipikusan ilyenek a spiritusz, sallankarom, griftojás), majd felteszik az aukcióra.
  - b. Vannak olyan tárgyak, amikből sok össze szokott jönni, és csak a karakterek egy csoportjának van rá szüksége, ezt a felajánló az aukción értékesíti, hiszen ott több pénzt kap érte, mint a boltban. (Tipikusan ilyenek a ló és dobó fegyverek, valamint keleten a thargodon esszencia.)
2. Vannak bizonyos tárgyak, amit a boltban jobb áron el lehet adni, mint az aukción. Tipikusan a mágikus páncélok, fegyverek ilyenek. Némelyiknek annyira leesett az ára, hogy a boltos többet fizet érte, mint a kalandozók az aukción. Ezeket akár meg is lehet venni, és HU parancssal eladni. Ez gyakorlatilag semmi plusz parancshelyet nem igényel, csak el kell fáradni a boltig.

Akkor nézzük sorban az általam használt pénzszerző lehetőségeket:

1. **Aranyeső:** Nehézkes, parancshely igényes, nem hinném, hogy bárki is használná.
2. **FKT:** Ezt akkor érdemes használni, ha kis TVP költségű tárgyért magas árat fizetnek. Ritka az ilyen, de előfordul, főképp az olyan növények esetén, amiből korlátozva van, mennyit lehet gyűjteni egy fordulóban. Én akkor tartom érdemesnek rá, ha 1 TVP-vel legalább 5 ap értéket lehet gyűjteni. Pl.: ében toboz, csalánvirág, lótuszvirág, borkonyó bibbe. Ha van parancshelyed, akkor a szárnyas hernyó nagyon jó, mert néhány %-ot fejleszt a mászás szakértelmen is. A hernyógyűjtésnél arra kell figyelni, hogy 1 db-ot gyűjts egyszerre, úgy fejleszt legjobban a mászást, illetve ne feledd, hogy csak 3 db-ot tudsz gyűjteni egy fáról egy fordulóban.
3. **Szaporítás:** Nagyon hatékony tud lenni. Régebben mindenki vapárágát szaporított, de az már a múlté. Manapság a ritka varázslat komponensek szaporítása a jó üzlet. Pl.: gyöngymangó, lótuszvirág. Hatot szaporíthatsz, 30 TVP-ért tuti megvan a 300 ap.
4. **Kreálás:** Ez is jó varázslat. Én kiindulási anyagként a bordacsontot szoktam használni. Van a boltban, és nem drága. (Persze alkuval veszem meg.) Régebben ramit követ szoktam kreálni, de a gyöngymangó hihetetlenül magas ára miatt mostanában azt készíték. Ez a varázslat általánosságága és kicsiny TVP igénye miatt a kedvencem. Én befejező parancsból is kreálok, de ha nagyon kell valami vagy, nem bízom benne, hogy marad VP/TVP a végére, akkor forduló közben is elnyomom.
5. **Alku (vásárlás alkuval és alku nélkül):** Ezzel a varázslattal lehet a legtöbb pénzre szert tenni. Van

nak biztos és bizonytalan felhasználási lehetőségei is, de akárhogy használjuk, nagyot lehet akasztani vele.

**a. Biztos, kis haszon:** Mindig szükség van erre-arrá. Ide azokat a tárgyakat sorolom, amik mindig kaphatók bizonyos boltokban, és 25 %-os kedvezményvel veheted meg. Idetartoznak keleten a grifftojás, sallankarom, manifeszátor-nyúlvány. Megveszed az eredeti ár 75 %-ért, és eladod az aukción, pl. 90%-os áron. Nagy eséllyel megveszik előbb-utóbb. Saját igények kielégítésénél, a varázskő vásárlásnál van nagy jelentősége, hiszen azt úgyis veszi mindenki. A befektetett pénz 20-30%-át hozza vissza. Ez akkor jó igazán, ha sok pénz van, és a 20-30% több száz arany. Én gyakran veszek egy-egy nagyobb tétel grifftojást, majd beteszem a bankba, és 30-asával eladom.

**b. Biztos, nagy haszon:** Ide a 2 ap értékű tárgyakat sorolom. A legjobb a spiritusz, mert nagy az igény rá, és szinte akármekkora mennyiséget el lehet adni belőle. De sok növény, és nyugaton a nyílvesző is ide tartozik, pl.: csuklyavirág, gyíkfű, és sok minden más, hiszen az élet sziklánál fel tudja a vevő áldozni. Kis mennyiséget lehet csak eladni a spirituszon kívül szinte mindenből. A befektetett pénz 50-100 %-át ki lehet hozni. Nyugaton a tinta, rézdarab is ilyen.

**c. Bizonytalan, nagy haszon:** Az ide tartozó tárgyakat alku nélkül is érdemes megvenni, hiszen a bolti árnál lényegesen többet lehet kaszálni. Persze az alkunak itt is van jelentősége, de nem az a mérvadó. Itt a teendő, hogy megnézed, mi van a boltban, és ami a bolti árnál lényegesen magasabban eladható, azt megveszed. Nagyon sokan csinálják ezt. Szervezést igényel, de nagy haszonnal kecsegtet. Azaz valaki megnézi, mi van a boltban, valaki más meg bevásárol. Gyakorlatilag az interneten játszóknak van rá lehetősége. Ha nincs társad egy péntek délutáni és egy hétfő délelőtti léppéssel is meg tudod tenni úgy, hogy teljes VP-t regenerálsz. Tipikusan ide tartozik a xirox szív, nyugaton a csontkulcs és a különböző tároló edények is. Pl. sullárhólyag, esetleg a vízestömlő és az aranylő ugarháj. Folyamatosan követni kell az eseményeket, és jól meg lehet gazdagodni. Pl. aminoszt jó áron el lehetett adni a jégkorszak idején. Ezzel lehet bujni is, ha rosszul ítéled meg a tendenciát. Én a sallank karommal fürödtem be eléggé. Mikor bejelentették az AK-ban, hogy fix készlet lesz a boltban, nekem 2000 db-om volt a bankban. Nagy munkával tudtam eladni veszteség nélkül. A befektetett pénz 50-1500%-át jövedelmezi. Vettem már 9 xirox szívet 135 ap-ért, majd 1700 felett ment el az aukción.

© **6. Szörnyidézés:** Ez is lehet biztos pénzforrás, mikor bérbe idézel, illetve fixen kijövő tárgyak miatt használod. Általában 300 ap-t fizetnek a megidézett szörnyekért, de elég nehézkes. Sok szervezés, legyen nálad kompi, legyél ott te és az is, aki

kérte. Lehet szerencsejátékként is játszani, mikor a kincseket adó lényekre vadászol. Én most jégszív-ből ulkor jégglényt idézgetek, de még nem esett ki a kötény. Liumbe idézésével is elég jól kerestem. Ez az egyik legjobb varázslat. Ha magadnak idézel, fejlődik a fegyverszakértelmed is. A spagular könnyen megidézhető hűtés, én most is azon lovagolok. Sokan idéznek purifikátor császárt, mert 2 háj jön pluszba, és van esély császári kesztyűre is. A halálmadár is elég népszerű. Persze van, aki csak a fegyverszakértelme fejlődése miatt idéz. Vigyázat! Egy körben max. 3 szörny idézhető, egy mezőn csak egyfajtából egy. Ha van parancshegyem, én mindig kihasználom. Még a magas teót is jól fejleszti, és a fegyveres szakértelmeimet is fejlesztem.

Egy idő után felmerül még a gnómban is a kérdés, hogy ennyi pénzre mi szükség van. Szinte minden arany elkölthető a felszerelésre is, de az is nagyon jó lesz egy idő után. Harcművészetet mindenki kolostorban tanul manapság, ami szintén elég sok pénz. A varázslatokkal az a helyzet, hogy sok mindent lehet megtanulni különböző labirintusokban, így csak azokra érdemes pénzt áldozni, amik máshogy nem mennek. Az első 50 psi kő lenyelése szintén elvisz egy kisebb vagyont. Amíg alacsony a teo és a tau, manakristályokra is sokat költ a kalandozó (ha van magas maxVP). Varázskövek lenyelése 2 db/forduló természetessé válik. Ha átadhatóvá válna, nagy pénzeket hozna az alkuval rendelkezők részére. Az Ezüst mágusok kürtje előbb utóbb mindenkinek kellene fog.

Végezetül, hogy milyen tendenciákra számítok. A felszerelési tárgyak értéke tovább fog csökkenni. A legújabbaknak mindig magas lesz az áruk, de a 2. vonalbeliek rohamosan csökkenni fog. Ha nincs vagy alacsony a szintkorlátja valamelyik tárgynak, az jobban megőrzi majd az értékét. Az erőforrást adó tárgyak értéke továbbra is nőni fog (psi köveké, eldaran kristályé, sáfrányporé). A manakristály ára szerintem 600-1000 ap között fog ingadozni, folyamatosan csökkenve. Előbb-utóbb az olyan látszólag kevésbé hatékony VP nyerő lehetőségek is előtérbe fognak kerülni, mint a mágikus pulzálás és a zyel katalizátor, az pedig az egekbe fogja nyomni az ében toboz árát. Ha nem jelenik meg valami igazán hatékony gyógyítási módszer, akkor a gyöngymangó, borkonyóbbibe, az azonnali gyógyítás és a teljes gyógyulás komponensei az egekben maradnak, 40-60 ap/db árral. A gyógykezős miatt a szárnyas hernyó ára se fog csökkenni 12-20 ap/db alá. A sötét ital, Huddens elixírje, és ezek komponenseinek ára sem fog csökkenni. A szent jogar ára szerintem 75-100 ap/db körül fog beállni.

Mindenkinek sikeres üzletelést!

Higany Hugó

# HÓVIHAR

## Egy gnóm történész írása

Körülbelül három hónappal ezelőtt kezdődött. A Túlélők Földjének teljes népességét megrázta az a hirtelen beköszöntött hideg, amely egyik napról a másikra, tragikus hirtelenséggel jelent meg földjeiken. Az a drága, szeretett napkorong eltűnt az égről, valahova a legsötétebb felhők valamelyike mögé bújta, hogy átadhassa a helyét valami teljesen újnak, mellyel Ghalla sokat látott kalandozói sem igen találkozhattak még. Feltámadt a szél, lehűlt a levegő, és sűrű hóesés dermesztette le a vidéket. Mindenki fázni kezdett. Fáztak az ifjú és veterán kalandozó-palánták is, akik eddig ennél azért jóval melegebb éghajlathoz szoktak. Fáztak a pusztában kóborló szörnyetegek, akik most először életünkben, talán egy kicsit szánalomra méltóak is voltak. Fázott a városok teljes lakossága is, de legalább nekik ott volt a lehetőség, hogy kandallójuk melege mellől szemléljék az odakint zajló eseményeket. Mérhetetlen hideg volt. A kalandozók érezhették ezt magukon igazán, miután átfagyott végtagjaikkal minden lépés megtétele iszonyatos fájdalmat okozott. Teltek-múltak az első napok, és mindenki zúgolódott, vacogott és átkozódott. Volt aki a múlt évi időszakaira gondolva tartotta magában az erőt, volt aki még a hátsálataival sem szegyeült összebújni, hogy testmelegeiket megosztva egymással próbálják átvészelni a jeges nappalokat és éjszakákat. Teltek-múltak a napok, de az időjárás semmit nem változott. A hőlények mintha új hazát találtak volna a régi sivatagok, napfényes erdők helyén, mindenhol beléjük lehetett botlani. Ha csak néhány sarki róka, vagy néhány veszett rozmár uralta volna a környéket, nem is lett volna baj, de ennél förtelmesebb lények is kóboroltak odakint, akik bizony, alaposan megkeserítették szegény kalandozók dolgát. Valamit tenni kellett...

Hamarosan újra bebizonyosodott, hogy Ghalla intelligens fajai miben is emelkednek e föld többi teremtménye fölé. A leleményességben. Egyesek rájöttek, hogy a labirintusok mélyét nem sújtja e zord hideg, a földalatti komplexumok a széltől és a hóeséstől is védettek. Ugyanez igaz a fogadókra, melyek népessége ebben az időszakban soha nem látott mértékben megszorodott. Mások azt fedezték fel, hogy hogyan készíthetnek meleg holmit, egy kabátot a jegeskönyvek lenyúzott bőrből, melybe belebújtatva átfázott végtagjaikat, már nem is tűnik olyan hidegnek a hideg. Megint mások pedig egyszerűen csak hozzászoktak a hideghez, testük alkalmazkodott az állandó kellemetlenségekhez, így ezután sokkal könnyebb volt elviselniük, hogy jeges levegő borzolja bőrüket. És akkor arról még nem is regéltem, hogy a leleményesebb kalandozók mi mindent kezdtek a hőlények használhatóbb testrészeivel...

Aztán mikor már minden azt hitte, a hideg időjárás tartósan lopta be magát Ghalla mindennapi életébe, váratlan dolog történt. A csatorna nyugati partjának síkságain különös épületek tűntek fel: símára csiszolt jégtömbökből készült sátrak. Odabent

egy barátságos emberke, aki magát eskimónak vallotta, fogadta a megfáradt kalandozókat, és étekkel ugyan nem, de meleggel annál inkább kínálta vendégeit. Mégis, volt valami, ami ennél is többet ért: az információ, ami minden egyebet gyorsan feledtetett kalandozóinkkal.

– Ez az iszonyatos hideg nem a véletlen műve – rebegette az öregember –, és még csak nem is a természet pillanatnyi hóbortjának csúf játéka. Az anyagi létsíkot és az elemi jég létsíkját összekötő átjáró, egy évezredek óta létező dimenziókapu kinyílt, és Ghalla földje teljesen összeolvadt a jég létsíkjának világával. Legalábbis az összeolvadás folyamata elkezdődött: a két sík közti hőmérsékletkülönbség kiegyenlítésével. A dimenziókapu váratlan megnyílásának oka pedig egy, a közelmúltban történt eseménnyel van összefüggésben. Biztos te is hallottad a csatornán Alanorból átszivárgó híreket: valami bátor és vakmerő kalandozó végzett a Sötét Földet fenyegető éjfatty úrral: D'orkhaugrukkal. Csakhogy ez a bizonyos hős nem volt eléggé felkészítve a harcra, így nem tudhatta, hogy az éjfattyak vezetőjének közösleges fegyverekkel való legyilkolása nem elég. D'orkhaugruk több napig tartó haláltusájában ugyanis beteljesíthette végzettségű bosszúját. Miközben az éjfatty úr élő anti-sejtjei megszűntek létezni, olyan mennyiségű negatív energia szabadult fel, és szivárgott szerte a világba, hogy az megrepszttette az anyagi létsík auraszerű szövetét. A dimenziókapu is emiatt nyílt ki, és ki tudja még mi minden olyan dolgot eredményezett az esemény, amiről most még csak nem is tudhatunk? Az átjáró dögára visszatérve: világunk hamarosan el fog pusztulni, ha valakinek nem sikerül becsukni a kaput. Egyetlen ember segíthet rajtunk. Vagyis, valaha ember volt, ma már több annál. Egy Sheran létsíkján élő papnőről van szó, aki egyszer már tett hasonlót. Legalábbis tudta a módját, mit kell tenni. A segítségét kell kérnünk!

Hát így csillant fel a remény... Az öreg eskimó kacatjainak mélyéről előbányászott térutazó medalion segítségével bárki Sheran létsíkján teremhetett egy perc alatt. Ahhoz viszont, hogy működésbe lehessen hozni, kellett néhány dolog. Nem tartott sokáig rájönni mely tárgyak ezek: egy ifjú yeti szíve, ami még holtában is lüktetett az élettől, egy feregébél, ami olyannyira ragaszkodott gazdjára testéhez, hogy alig lehetett kirángatni belőle, valamint egy ulkor gyöngy, amit semmi az égvilágon nem képes elpusztítani.

Az utazás technikai feltételei tehát adottak voltak, Sheran létsíkján viszont kellemetlen meglepetés érte az odautazó kalandozókat: Azomilla, Sheran papnője – bár átlátta a ghallaiakat érintő jókora probléma mivoltát –, mégsem tűnt túl segítőkésznek. De mivel még mindig ő volt az egyetlen, aki megmenthette a Túlélők Földjét, a kalandozók a könyörgés mellett döntöttek. Sorban érkeztek a kalandozók: High Density magabiztosan, As-

taroth félénken, Kársz reménykedően, majd pedig Brutalitíz, Ravasack, Durazbar Grun, Lord Steyr, Ilrilyn-Theft és Hathor. A sok kérelés pedig megtette hatását: Azomilla otthagya Sheran létsíkját, és elszállította magát a Természet Szentélyében, hogy onnan irányíthassa az elkövetkező eseményeket.

Az öt felkereső kalandozókat részletes instrukciókkal látta el arra vonatkozólag, hogyan is utazhatnak a dimenziókapuhoz, hogy a megfelelő ígék kiejtésével bezárhassák végre. Csupán egyetlen feltétele volt az utazásnak: egy olyan öltözet készítése, amely eléggé ellenálló ahhoz, hogy kibírja az utazást az istentelen hidegbe. A leleményesség azonban itt is győzedelmeskedett, a kalandozók hamar rájöttek, mely tárgyak alkothatnak ezt a páncélöltözetet, amelyeket a hőlények legellenállóbb testrészeiből kellett összeszedni. Végül a behemót köröm képezte a páncél alapját, körbe kellett venni a mamutbőrrel, a felső részre egy gallérhoz hasonlóan a hókutya nyakörv került, majd a szélgömb a páncélöltözet elejére, a mellkas magasságba. Az Azomilla által elmondott egybeolvasztó varázslattal lepecsételt páncél már eléggé bizonyult ahhoz, hogy utazni lehessen benne. A Ghalla megmentésére kísérletet tett első vállalkozó Dort Amessix volt. Mint kiderült, a kapu már majdnem teljesen kinyílt, talán már csak napok kellettek volna, hogy végérvényesen megszűnjön a bezárásának lehetősége. Dort Amessix elmormolta a varázsigéket, de ez csupán arra volt elég, hogy a kapu szárnyai picit megmozduljanak. Aztán a jégöltözet nem bírta

tovább, lerobbant róla, és csupán pillanatokon múltott, hogy sikerült visszatérnie a mi létsíkkunkra. Másodikként Clod Onar kelt útra, és hasonlóképp járt, a kapu alig záródott ténykedése nyomán, a jégöltözet pedig cafatokban szakadt le róla. Az utánuk következők – Bodobács, Erynome Killmaster, Weasel, Sylvester az Elf, Fenevad, Nagysegű Marcsa, Selindek, Mnémoszüné, Fafejú a Tudós és King Gregory – szintén megtették a magukét, és mindannyiuk közös helytállása végül eléggé bizonyult. A dimenziókapu bezáródott, Ghalla időjárása pedig hamarosan normalizálódott.

Újra előbújt a nap. A kalandozók messzire dobták bundás kabátjaikat, a városok félénk lakossága táncolva hagyta ott a kandallóik környékét, hogy nevetve a szabadba áramoljanak. A szörnyek pedig... a legnagyobb sajnálatunkra új erőre kaptak, és ismét haragnak, csínnek, karmolnak és ütnek. De nem baj, jó ez így. Az elmúlt hónapok ítélet időjárását senki nem fogja visszasírni soha. Csak egy bejegyzés marad az alanori történelemkönyvek hasábjain. Csak egy-egy aukción felbukkanó cetuszony, az erdőben szétszórva talált rozsmárfogak, valamint a boltokban iszonyatos összegékért árult bundáskabátok, amik senkinek sem kellene már, fognak arról árulkodni, hogy a múltban valamikor történt valami. Ghalla lakossága büszkén állta a próbát, kalandozóink tökéletesen bebizonyították életképességüket a legzordabb körülmények között is. Kellett már egy ilyen megmértetés!

Az újonnan megismert tárgyak listája:			
Tárgy száma	Tárgy neve	Honnan szerezhető	Mit tud/Mire való
1066.	párdücbőr	hópárdücből	ismeretlen
1067.	jegesmedve bunda	jegesmedvéből	belőle készíthető: bundás kabát (# 1068)
1068.	bundás kabát	készítéséhez kell: 2 jegesmedve bunda, 1 aranytű, 30 TVP, vagy eszkimó óriásból (10%)	köpenyként KF-elhető, nem sebződött a hideg alatt, aki viselte
1069.	rozsmárfog	veszett rozsmárból, rozsmár sámánból, rozsmáremberből	ismeretlen
1070.	yetiszív	yeti porontyából (30%)	térutazó szerkezethez kell
1071.	féregbél	fagyféregből (30%)	térutazó szerkezethez kell
1072.	ulkor gyöngy	ulkor jégvényből (30%)	térutazó szerkezethez kell
1073.	párdücszem	hópárdücből (30%)	ismeretlen
1074.	lidércesszencia	dermesztő lidérből (30%)	cetbőr vállpánthoz kell
1075.	cetuszony	lábascetből (30%)	ismeretlen
1076.	mágusszelence	fagymágusból (30%)	ismeretlen
1077.	hókutya nyakörv	animált hókutyából (30%)	jégöltözethez kell
1078.	mamutbőr	mammut zombiból (30%)	jégöltözethez kell
1079.	jégtörő korong	jégtörőből (30%)	ismeretlen
1080.	szélgömb	kristályföregtegből (30%)	jégöltözethez kell
1081.	behemótköröm	fagybehemótból (30%)	jégöltözethez kell
1082.	hósárkányzív	ősereg hósárkányból (33%)	ha nálad van, a kisebb jégisten nem D.E.M.-ezik
1083.	eszkimó sátor		terep tárgy
1084.	Természet szentélye		terep tárgy
1085.	térutazó szerkezet	készítéséhez kell: yeti szív, féregbél, ulkor gyöngy, eszkimó sátor	Sheran Létsíkjára utazáshoz kellett
1086.	jégöltözet	készítéséhez kell: behemótköröm, mamutbőr, hókutya nyakörv, szélgömb	a dimenziókapuhoz utazáshoz kellett
1087.	jégisten amulett	kisebb jégistenből (35%)	nyakláncként KF-elhető, legalább 30. szintű kalandozóknak, hideg elleni mentődobás +8, +3 védettség, +50 max. ép, nem sebződött a hideg alatt, aki viselte
1088.	hósárkánybőr csizma	hósárkányból (10%), ősereg hósárkányból (12%)	csizmaként KF-elhető, +13 védettség, +4 a hideg elleni mentődobásra, +30 max. ép, +5 egészség legalább 25. szintű kalandozóknak
1089.	ulkor kötény	ulkor jégvényből (7%)	nadrágként KF-elhető, +2 védettség, +2 erő, -1 IQ
1090.	hibátlan cetbőr	lábascetből (10%)	cetbőr vállpánthoz kell
1091.	cetbőr vállpánt	készítéséhez kell: hibátlan cetbőr, lidércesszencia	vállvédőként KF-elhető, +2 védettség, +2 hideg elleni mentődobás, +1 támadás, 10 TVP



# KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

**A KT képességeket a 2001. szeptemberi Krónikától kezdve közöljük folyamatosan. A KT által beadott enciklopédián kívül leírom a képesség pontértékét, néhány egyéb technikai adatot, és saját megjegyzéseimet.**

## VALLÁSI ÖNTUDAT (290. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Kiíródik a papi hit a karakterlapra.

**Enciklopédia:** Amikor leborulsz az oltár elé, esetleg kapcsolatot létesítesz isteneddel, bizonyára foglalkoztat, hogy mikor ajándékoz meg a következő papi ranglépéssel. A kasztroplanáris csatornákon beszélgetve paptársaidal egyeztetek meg, megkérítek isteneteket, hogy tájékoztasson az előremenetelelekről. Hiszen egy vallási tudatban a papi rang határozza meg a helyed, miniszt-ránsként hogy is szólhatnál bele az avatárok vitájába? [Mostantól karakterlapodon láthatóak a megszerzett hitpontok, ezáltal tudod, hogy mikor nő elismertséged istenednél.]

**Megjegyzés:** Praktikus, informatív képesség a számozott bűvöletében élő karaktereknek.

## A FALAK LEOMLANAK (291. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 6

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** A tolvaj az adott mező épületeiben tartózkodóktól is tud lopni.

**Enciklopédia:** Rengeg idôt, és tudati energiát nem sajnálva az Árnymenők Közös Tudat alapos nyomozó munkát végzett és komoly tárgyalásokat folytatott a városi alvilág fontosabb személyiségeivel. A megvesztegetéseknek és rejtett tudati kutakodásoknak végre meglett az eredménye. A tökéletes menedéknek hitt épületek többé nem jelentenek akadályt előttetek! Általad eltulajdonított aranyhegyek, drágakövek, díszes ékszerek, értékes fegyverek lebegnek lelki szemeid előtt... és mindez már karnyújtásnyira van tőled! Mikor el-sétáltál egy-egy népszerűbb épület előtt (fény szentélye, aréna, fogadó, sorsátor, piroslámpás

ház, kaszinó...) sokszor csorgó nyállal nézted a bent táborozók tömött zsákjait. Eddig, ha egy oly tökéletes lény, mint egy árnymanó megjelent egy ilyen épület ajtójában, a faji diszkrimináció miatt mindenki hisztérikusan őrjöngeni kezdett, és éberem ügyelt a csomagjára, így meggátolva a tulajdonátrendezést. DE ENNEK MOST VÉGE!!!

Újnan szerzett tudásoddal már tudod, hogy mindenhol van egy rozsdás lakat, egy pókháló hátsó ajtó, egy kiálló eresz, egy erős párkány, egy elfeledett erkély, egy sötét sikátor, egy gyengébb rész a vasrácon, ami megkönnyíti bejutásod egy épületbe. Sőt, most már azt sem tartod lehetetlennek, hogy rövid koncentráció után átsusszanj egy sűrűbb rácson is. (Köszönhetően a Ghallai Alakváltó Tornaegyletnél eltöltött pár tornaórának! Valamint mindezek felül minden tagunk átesett egy több hetes neves törpe szakértők által Libertan Helytartói Hivatalában tartott az épületekről szóló előadássorozatán.)

Annyi biztos, hogy mostantól sűrűbben kell kiadnod a lopás parancsodat, és valószínűleg találkozni fogsz pár kalandozóval városokban, akik értetlenül állnak egy-egy épület kapui előtt, és hol a zsákjukra, hol a cégtáblára emelik bamba tekintetüket. „Még több teli erszényt!” (Egy jótanács: A láthatatlanság varázslatot ne feledd el felhúzni magadra, mielőtt városba érsz! :)

**Megjegyzés:** a képesség használata automatikus, külön parancs kiadását nem igényli. Ha egy olyan mezőre lépsz, amelyen valamilyen épület van, akkor automatikusan lopsz a bent táborozóktól is (de átadni tárgyakat csak akkor tudsz, ha bemész az épületbe).

**Megjegyzés:** Amíg a játékosok kis csoportja "bújt" el a tolvajok elől, addig senki sem panaszkodott, maradt zsákmány bőven. Ahogy egyre több és több játékos teleportált a köre végén valamilyen tökéletes védelmet nyújtó épületbe, úgy nőtt az árnymanók frusztrációja. A fenti képesség természetes re-

akció volt a tökéletes lophatatlanságot nyújtó épületekre. Más kérdés, hogy nem aratott osztatlan népszerűséget...

### FEJLESZTÉS GYÜMÖLCSE

(292. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Az EF parancs egyúttal tulajdonságot is fejleszt.

**Enciklopédia:** Egy hosszú folyamat újabb állomásához érkezünk. Lassan egy éve, hogy hatalmas mentoraink vezetésével felfedezőútra indulunk önmagunkba. A mágia és a gyógyulás forrásainak felderítése után már mindenki türelmetlenül várta a belső tűz honának feltérképezését, ám a Nagyok azt mondták, erre még várunk kell. Először meg kell találni fizikai és szellemi képességeink gyökereit, meg kell ismerni legbelső érzéseink mozgatórugóit, hogy uralhassuk a mindenkiben ott égó szeszélyes tüzet. Nehéz feladat volt, de megérte. Kicsit mindannyian más emberek lettünk az új tudástól, most már állandóan ott van előttünk a tükör, amely kíméletlenül és pontosan mutatja legkisebb rezdüléseinket, eltévelyedéseinket is. A legcsodálatosabb élmény mégis annak a csatornának a megtalálása volt, amelyben a tudati energiák áramolnak, és amely áthalad a személyiség gyökerén is. Milyen botorság is volt, hogy eddig óriási erőfeszítéssel közvetlenül az agyburkon próbáltuk átpréselni a tudati energiát, mikor ez a csatorna képes a tiszta kasztroplanáris energia továbbítására is. Megszűri az érkező energiát és mindent, ami nem tisztán tudati természetű, visszafogat a testbe és a szellembe, állandóan gyarapítva azt. Mostantól az EF parancs TVP-költsége nem veszik el haszontalanul, hanem fejlesztí az üres TF parancsban megadott tulajdonságot.

**Megjegyzés:** Spikus nyerstáp képesség, sok hozzáfűznievalóm nincs.

### MAFFIÓZÓ (293. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** 3 TU, 10 TVP

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** A városok épületeit őrző védőnővéreket semlegesíti.

**Enciklopédia:** Lassan-lassan tűrhetetlenné vált az a gyakorlat, hogy a békés kalandozókat nem csak a körönként 300-at ütő gonyolékok zaklat-

ják, hanem ha esetleg el akarja adni felesleges tárgyai egy részét, a boltosok még jól át is vágják! Ez ellen sajnos eddig semmit sem lehetett tenni, mivel a boltosoknak nagyhatalmú cinkosa akadt a védőnővér személyében. Azonban Közös Tudatunk ezt nem tűrhette tovább! Sikerült kifejleszteni egy olyan eljárást, amely segítségével a KT bármely tagja megidézheti Ghalla világának eddigi leggonoszabb teremtményét, a MAFFIÓZÓT! Ennek a nagyhatalmú entitásnak a védelmében már nyugodtan lehet a boltokban venni és eladni, s ha a boltos át akar vágni, akkor azt meg is tudjuk torolni! A MAFFIÓZÓT 3 TU és 10 TVP árán lehet a KT bármely tagjának megidéznie, az EK 293 paraccsal. Ekkor 40 fordulóig marad ezen a síkon, és segít bármely KT tagnak, amely tudati energiával fizet neki. Ha kiadod az EK 293 1 parancsot 1 TU és 0 TVP árán, akkor azzal a maffiózók segítségét kéred, és abban a körben minden olyan mezőn, ahol már van maffiózó, nyugodtan megverheted a boltost, nem kell tartanod a védőnővértől.

### ZAN NEOTURBURÁLIS DEZINTEGRÁCIÓ

(294. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 3

**Használati költség:** speciális

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Egy mezőn mindent eltöröl (épületet, növényt stb), a kalandozók demeznek, évente egyszer használható.

**Enciklopédia:** Csendben szunyókálsz a piramis nagytermének egyik sarkában, amikor is halk morgás és fémek sikitása tölti be a csarnokot. Mintha ezernyi apró szellem járná iszonytató táncát az agyadban, úgy érzed, azonnal szétrobban a tüdőd. Ahogy kinyitod a szemed, látod görcsben rángatózó társaid arcán a félelem lágy sugarát. Azután elvesztve eszméletedet, a padlóra zuhansz... Nem tudod, mennyi idő telhetett el azóta, amóta félholtan rogytál az ónix padlózatra, de feleszmélő társaidra nézve nem is nagyon érdekel. Vajon mi történt? Megtámadta a piramist az a szerencsétlen csöcselék? Ezen töprengsz, amikor megnyílik a nagyterem egy eldugott rejtékajtaja és varkadar rabszolgák sereglenek ki a kis teremből. Ahogy a nagyterem végtelenbe vesző mennyezete pillantasz, megdöbbenve látod, hogy apró, lüktető energiaszálak ezrei hálózák be, és villózva sűrűsödnek egy pontban, valahol a piramis oldalán. Pár perc múlva megjelenik a titkos szoba



ajtájában Tak-Oun-Chep és csendre inti a varkadarokat...

– Először is elnézést az apró kellemetlenségért, de annyi idő után végre életre keltettük kedvenc indukátorunkat és feltöltöttük némi energiával is, hogy bármikor használni lehessen. Bár a használata némi kellemetlenséggel is jár, de a látvány és a cél mindennél többet ér... Élvezték a percet és gyűjtöttek az energiát... A mindent elsősorú tudati energiát, hogy egy szebb, jobb és ellenségektől mentes világban élhessünk. Első célpontunk a dimenziókapu lesz, hogy megmentsük Ghallát a külső világok förmedvényeitől...

[Megjegyzés: a képességet a KT vezetője használhatja EK 294 <Xkoord> <Ykoord> paranccsal.]

**Megjegyzés:** Különleges, szerepjátékos képesség, amely olyan különleges hatalommal ruház fel egy KT-t, ami sokak szemében nem kívánatos. Olyan ez, mint az atombomba, először jó játéknak tűnik, de aztán kiderül, hogy sehol sem lehet vele játszani. Elvileg, ha nem játékosoknak való ártásra használják, jó lehet esetleg szerepjátékos konfliktusok megoldására, vagy legalábbis azok egy részének kezelésére. Mindenesetre, valószínűleg célszerű lenne a képesség pontértékét 3-ról 0-ra visszaminősíteni. Hatalmas, nyers energia, de a karaktereket semmilyen módon sem tápolja.

## XSWYTYZZLIDJXAT ÁLDÁSA (295. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 0

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** A KT tagot quwargok egyre növekvő hordája követi.

**Enciklopédia:** Együtt vagytok! Lassan elkezditek formálni a nyers tudati energiát amelyet szorgosan összegyűjtöttetek a kasztroplanális tér eme szegletébe. Ám valami mégsem stimmel, mintha valami, valaki még hiányozna! Hirtelen csörtetés hallatszik, majd betoppan Nightwolf hangosan lihegve.

– Huh! Üdv fiúk! Remélem nem késtem még el! – mondja megnyerő vigyorral az arcán, majd ő is közelebb lép. Ismét koncentrálni kezdtek, forr a tudati tér körülöttetek, mikor ismét diszsonancia uralkodik el a tökéletességen.

Beornegaar hangja hallatszik:

– Nightwolf, édes cimborám! Ha azonnal nem veszed ki a mocskos kezéd a zsebemből, nem állok jót magamért! – A megszólított kínosan moso-

lyog, és szabadkozik, hogy többet nem fordul elő. Ismét nekiveselkedtek, remélve hogy most már semmi nem fogja megzavarni a szertartást. Ám hiába minden erőlködés, az eredmény még vár magára. Már éppen feladnátok az egészet, mikor gyomorkavaró érzés lesz úrrá mindanyótokon, és hirtelen egész máshol találjátok magatokat, mint fél perccel ezelőtt. Valami organikus kinézetű, falakkal körbevett hatalmas terem közepén álltok, ami iszonytató, minden izléstől idegen, de mégis, mintha ismerős hangulatot árasztana magából. Bár úgy tűnik, mintha egyedül tartózkodnotok a helységben, de mégsem elhagyatott. Mintha sok ezer, mi több, milliónyi szempár kísérné figyelemmel ténykedésedet. És még valami. Szinte Isteni hatalom jelenlétét érzékelnétek. Ekkor megmozdul valami.

– Istenek az Égben! – Tör ki Nightwolfból egy álmélkodó kiáltás. Odanéztek és egyből megértitek mire gondolhattok.

– Ha az az oszlop ott egy tapogató... – hullad Red Lionba a szó. Hirtelen halk, ám egyre erősödő cripelés hangzik fel. A falakon kisebb nagyobb nyílások keletkeznek, melyből megszámlálhatatlan mennyiségben özönlenek elő a QUWARGOK. Aprótól a királynőig, harcostól néhány kisebb istenségig. Ám még az utóbbiak is eltörpülnek ahhoz a hatalmas lényhez képest, akit először észleltetek. Körbevesznek a quwargok, de nem esik bántódásotok. Ekkor egy hang szólal meg a fejetekben.

– A kör bezárult! – Egy QUWARGÉNT néztek fel a titáni lényre, hisz ki mástól származhatna ez az üzenet? Egy név bukkan fel az elmétekben: Xswytyzzlidjxat.

– Gyermekeim! Eljött az idő! Hat esztendővel ezelőtt, midőn dicső népünk elindult leigázni az ocsmány humánok által benépesített külső világot. Egy Dornodon nevű Mágus inkább választotta az egész világ felégetését, csak hogy ezt megakadályozza. – Döbbsent arcotokat látva, a mosoly QUWARG megfelelőjét produkálta.

– Nem tudtátok? Az Istenné válását is ennek a cselekedetnek köszönhette, ha nincs, már rég mi lennénk a világ urai. A tűzvihar felprédálta szinte az egész népünk, ám az utolsó pillanatban sikerült a leghűségesebb híveimet kimenekíteni és átmeneti megoldásként tudatukat beleplántálni néhány alsóbbrendű humán testébe. Sajnos ez nem igazán tett jót az emlékezeteteknek, de bíztam benne, hogy fajunk ősi emlékezete ismét eluralkodik bennetek. És nem kellett csalódnom. Főleg benned nem Xswxxtzgrl, egykor leghatalmasabb

avatárom akit mostanában Nightwolfként ismert meg a világ. Megtaláltatok egymást, szövetséget kötöttetek és megtaláltatok a módot, hogyan csatlakoztatok ismét hozzám. Kitartásotok jutalmaként mostantól személyes áldásom fog kísérni utatokon, ezentúl JÓVAL nagyobb eséllyel találkoztok QUWARGOKKAL, akik látván a vezérüket, csatlakoznak hozzád, követve tűzön, vízen át, így gyűjtve seregeket az invázióhoz. Menjetez hát gyermekeim és készüljetez az egész világot megrengető eljövetelemre.

Térdre borultok Istenetek előtt, majd ismét a gyomorkavaró érzés, és máris ugyanott találjátok magatokat, ahonnan elindultatok. Bár kongó üresség mar belétek, de most már tudjátok, amiért küzdöttetek eddig, szinte karnyújtásnyira van tőletek.

[És most jöjjön a játéktechnikai leírás. Mostantól nyolcszor nagyobb az esélyetek arra hogy kis QUWARGGAL találkoztok, akik attól kezdve csatlakoznak hozzátok.

A nagy quwargok is csatlakoznak, pl. királynő, ahelyett, hogy harcolnának. Ez tételesen kiíródik a kalandlapotokon és a leírásotokon, amikor találkoztok egy másik kalandozóval. A szörnyek önellátóak, vadásznak maguknak, tehát nem kell etetni őket. Legyetek szorgalmasak, hogy minél nagyobb sereget tudjunk magunk mögött az invázió megkezdésekor. Jó mulatást! Megjegyzés a quwarg invázióval kapcsolatban: az invázió a táborozás alatt nem okoz nektek kárt. Ezenkívül az EK 295 parancsal, 0 TVP árán a quwarg gödör területén a téged követő quwargokat csatlakoztathatod az inváziós sereghez, így növelve esélyeiket. Ezért tapasztalati pontot kapsz.]

**Megjegyzés:** A quwarg KT nagyon jó szerepjátékos képesség, én ezt még jobban is a TF világához tartozónak érzem, mint a vámpírokat vagy a sötét elfeket.

## VARÁZSTÖLTŐDÉS II. (296. TUDATI KÉPESÉG)

**Pontérték:** 5

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Megnöveli a varázstöltődés I. hatásfokát, a VP regenerálás mértékét felnöveli 100%-ra.

**Enciklopédia:** Hosszú-hosszú idő elteltével, végre sikerült eljutnunk arra a szintre, hogy a varázstöltődés képességet továbbfejlesztettük. A kasztroplanáris mágiatároló kapuja megnyílt előttünk,

és így a közös tudatért tett áldozatoddal tovább növelheted mágiatartalékodat. Ha csatába keveredsz, akkor a csata után a mágiatároló nyitott kapuján keresztül megnövelheted a varázsenergiádat. Minél több energiát fordítasz a kasztroplanáris úr megtöltésére, annál nagyobbra tárul a mágiatároló kapuja előtted.

[Megjegyzés: minden csata után kapsz VP-t, a VP mértéke a fordulók elején regenerált VP 20%-a. A fordulóban szerezhető VP maximális értéke az előző kör végéig EF-elt TU/5%. A varázstöltődés és a varázstöltődés II képességgel együtt nem regenerálhatsz többet, mint a fordulók elején regenerált VP. Pl.: ha valaki a fordulója elején 80 VP-t regenerálódik és 14-et EF-elt, akkor ő minden csata után kap 16 VP-t (80\*20%), de maximum 56-ot (80\*70%), tehát ezt a hatást 4 csata után fogja elérni (3\*16, 1\*8).]

**Megjegyzés:** A varázstöltődés I. leölt szörnyenként 2 VP-t adott, a fenti KT képesség a többi, VP termelő KT képesség szintjére kívánja ezt hozni, az összességében +100% regenerált varázsponttal.

## SÖTÉT RÚNA (297. TUDATI KÉPESÉG)

**Pontérték:** 2

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** A sötét halál és pusztító végzet varázslatokhoz nem kell komponens.

**Enciklopédia:** Minden mágus régi álma, hogy ne kelljen a varázslás során holmi jelentéktelen komponensekkel bajlódnia. De a tiszta mágikus energia kordában tartásához sokszor szükség van olyan tárgyakra, melyek segítenek a varázslat megformálásában és biztonságossá tételében, valamint elvezetik a káros energiákat. Hosszú kutatás után felfedeztük azt a módszert, mellyel a halál alapú varázslatok (sötét halál és pusztító végzet) esetén megkerülhetjük a komponenshasználatot. Ez a néhány apró mozdulat, melyet a varázslás során beleszövünk mozdulatainkba, létrehoz egy olyan erőteret, ami hatásosan helyettesíteni tudja az adott varázslathoz szükséges anyagi összetevőket.

**Megjegyzés:** Az anyagi komponens kiváltó képességek divatosak, hiszen sok nyűgtől kímélik meg használójukat. Ha valaki ilyet akar fejleszteni, felhívom a figyelmét, hogy semmi igazán univerzális dolog nem fér ebben el, legfeljebb 2-3féle anyagi komponens váltható ki.

## TÜLÉL K FÖLDJE ÁTADÓ

□ Üdv! Van egy fősléges alakváltó karakterem. A női nembe tartozik, Nyugatról jött és még nem léptem vele semmit. (0. forduló) Rakás lemaradásal. De ez a szerepjátékosokat ugye nem érinti. Levélben kezdte pályafutását. Ha bővebben érdekel valakit keressen meg. Cziky Csaba, 7100 Szekszárd, Ezerjő u. 46. vagy czikycs@freemail.hu Üdv!

**Morgan Le Fay**

## KAPCSOLAT. KONTAKT

□ Igazán nem szeretném megzavarni a tisztelt kalandozó urakat rendkívül fontos dolgok közepette, csupán egy apró kéréssem lenne. Ha valamelyikük esetleg látja egy férfit, legyen olyan jó, és üzenje meg nekem merre van. Arra a típusra gondolok, akit a szörnyek kiontott belein és a vér szagán kívül esetleg valami más is izgalomba tud hozni. Mondjuk olyan extrém dolgok, mint egy mosoly, vagy egy kivillanó karcús... aki egy gyöngyos láttán nem csak a boltosra tud gondolni, és a mákrózsát vagy kékorchidét nem kizárólag varázslatokhoz tudja használni. Tudom, tudom, igazán ritka, kihalóban levő fajta, én nem is láttam ilyent, de anyám mesélt róla, hogy valaha állítólag létezett. Szóval ha valaki látott ilyent, írjon nekem, mert kíváncsi vagyok, és kicsit magányos is. Előre is nagyon köszönöm!

**Whailing (#1152)**

## SZERELEM

□ Gyönyörű volt a kelő nap, a te arcod láttam benne – remény ébredt szívemben, hogy újra ott vagy velem... A te hangod hallottam, mikor a szél süvített, halkán a nevedet sutogni, mintha újra ott lennél velem... Halovány fény pislálok a sivatagban, lassan elenyészőben... Még kapaszkodom a régi szétéptett álmokban... Még mindig magányosan kutatom egy régi kor letűnt napját – mert egy árny a szívemben szétépt mindent, mihez kötődöm... Marion! Nagyon hiányzol!

**Meckanor (#4834)**

## SEGÍTSÉG

□ Hitársaim! Igaz harcosok! Ti, akik legkeményebbek vagtok e széles égbolt alatt! Férfiasság mintaképei! Tharr szent nevére kérlek titeket, segítsétek szerencséitlen hittársatokon! Istenünk azt kéri tőlem, mutassam fel neki szent keresztjét. Kérlek titeket, ki elég büszke s becsületes, egy ima erejéig adja nekem Tharr keresztjét!

**Meckanor (#4834)**

□ Hogyan legyünk a Legnagyobb Úr papjai, avagy jó tanácsok a leendő Leah hívőknek. 1. Gonosz jellem (21 gonozságpont) jellempróbák, sikeres lopás. 2. Áldozati tárgyak: a Csuklyavirág (#133): a hóherimbó nevű növényről szedhető, b. bordacsont (#16): bolhakutya nevű szörnyből vágható ki, ha van kőkéscéd, c. fekete gyöngy (#99): dombon vagy hegyen előforduló kőevő nevű szörnyből nyerhető ki kőkalapáccsal. Ha nem találod valamelyiket, ne ess kétségbe, 20-30 arany árán megvehető őket bármelyik

# APRÓK

kisvárosban. Nyugi, mire odaérsz, lesz annyi eladnivalód, gyanús bigyód és csúnyaságod, hogy meg tud venni. Mindemellett gondold át még egyszer, biztosan Leah hívő akarsz lenni? Nincsenek erős varázslatai, és elég „húzos” küldikdet ad. Tápjáték ilyen karival kizárva. Ha van még kérdésed, hívj: 30-559-5766.

**Laci**

□ Rúnakövet keresek, árban megegyezünk. Cím: Balogh Dávid, 2049 Diósd, Kavicsos utca 123/c.

**Balogh Dávid**

## SZÖUVETSÉGEK, KT-K

□ Kalandozók! Az Ősi Hajnal Lovagjai (#9167) várják jelentkezéseket! Hogy mit kínálnak cserebe? A tagjaink állandó kapcsolatban állnak, és ha bárkinek szüksége lenne bármire, a KT egy emberként segíti. Ha ez nem lenne elég, akkor tekintészek meg a már kifejlesztett képességeinket, plusz egy engedélyezett tervet:

1. Illúziópáncél, mely eltakarja, hogy milyen páncéld van, és plusz két védettséget ad.
2. Még nincs neve, de mire megjelenik a hirdetés, már kész lesz a képesség. A páncélra épülve a KF-elt fegyverrel mindig mágiakusan támadsz.
3. A páncélra épül ez is, a kör elején leírja rólad a mőséket.

Ha elnyerte a KT-nk a tetszésedet, jelentkezz bátran! Csak egy feltétel van, ne légy gonosz. Az Ősi Hajnal Lovagjai azezére:

**Lord Kis Se (#3052)**

□ Kedves Titusz, Majtka és Jégmágus KT! Tényleg nagyon klassz, hogy Ghallán esik hó, csak nem gondoltatok azokra a játékosokra, akik, kezdők lévén, még csak most csöppentek bele a TF világába, és szörnyülködve nézik, ahogy a karakterük életerejé fordulóként 20 ponttal csökken csak a fagyástól. Szerény személyem karaktere most lépett be az ügyes túlélők közé, de még így is, a TVP-k nagy részét a gyógyításra, élelemszerzésre, na meg a haladásra kell költenem. Így tényleg erőteljesen a túlélésre kell koncentrálni, és akármennyire is utálok a telet minden létező formában, végig szenvedem a karakteremmel együtt. De mi a helyzet a kezdőkkel? Azt is elképzelhetőnek tartom, hogy e kiveszőben levő faj, amint megérzi, megtapasztalja a fagyást, eleje lesz, és abbahagyja a játékok. Az még a szerencsésebbik eset, ha valaki téli álmot alszik, mert még van rá esély, hogy folytassa a játékokat. A nagyoknak természetesen nincs efféle gondjuk, gondolom ezért sem volt kifogásuk a változatosság ellen. Jég veletek!

**Tünde és egy cidröz elf**

□ Üdv Drowok és elfek! A minap találkoztam egy hófehér, hosszú hajú, izóában vörös szemű elf férfival. Fekete volt a bőre. Leah eljövendő papja volt. Kezdetem örülni végre találkoztam egy fajtársammal. Mert sajnos nem vagyunk sokan. Amint közelebb ért csak

akkor vettem észre, hogy nem közénk tartozik hanem a felszíni elfek KT-ba. Másnap találkoztam egy elf nővel is akivel ugyanígy jártam. Fajtársaim, miért nem vagtok a Melysötét Vándorai KT-ban? Nagy szükségünk lenne rátok. Üdv!

**Morgan Le Fay, a drow elf**

□ Üdv kezdő elfek! Ha lelked sötét, vagy semleges. És nincsen még elképzelésem milyen KT-ba akarsz kerülni, akkor keres fel, hogy elmondjak mindent amit a drowokról tudni kell. Ha még azt sem döntöted el milyen jellemű leszlek akkor is keress meg! E-mailen: czikycs@freemail.hu, vagy levélben. Cziky Csaba, Szekszárd, Ezerjő u. 46. Ha mentálisan keresel, akkor írd meg a leveled címet is. Üdv!

**Morgan Le Fay (#3123), a drow**

□ Üdvözetlem! Sötét a lelked? Elf is vagy? Semleges a lelked? Elf is vagy? És ismered a drowokat? És szimpatikusak? Akkor mit tétovázol? Keress meg! Vagy a csillogó szemű obszidián pókot viselőket. Levezetési cím: Cziky Csaba, 7100 Szekszárd, Ezerjő u. 46. vagy e-mailben: czikycs@freemail.hu

**Morgan Le Fay**

## VERS

□ Csak meghaltam az éjfel

Csak meghaltam az éjfel  
csendben téptem széjfel  
a nincs a volt fájfel  
fekszem hideg ágyon  
hajnali homályon  
túl

az ír az ír  
fekszem hideg szelben  
égő hold tüzeben  
lüket köröttem a nincs  
elvezett kincs  
vettem átlom  
mar belém  
e veszett tájon

**Vérvöröskalfonyéj (#4115)**

□ Inkvizítorok vs. lovagok (1.)

Kardcsörgés veri fel a pusztát,  
Inkvízítor tapossa a hullát.  
Nem nyugszanak az Inkvizítorok,  
Míg meg nem halnak a lovagok.

Hamar múlik a véres hajnal,  
Szűnni nem akar az ivóltó zaj.  
Nem nyugszanak az Inkvizítorok,  
Míg meg nem halnak a lovagok.

Pusztul a „becsületes” harcos,  
S az Inkvizítor még csak nem is karcos.  
Nem nyugszanak az Inkvizítorok,  
Míg meg nem halnak a lovagok.

Folytatása következik...

**Slayer Black Bandi (#2647),  
a legifjabb Inkvizítor**

☐ Sötét víz

vized miért sötét  
miért az árnyékok  
járnak rajta  
vad árnyjátékok

és miért hideg  
kezem miért remeg  
ha friss vizedért  
letérdelek

**Craz (#4097), Összhangzat KT**

☐ Világosak-e a nappalok,  
Sötétek-e az éjjelek?

Kitárja a szárnyát  
Az örökkön élő fenevad  
Kitárja mindent elnyelő száját  
S az életünk lassan elapad

Változnak az évszakok  
Telnek a nyomorúságos évek  
Világosak-e még a nappalok  
Sötétek-e még az éjjelek?

Ha bús a költő, ír  
Telnek a napok

Talán valamelyik még értelemmel is bír,  
Mindegy, telnek a napok

Kirendelve vagyok  
Még egy pár évszacom  
De jó az éj, és én fáradok

A horizontom szélén haldoklik nappalom.

Sötét kinn a végételen  
Csábít a mélysége  
Útját nem állja értelem  
Kábit a lehetőségek kétsége

Múltam árnyékként fedi el  
A hajnalt mi közeleg  
S elmém nem ismeri fel  
Hogy lelke az, ki didereg

Hol vannak az átkozott válaszok?  
Bárcsak jönne valaki, mondani: felelek  
Vajon világosak-e még a nappalok?  
És sötétek-e még az éjjelek?

**Öngyilkos Álom (#3297), Összhangzat KT**

☐ Volt nekem egy kicsi quwargom.

Kicsi gyermek koromban  
pici quwarggal játszottam.  
Skatulyában tartottam,  
ott aludt az ágyamban.

Fogtam neki legyeket,  
bejártuk a hegyeket.

Szépen hízott ökelme,  
elmúlt minden félelme.

Együtt jártunk iskolába,  
de nem fért ész a potrohába.  
Nem szeretett: picit csak.  
Círpelt volna naphosszat.

Felnőtt aztán lassacskán,  
kínította a skatulyám.  
Építettem kis házat  
az engedelmes jószágának.

Vedlett nyáron, vedlett télen,  
megnőtt az én kis vendégem.  
Egyik reggel ébreszteném,  
cafatokká verve szegény...

Arra járt a törpörjárát,  
s lecsapták a kis komámat.  
Szerettem őt nagyon-nagyon,  
míg így aztán ott nem hagyott.

Azóta is bennem él  
egy icipici kis remény:  
találok egy kicsi quwargot,  
akit skatulyában tartok;

együtt járunk kalandokra,  
összertartunk, jóban-roszban.  
Minden este círpel nekem,  
s hoghya lánnyal inycselkedem,

tartja majd a potrohát,  
s világít egy éjjen át.

Nyomasztó így bandukolni,  
állandóan csak kutatni.

Hoghya quwarg jó szembe velem,  
megkérdezem: „Jössz-e velem?”  
Ha azt mondja: „Jövök, jövök!”,  
vele barátságot kötök.

Idézetem, keresgélem,  
s egyre fogy már a reményem,  
hogy egy ilyen quwargot lelek.  
Milyen teher is ez nekem...

Mert a kérdésre ez a válasz:  
„zzzrrqwrzzzrrzqqwrzzz!”  
S engem ez a válasz, fárszart!  
Fáradtan meg mérges leszek,  
mérgesen meg verekedek!

A kisquwargokat eltaposom,  
a nagyokat meg agyoncsapom.  
Dühös vagyok. Nincs remény.  
Nem lesz kis quwarg már enyém.

Nem is kérdek tőlük semmit

utóbb már, hisz úgy se értik!  
Kérdés helyett odacsapok,  
kaszabolok, eltaposok.

Gyerek voltam: kis bohó,  
nagy lettem: quwarg-gyilkoló.

Az eredeti törp nyelvű változatot  
„közörsre” fordította:

**Rótszakállú Kaldor,**

a Vasalt Bunkók Kt. oszlopos tagja.

**EGYÉB**

☐ Andalító alanori altató. Alattomos, átkozott alak. Alaptalan anaroknisztikus állaltságok. Anaroknisztikus állam: apokalipta – apokalipszis alatt. Alliteráció az alapköve...

**Apokalipszis**

☐ Egyetlen szerelmem! Drága Ryyuu! Tudod, hogy én melletted vagyok! Tehát most én is felhozom a témát: akinek lenne kedve összeugrani egy TF-találkozóra, az írjon, lehetőleg levélben (Nagy Gábor, 3200 Gyöngyös, Szövetkezet u. 1. fsz. 2., vagy hívjon (30-407-0031). Nemárie!

**Amon Lo-Khan (#2723)**

☐ Gondolatok az esti tábornéznél. Tél van ismét, mint már annyiszor, másfélszázszor láttam már koposzon a fákat, fehér lepelben a mezőket. Hosszú idő, némelyik fájból már a harmadik nemzedék is felnőtt azóta. Hosszú idő, és nagyot változott a világ. Változtak az istenek is. Raia, Elenios valaha a gonosz ellen küzdöttek a maguk eszközeivel, a jószág fegyvereivel, szeretettel, mosollyal... Ma pedig... Sok napszimbólumot láttam manapság, melyeket vérozsda lepett, és Dornodon fattyai a gonoszság netovábbjának tekintik a gazok kiépkedését. És isteneik elfogadják az ilyen „hívók” kezéből is az áldozatot. Nem értem ezt az új világot, nem értem az isteneket. A magam istenét, a Legnagyobb Urat sem. A tűz napja után sokáig hallgattam, s mikor visszatért, furcsa dolgokat kért. Vért akar ő is, és pusztítást. Halandó vagyok. Az istenek útjait nem érthetem, nem is vitatom kívánságait. Megtettem amire kért, s nem kérdeztem miért. De egy napon már nem tudtam tovább hallgatni, elmondtam neki, kételemek győrtörnek. S kérdeztem őt, mivé lett a régi hit, mit gondoljak most az Ősi Igék Könyvéről. Meghallgattam, s csak azt mondta, ha ismerem az Ősi Igéket, e naptól a szerint éljek, a szerint tiszteljem őt újra, s prófétáljam az új világban a régi idők szavát. Ezt teszem most, és már társaim is vannak, ám a Legnagyobb Úr meghallgatja azok imáit is, kik csak nevetnek rajtam. Új világ, sötét, érthetetlen és kegyetlen. Raia vért iszik, a halál gonosszá lett, a druidák lopnak, a harc és becstelenség istenének a papjai békés polgárokat ölnek. Leah főpapja pedig békéről, szerelemről beszél. Új világ ez, a Káosz kora, Chara-diné. Talán az istenek alkonya jön el... Nem marad más, csak a tiszta, igaz hit, amibe kapaszkodhatunk, ki-ki a maga hitébe. Én a Halált hiszem, ami nem jó, nem gonosz, csak egy kapu két születés között. Ha te is eképp hiszed, keress meg!

**Muffaló Bill (#2398)**



□ Hát megtörtént amire a kezdetektől vártam. Beáldozhatom az én kedvenc Istenemnek, Chara-dinnak. Ezért külön köszönettel tartozom Raoul Reniernek. Sok hirdetésben azt írjátok, hogy ők egymást is marják. Nos, én ezt cáfolhatom. Nagyon rendes emberek. Arusso! Kérlek írd meg a címeted, így könnyebb lenne a kapcsolattartás. Kösz!

#### Celebdin (#2752)

□ Kislány, kislány, te elf kislány! Anyám lelkeire mondom, de jó volt veled! Régen hancúroztam ilyen jót! Csak ilyen jó nőket, ilyen jó szeretőket a világra! Találkozunk még egyszer! De most hadd igyák a véredből is! Hidd el, csak jobb lesz tőle az aktus!

#### Meckanor (#4834), a fenevad

□ Lítás mindenkinek! Terveim között szerepelt egy olyan szövetség létrehozása, amelynek a célja kezdő kalandozók segítsége lett volna. Sajnos ez a szövetség technikai okok miatt nem alakulhat meg, de várom levelét mindazoknak, akiknek valamilyen segítségére van szükségük (elsősorban infóra gondolkodok). De kérek minden segítséget várót, hogy levelben mellékeljen egy felbélyegzett válaszborítékot is, máskülönben a válasz, s így a segítség, nem garantált. Ezúton is szeretném megköszönni a segítséget Hankóczy Miksának (Miskole), Tóth Benedeknek (Erdőkertes) és Kiss Sándornak (Hódmezővásárhely) az eddigi (és remélhetőleg a jövőbeli) segítségért. Kösz!

#### Amon Lo-Khan (#2723)

□ Nicsak, egy mákróza bokr! Leszakajtok egy rózsát kedvesemnek. De mi ez? Mióta nő szarva egy bokornak? Egyszerre három? Hiszen egy trikornis bűjkit itt! Tharr ma rám villantotta mosolyát! Jer, Marion, szarv-vázában hozok neked rózsát!

#### Meckanor (#4834)

□ Üzenem Arusso Stregilennek, hogy mielőtt ír az apróba, és más kritizál, tegye meg a következőket: 1. Forduljon orvoshoz, mivel vagy skizofrén, vagy részleges amnéziája van, és nem emlékszik mit írt előzőleg! 2. Tanuljon meg írni, olvasni, mivel egyszer sem találta el, hogy kell leírni a nevem. (Amon Lo-Khan) 3. Ha tényleg nincs szüksége segítségre, akkor ő miért sír állandóan, hogy „jaaj, ki tud nekem ebben, meg abban segíteni”? Ugyanis minden AK-ban ezt olvasom tőle. Tehát gondolkojunk ezek után: ki is a „píhent agyú” kettőnk közül? (Aki nem tudja miről van szó, olvassa el a decemberi GN apróit!)

#### Amon Lo-Khan (#2723)

□ Volt egy álomom. Kettős kard jelét hordó hatalmas sereg masírozik a pusztaságon. Tharr a férfias keménység istene, hadisten, a föld ura. Légy híve, s harcban megacélozza a karod, s megáldja a fegyvered. Követői világotk renetgő, félelmetes harcosok, emellett költők, zenészek, természetbúvárok, kálmárok. Közöttünk a helye mindenkinek, ki büszke férfin (nő)!

Meckanor (#4834), Tharr hittérítője

### SÖK UÁROSA ÁTADÓ

□ Átadó karaktert keresek az 5-6. szint környékén. Ha van olyan karaktered, amivel már nem játszol, írj! Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes A. u. 21.

Zsolt

### HUMOR

□ Ahoj! A kutyaszinten bölcsesség (mágját és támadást) adó fog eladó! Csak amíg a készlet tart!

Bartleby (#4786)

□ Van egy új elsődleges védekező képesség! Ez pedig nem más, mint a pattanás. Némi ellenszolgáltatásért minden érdeklődőnek szívesen megmutatom, hogy hogyan lehet kinöveszteni, majd fejleszteni. Bár tárgybónuszok nincsenek rá, de ami késik, az nem múlik.

Bartleby (#4786)

### KALAND

□ Há hónapot kívánok a mindenkinek! Megcokolám kezeit-lábait annak, aki elgyűn velem végignézni, ahogy kivegzek 2 szerencsétlen sáhran rákot. Mer ezek a nagyurak nem hisznek az én csodálatos képességeimbe. Cóval gyűjjenek a hát bámszodó hajlakom. Gyorsan, gyorsan mer mán ticta díló vágyok emiatt. (A gyors átjutás érdekében küldj e-mailt a kikkomam@freemail.hu címre, vagy hívd a 30-973-1221-es számon Gábot! Válaszok, ígérem!)

Kalányos Lala (#4049)

□ Sziasztok Kalandozók! A második szinten keresek társakat a remete 51. küldetéséhez. Ez kb. március végéig esedékes. Köszönöm előre is.

Draco Instore (#8195)

### SEÍTSÉSA

□ Ifjú mutánsok! Ha bármilyen segítség kell a játékal kapcsolatokban, vagy a klánnal kapcsolatban, írjátok! Ezen kívül lárváknak is szívesen segíték. Vagy ha valaki csak levelezni akar, az is írjon!

Ruh Nestah (#7734)

### SZÖVETSÉGEK

□ Sziasztok galetkák! A Tudás Őrzői (#15021) szövetség egy megüresedett helyére tagfelvételt hirdet. Ha szeretnél az ŐV legnagyobb szövétéhez tartozni, ha LCS-re akarsz menni, ha szeretnél használni szövetségi épületeket, ha egy jó csapathoz akarsz tartozni, akkor gyere köznél! Feltételek: bemutatkozó levél, min 6-7. tartózkodási szint, építési múlt előny, hogy ne légy teljesen lemaradva, gyakori internet elérhetőség. Amit kínálunk: 28 kérés épület, ami 1 hónapon belül tovább bővül a mágustoronyral, a kutatólaboratóriummal és a fűvészterrel. 47 társ felöltője valószínűleg rogos utján. Folyamatos LCS – bár ha eddig nem vetél részt hasonlóban más szövetségnél, akkor Abarrunról és torz orginglör már biztos lemaradsz – melyben minden torzszülöttet 3-szor legyőzhetünk. Szövetségünkben az LCS tárgyak elosztása beépített TVP-ekkel való licit utján kerül szétosztásra, de ha eddig máshol építkezél, az épített TVP-k rendelkezésedre állnak a licit során, ha eddig nem szereztél egyetlen LCS tárgyat sem. További információ szövetségünk honlapján: A cím ugyan megváltozhat, de link mindenképp marad ezen az oldalon. Pályázatokat az alábbi címre várom: nagyz@externet.hu

Signy Mallory (#4912)

### EGYÉB

□ Az az igazi mítosz, amely egy adott kultúra egyetemességen belül a teljesség igényével s gyakran talán tragikusan látta meg mindazt a csodát, amivel az illető kultúra rendelkezik. Hamis mítosz az, amely erőszakosan áthágja a hihetőségek azokat a határait, melyeket saját kultúrája emelt, vagy éppen az önnön kultúrája legragyogóbb képzeletében testet öltő csodáknál szürkébbeket vonultat fel. Olykor az igazság is hamis mítosznak tűnik.

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771),

a Fény Apostola

□ Csupán a jövő a mi célunk: így tehát sohasem élünk, csak reméljük, hogy élni fogunk... Egy bizonyos búnei miatt az alsóbb szintre taszított férfi:

Mendax Mystagogus (#9714)

□ Kikérem magamnak azt a szegyetlenes diszkriminációt, amit a Hegy némelyik szintjén tapasztalok! A kutyaszint helytartója, Torgafuli Astherton megtette azt a „szívességet”, hogy magánkihallgatáson fogadott. Persze az ebédjét nem szakította meg a kedvemért – holmi gyöttiment lárvá örüljön ha észreveszik! Az asztalán ott gözölgött valami gusztaustalan micinleves, amiből mindenáron belém akart diktálni egy adagot. Amikor udvariansan bár, de visszautasítottam, éktelen haragra gerjedt, lefogottat pribékjeivel, és vörösre vált fejelel tövöltött, elmondva mindenféle gyökérezabálókat, karalábéhuszármak, és még más jelzőkkel is illetett, amiket a jóérzés okán most mellőznék. Persze küldetést sem volt hajlandó adni, az írnoka szaladt utánam, mondván, egy ilyen jökötésű galetkít nem szabad csak úgy elveszteni. Mondtam neki, majd még megfontolom a dolgot. Na, hát ilyenek ezek a drágalátos császári helytartók!

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771),

a Fény Apostola

□ Kikáltom: A Hegy főépitésze én vagyok! Még oklevelet is hamisítottam magamnak. Az első épület, amit felemelek: a Szöke nők barlangja. A Szöke nők egyesületét megalapítottam, a tag én vagyok. Várom szöke hölgyek jelentkezését! Szimbólumunk egy szalma- és egy aranyhajsza, amit két fekete titán tart a magasa, miközben én átugrom. Szólgáim három fiatal eunuch fog, most csábítottam el őket másoktól. Üdvözlét mindenkinek!

Jimmu P. (#5258), a szöke nő

□ Ma valaki megfogott hálóval, és nem Rax volt az. Mikor csapdába léptem, egy háló rántott fel a magasba. Patám a plafont, fejem a padlót verte, elájultam. Mikor magamhoz tértem, éreztem, hogy egy ezüst fülbevaló van az orromon keresztül szúrva. Hosszan üvöltöztem segítségért, mire sikerült kiéptennem magam. Végzőösen jártam a környéket, és sehol senkit nem találtam. Orrvadászok, hadüzenet!

Bika Ida (#9333), a dúvad