

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Gondolom, páran meglepődve kapták fel a fejüket, miután elolvasták a címlapon a nagybetűs HKK árlista feliratot. Nos, az utolsó februári árlista alacsony árai nem hagytak bennünket nyugodni, így ezúttal pár vidéki boltot kértünk fel a közreműködésre, és ezek átlagával alakultak ki a mostani árak. Ezt a későbbiekben is folytatni szeretnénk, és több bolt együttműködésével akarjuk elkészíteni a jövő árait. Az árlista mellett a szokásos rovatainkkal jelentkezünk, így mindenki megtalálhatja a kedvenc, megszokott részét az újságban.

Az Ősök Városa iránt érdeklődőknek továbbra is csak azt mondhatom, hogy szabálykönyvet még nem tudunk küldeni, a játék várhatóan novemberben indul, és mindenkit időben értesíteni fogunk. Ha már így belelendültem, akkor felhívnam kedves olvasóink, játékosaink figyelmét, hogy faxon csak UL-t vagy hivatalos leveleket tudunk elfogadni. Mentális üzenetet, játékvezetőnek szóló levelet stb. kérjük, ne küldjete!

Na, ez jó hivatalosan hangzott, így következhet a szokásos befejezés. A borítón a készülő Káosz Galaktika kártyajáték egyik képe, Gógös Károly festménye látható. Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IV. évfolyam 7. (44.) szám (1999. augusztus) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Frey Ágnes

Grafikusok: Gógös Károly, Vida László, Szigyi Gábor, Fisher Tamás

Borítófestmény: Gógös Károly **Borító:** Erdős Árpád

Színábrák: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

Lapzártá: július 16. **A szeptemberi szám lapzártája:** augusztus 19.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, a Káosz Galaktika és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@mail.datanet.hu

TARTALOM

FIZIKAI VÉDELEM

Shadowrun

2

KLÁNOK

Újítások a KG-ban

8

ELSŐ KÉZBŐL

KG-fejlesztések

9

FUTOTT BÁTTRAN A GYÁVA PD!

Purple Darkness

10

SZÖVETSÉGI SZEMLE

Hajó, statisztika, aprók

11

KOMBÓK

Az őshangyák támogatása

14

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félélvzárás

18

HATALOM LIGÁJA

Félélvzárás

20

ÚJ VERSENYEK

Szeptemberben

24

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

HKK ÁRLISTA

Vidéki boltoktól

30

ŐSÖK VÁROSA

A kalandokról

38

KIADÓI TERVEK

A könyveinkről

40

GHALLA NEWS

A TF belső lapja

44

IV. GHALLAI SZÉPSÉGVERSENY

45

BIZONYÍTÉK

46

TF-VARÁZSLATOK

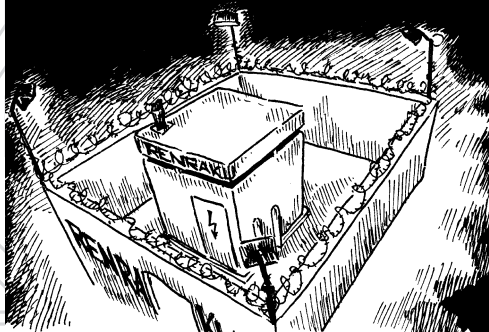
50

APRÓK

53

FIZIKAI VÉDELEM

fordította: Novák Gábor



A legtöbb hivatlan látogató valamilyen hírszerzési, né tán lopási feladattal érkezik, és többnyire határtalanul leleményes. Mivel a szimpla védelem sosem elégséges, a hatékony biztosításnak több védelmi vonalból kell állnia. Külső védelem, ellenőrző területek, különálló épületek, és az épületeken belüli érzékelőknek – mind hozzátartozhatnak a legjobb védelemhez, amit nehezen megszerzett pénzéért megkaphatsz. Így aztán a Knight Errant Security egész sor különböző biztonsági szolgáltatást kínál, beleértve a pusztán védelmi, illetve a megelőző módszereket. Stratégiaileg megfelelő helyek kiválasztása új céges létesítmények számára, a legjobb minőségű mesterséges fizikai akadályok és világítórendszerek telepítése, mechanikus és lézeres csapdák kihehelyezése, üzembiztos és hatékony biztonsági robotok üzemeltetése, valamint a legújabb kibervekkel felszerelt, és a legjobb kiképzésben részesített járőrök biztosítása csak néhány a választható lehetőségek közül.

>>>>>(A magunkfajta önjelölt cégtitok-felszabadítók számára szerencse, hogy igen sok cégnek nem telik az effajta művészi csomagolt KE-s áru.)<<<<<

- Bashful (16:10:12/12-18-55)

>>>>>(Ja, de a csóróktól általában nincs is mit lenyúlni)<<<<<

- Jesse James (16:15:45/12-18-55)

A fizikai védelem annak művészete, hogyan tartsd távol saját céges területedtől a nemkívánatos látogatókat. A biztonsági szolgáltató (és persze az ügyfél) szerencséjére a potenciális behatolónak csak véges számú módszer áll rendelkezésére. Akár nyílt terepen vagy épületben, kerítésen vagy falon át, a behatolónak mindig valami alatt, fölött, vagy valamin keresztül kell mennie abhoz, hogy bejusson. Így hát a hatékony fizikai védelemnek mindössze le kell blokkolnia az elérési utakat alulról, felülről, és minden oldalról.

KÜLSŐ VÉDELMI RENDSZEREK

A külső védelmi rendszerek azok az akadályok, melyek körbeveszik telephelyedet. Lehetnek természetesek vagy mesterségesek, azon belül pedig falak, kerítések, csapdák, világítórendszerek, hangjelzők, valamint mechanikus szerkezetek, például harci robotok.

TERMÉSZETES AKADÁLYOK

Bárkinek, aki képes visszaemlékezni gimnáziumi történelmi tanulmányaira, eszébe juthat Hannibál karthágói vezér, aki az Alpokon átvezetve seregét megtámadta Rómát. Az Alpok jó példa a természetes akadályokra: a természet által létrehozott választóvonal, melyen csak nagy nehézségek árán lehet átkelni. A hegységek, sziklák, szakadékok, folyók, tavak stb. mind természetes akadályok, melyeket egy ravaszabb cég fel tud használni fizikai védelmi rendszeré részeként. Egy ilyen akadály jelenléte a létesítmény egyik oldalán azt jelenti, hogy a cégnek kevesebb oldalon kell falat építenie, ezáltal is pénzt takarítva meg. Ezenkívül a természetes akadály kombinálható rejtett biztonsági berendezésekkel, így téve azt valóban átjárhatatlanná.

STRATÉGIAI HELYMEGHATÁROZÁS

A legtöbb társasági területen legalább egy természetes akadály található. Azoknak a cégeknek, amelyek új telephely építését tervezik, a Knight Errant egy különleges szolgálta-

tást kínál: a stratégiai helymeghatározást. A Knight Errant földmérői – az új objektumra vonatkozó minden kívánalom birtokában – beutazzák az építkezés tervezett területét, és kiválasztanak egy helyet, ahol a legjobb természetes akadály található. Miután konzultáltak a technikai védelmi berendezések szakembereivel, a földmérők készítenek egy listát a rejtett fegyverállások, szenzorok, mozgásérzékelők, és egyéb eszközök ajánlott helyeiről. Az ajánlásokat végül benyújtják véglegesítésre a megbízónak. A szolgáltatás ára jóval alatta marad annak, mintha természetes akadályok híján mesterségeseket kellene építeni.

>>>>> („Stratégiai helymeghatározás? Úristen, micso-da kifejezés!”) <<<<<<

– Jargoneur (15:12:31/11-27-55)

MESTERSÉGES AKADÁLYOK

A mesterséges akadályok általában falak, kerítések, csapdák, valamint a terep defenzív célokra való átalakítása, úgymint árkok, mesterséges tavak, vízmosások stb. A mesterséges akadályokat különböző anyagokból lehet készíteni, függően a kívánt ellenállóképtiségtől, és az adott cég biztonsági költségvetésétől.

FALAK ÉS KERÍTÉSEK

Bármilyen fal vagy kerítés fizikai akadálynak számít, még a klasszikus cölöpsánc, vagy az égő gumiabroncsokból álló rögtönzött barikád is. Némelyik fal és kerítés azonban kétségtelenül eredményesebben tartja vissza a behatolókat, mint mások. Egy sima felületű, néhány láb vastag beton vagy műbeton fal vitathatatlanul effektívebb, mint egy fából vagy kötömbökből készült; a fa elég gyenge ahhoz, hogy jármű áttörje, a kötömbök pedig túl sok kapaszkodót kínálnak a kéz és a láb számára.

A Knight Errant építőanyagként a betont és a műbetont ajánlja, szilárdságuk és viszonylagos olcsóságuk miatt. A műbetonon különösen nehéz áthatolni, bármilyen vállalkozó szellemű behatolóművésznek gondot okozhat, hová akassa be mászókampóit. Hogy ellenálljanak a nehezebb járművek áttörési kísérleteinek is, a falakat vagy megfelelő vastagságúra kell építeni, vagy úgy kell elhelyezni, hogy a jármű ne érhesse el a kívánt sebességet. Ez utóbbi módszert fokozottan érdemes alkalmazni a külső falon elhelyezkedő ajtóknál és kapuknál, melyek funkciójukból adódóan a rendszer leggyengébb pontjai. A legtöbb magas biztonsági besorolású komplexum kettő vagy több, koncentrikusan elhelyezkedő fallal is rendelkezik, melyeken a kapuk lépcsőzetesen helyezkednek el. Az ilyen elrendezés miatt a járműveknek többet kell kanyarodniuk, lehetetlenné téve számukra az áttörési sebesség elérését.

>>>>> (Ember, a francha az áttörési sebességgel! Fogsz egy nagyobb robotot, vagy bármilyen járművet, megpakolod jófajta robbanóanyaggal, és bármilyen ka-

pun keresztül utat vágsz magadnak. Ha szerencséd van, még néhány biztonsági járőrt is megfingatsz.) <<<<<<

– Animal (10:15:35/12-11-55)

>>>>> (Mintha a biztonsági rendszer tervezői ilyenmire nem gondoltak volna. Még az autóbombának is szüksége van némi nekifutási helyre – márpedig egy tisztesseges barikád erre esélyt sem hagy.) <<<<<<

– Architeck (11:21:36/12-11-55)

Végül, asztrális behatolás ellen is léteznek úgynevezett „élő falak”, melyeknek a felszínén vagy a belsejében szerves anyag található. A legolcsóbb ezek közül a mindkét oldalán repkénnyel futtatott fal, de nagy hátránya, hogy csak a szabadban használható. A legújabb fejlesztés az úgynevezett „kövér” baktérium, egyenesen az Ares Security International kelléktárából, mely a céges épületek belsejében hoz létre élő falat.

Persze egy ügyes és leleményes bűnöző számára holmi egyszerű fal nem jelenthet akadályt. További lehetőség a cég számára, ha a külső falak tetején drótot feszít ki. A szögesdrót, monoszál, vagy elektromos drót csak három a legáltalánosabb és leghatékonyabb védekezési formulák közül.

A szögesdróton különösen nehéz átkelni; a hosszú szálaikon lévő csavart x-alakú drótok könnyen beleakadnak az áldozat ruhájába és felszerelésébe, gyakorlatilag mozgásképtelenné téve a szőpreményű behatolót. Bár elég ideig fogva tartja ahhoz, hogy a biztonsági személyzet közbeléphessen, sérüléseket egyáltalán, vagy csak nagyon kis mértékben okoz. Ellentétben a monoszállal vagy az elektromos dróttal, melyek megcsonkíthatnak, vagy akár meg is ölhetnek bárkit, aki elővigyázatlanul megpróbál átkelni rajtuk.

>>>>> (Ezt a KE-s mellédumálást akár a következőképpen is értelmezhetitek: „Ha élve akarod őket, használj szögesdrótot, ha pedig nem, felszereljük neked ezeket a csodás kis játékszereket.”) <<<<<<

– Masterblaster (17:02:03/10-09-55)

>>>>> (A monoszál valóban lehet halálos, attól függően, milyen magasan feszítik ki a fal tetejétől. Nehezen észrevehető, és gyakorlatilag bármit átvág. Átugrod a falat, és mire földet érsz a túoldalán, máris egy lábfejjel, vagy akár egy egész lábbal szegényebb vagy. Ott aztán elvérzel, vagy a fegyveres nehézfiúk nyírnak ki.) <<<<<<

– Reality Czech (12:06:04/10-11-55)

A kis feszültség alatt álló elektromos drót nem sérülést okoz, hanem a biztonsági őröket értesíti a betolakodó jelenlétéről. A közepes feszültségű viszont már időlegesen megbéníthatja, esetleg a kiberveit zavarhatja össze, a nagyon magas pedig akár visszafordíthatatlan sérüléseket is okozhat.

>>>>>(Igenscak visszafordíthatatlanokat. Ezt a céges seggfejek is nagyon fogják sajnálni, amikor a félig megült testedet látják felőgni a kerítésükről. Persze ez nem azt jelenti, hogy le is akasztanak...)<<<<<<
– Jersey City (13:05:57/2-13-56)

>>>>>(Azt hallottam, néhány cég alacsony feszültségű vezetékeket használ az automata fegyverállások aktiválásához. A drótok valóban nem ártnak – megteszik ezt helyettük a géppuskák. Nyissz-nyissz, bumm-bumm!)<<<<<<
– Leadboy (10:34:16/3-11-56)

A kerítéseket hasonlóképpen áram alá lehet helyezni. A szögesdrótbá, drótkerítésbe, vagy a tábori kerítésbe is vezethető áram.

Ezek közül talán legismertebb az egyszerű drótkerítés; olcsóbb, tartósabb, és sokkal esztétikusabb a másik kettőnél. A modern drótkerítések már a vezetőképesség figyelembevételével galvanizált fém vagy magas szakítószilárdságú műanyag változatban is hozzáférhetőek. A hatékony drótkerítés, melyet például a Knight Errant is használ, legalább két és fél méter magas, az alja pedig legfeljebb öt centiméterre van a talajtól: elég magas ahhoz, hogy egy trollnak is gondot okozzon az átmászás, és elég kicsi a rés az alján ahhoz, hogy a legkisebb termetű (meta)humán se tudjon alatta átbújni. Laza vagy erodált talaj esetén a kerítés alja a föld alatt is végződhet. A kerítés ledöntésének megelőzése érdekében meg lehet erősíteni betonoszlopokkal, valamint ahol szükséges – főleg a sarkoknál és a kapuknál –, plusz merevítővel. Extra biztosításként a kerítés tetején kifeszíthető több sornyi szögesdrót, 45 fokban kifelé döntve. Ez akár 25 centiméterrel megnövelheti a magasságot. Ha három méteren belül épületek, fák, vagy egyéb függőleges objektumok találhatók, akkor a szögesdrótot Y-alakban érdemes telepíteni; ez erősen gátolhatja a behatolót az átkelésben. A csatornák és vízfolyások jelentette problémákat vízelvezető árkok ásásával lehet elkerülni; azonban vigyázni kell, hogy ezek mérete ne érje el még a legkisebb méretű (meta)humánét sem (ez durván 625 négyzetcentiméter), vagy ha mégis, akkor az út lezárására fémrudakat kell használni.

A drótkerítésen lévő lyukak a lehető legapróbbak legyenek; néhány metamohan fajnak – például a tündékeknek és a törpéknek – sokkal kisebb vagy karcsúbb végtagjai vannak, mint az embereknek, ezért egy átlagos drótkerítésen könnyebben találnak kapaszkodófelületet.

A tábori kerítés összetekert acél- vagy magas szakítószilárdságú műanyagdrót. Kifeszítve 15 méter hosszú és 1 méter magas akadályt képez. Eredetileg a hadsereg használta, könnyen és villámgyorsan állítottak fel belőle kerítéseket. Ma alacsony költségvetésű, gyors ütemben felhúzott, vagy előre gyártott elemekből összeállított létesítmények körül alkalmazzák. A kerítésdarabok

végei biztonságosan összekapcsolhatók, alsó részük csövekkel rögzíthető. A kerítések közül ez az egyik legnehezebben átszakítható.

A falakkal szemben a kerítés mellett szól az átláthatósága. A külső járókelők is észlelhetik a behatolási kísérletet, és jelenthetik a legközelebbi rendfenntartó kirendeltségen. Míg ha a behatoló tömör falon kel át, maga az akadály fedezi őt az esetleges külső szemtanúk elől.

DEFENZÍV TEREPAATALAKÍTÁS

A hagyományos mesterséges akadályok, mint például a fal és a kerítés, nem mindig a legalkalmasabbak a céges terület külső védelmi rendszerének szerepére. Nem esztétikusak, megfélemlítők, és használatukkal a cég előnytelen képet mutat leendő ügyfelei felé. Ezenkívül egyértelműen bizonyítja a potenciális betolakodóknak, hogy a területen valami értékesen őriznek. Ezért a finomabb megoldásokat kedvelő társaságok számára, valamint azoknak, akik bízhatnak az első benyomás jelentőségében, a Knight Errant egy különleges szolgáltatást kínál, amit a biztonsági szakmában csak így emlegetnek: *defenzív terepátalakítás*.

>>>>>(Újabb nyelvi gyöngyszem!)<<<<<<
– Jargoneur (16:46:51/11-27-55)

A defenzív terepátalakítás gyakorlatilag a természetes akadályok mesterségesen történő létrehozása. A középkori várkastélyok vizesárkai is ilyenek voltak, bár mesterségesek miveltek első pillantásra nyilvánvalóvá vált. A mai terepátalakítás azon az elven alapul, hogy a legjobb biztosítás a legkevésbé feltűnő; a 2055. év mesterséges barikádjai már tavak, dombok, vízmosások és más képződmények, melyek teljesen megkülönböztethetetlenek természetes eredetijüktől. Ezek az akadályok bármilyen számban és kombinációban tartalmazhatnak rejtett érzékelőket, riasztókat, robot- és lövészokat, a megrendelő cég speciális igényeihez igazítva. Képzeld el, hogy a behatoló komótosan ballag lefelé a domboldalon a létesítményed felé azt gondolva, mindössze a legközelebbi ajtón vagy ablakon kell átjutnia. Alig tesz meg azonban néhány lépést, amikor a mesterséges domboldal pázsítja alól mozgásdetektorok által működésbe hozott narcoject-fegyverek bukkannak elő, és a bűnözőt altatótűk sorozata teszi ártalmatlanná.

>>>>>(Altatótűk?! Inkább kábító, esetleg robbanólövedékek – vagy még rosszabbak. Mi ez a baromság arról, hogy a cégeket még érdeklik a nem-halálos megoldások?)<<<<<<
– Little Cat Feet (10:40:15/09-06-55)

>>>>>(Ez egy reklámanyag, Cat. Bizonyos szempontból ugyan meglepően szókimondó, de mégiscsak reklámanyag. A céges fejesek nagyon jól tudnak olvas-

ni a sorok között, és természetesen a leghalásosabb védelmet rendelik meg a KE-től, miközben a világ felé ők mindössze békés üzletemberek, akik megpróbálják megvédeni becsületes úton megszerzett javukat.)<<<<<<

- Libertarian (10:53:31/09-06-55)

>>>>>(A múltkoriban néhány cimborámmal megpróbáltunk betörni egy Ares raktárba. A dombtető alatt ugyan volt egy elektromos kerítés, de elég könnyen átjutottunk rajta. Néhány perc múlva jelzett a dekásunk, hogy zsebre vágta a központi számítógépet – ajtók nyitva, szabad az út. Feljebb másztunk hát – egyenesen néhány tucat géppisztoly kellemetlenebbik vége elé. Szerencsémre én voltam a hátvéd, és amilyen gyorsan csak tudtam, húztam vissza a kerítéshez. Lefelé rohanva csak annyit láttam, hogy mindenholnan robotok emelkednek ki a föld alól; a kameraszemű sarzháziak nem voltak rákapcsolva a központi számítógépre. A kis rohadékok érzékelték, hogy elhaladunk fölöttük, előjöttek, és egyenesben közvetítették kis akciónkat a benti biztonságiaknak. Esélyünk sem volt.)<<<<<<

- Uptahere (11:56::10/9-14-55)

>>>>>(Úgy hallottam, néhány biotechnológiai labornál mesterséges tavakat létesítettek, és mindenféle vadállatot telepítettek beléjük. Piranha-repülőhal kombinációk, melyek a vízből kiugorva támadnak, meg olyan paraállatok, hogy a hajam égnek áll tőlük – gondolhatod, mindegyik génmanipulált.)<<<<<<

- Rifkin II (14:02:04/9-18-55)

A defenzív terepátalakítás javára írható, hogy segítségével könnyebben kombinálható a fizikai és a mágikus védelem. Például egy mesterséges tó nagyszerű otthonául szolgál a vízelementáloknak.

CSAPDÁK ÉS EGYÉB BIZTONSÁGI ESZKÖZÖK

Ha a mesterséges akadályokról van szó, a beszélgetés mindig csak a kerítések, falak, árkok, stb. felé terelődik, mintha a behatolót semmi mással nem lehetne feltartani a komplexum belsejébe való bejutása előtt. Igazság szerint azonban a külső védelemnek a fal csak a legelső vonala. Különböző típusú csapdák és egyéb védeleszközök – a legrövidebbtől az összetettebbekig – képesek feltartóztatni, vagy időlegesen ártalmatlanná tenni a falon átjutott betolakodót. Az alább felsorolt eszközök csak kiragadott példák a számtalan lehetőség közül, amelyekkel megvédenheted létesítményeidet.

A legkézenfekvőbb és legsűrűbben használt módszer a „senki földje”. Gyakorlatilag egy megtisztított sáv a külső kerítés és az épületek, vagy két koncentrikusan elhelyezkedő kerítés között, mely elég széles ahhoz, hogy tiszta lóvonalat biztosítson a biztonsági erők számára. A senki földjére néha akadályokat is helyeznek,

amelyek lassítják a behatolók mozgását, de nem elég nagyok ahhoz, hogy fedezékként lehessen őket használni: sziklák, földscincok, drótok, infravörös sugarak hálója stb.

>>>>>(Azt mondják, az Ares a legtöbb létesítményében a senki földjére aknákat telepít. BUMMM!)<<<<<<

- Billy Boy (12:16:14/12-10-55)

Drótok vagy infravörös sugarak labirintusát a senki földjétől függetlenül is lehet használni. Ezeket a Knight Errant a megrendelő igénye szerint telepíti. A monoszálás megoldás aránylag olcsó, de felhívjuk minden leendő kliens figyelmét, hogy az ilyen csapda szinte biztosan megöli vagy megcsonkítja azt a szerencsétlent, aki megpróbál áthaladni rajta. Az infravörös sugarak hálóját általában riasztók vagy rejtett fegyverek érzékelőjeként alkalmazzák.

A csapdák másik, manapság igen elterjedt típusa az úgynevezett „tigrisverem”. Gazdaságos és könnyű telepíteni: az egész gyakorlatilag egy mély verem, lefedve kis teherbírású álcázóanyaggal. Az álcázás mindig a környező terephez igazodik, így téve magát a csapdát szinte láthatatlanná. Amikor a behatoló rálép az álcára, súlya átszakítja azt, és a verembe zuhan. Egészen addig ott is marad, amíg a biztonsági személyzet megérkezik.

VILÁGÍTÓRENDSZEREK

A biztonsági világítórendszereknek kettős céljuk van: egyrészt a behatolók könnyebb és gyorsabb felfedezésének elősegítése, másrészt pszichológiai hatás keltése a behatolás megakadályozása érdekében. Az ideális világításnak meg kell szüntetnie a betolakodók számára bűvölyhelyet nyújtó árnyékokat, ugyanakkor tiszta rálátást kell nyújtania a területre a biztonsági személyzet számára, lehetőleg elvakítva a bűnözőket.

A világítóberendezéseket lehetőleg a kerítésen belülről kell telepíteni úgy, hogy fényüket kifelé szórják. Minél továbbra hatol el a fény a védendő objektumtól, annál nagyobb eséllyel fedezhetők fel a közeledő betolakodók. Egy ötven méteres fénysáv már elegendő időt biztosít az őrségnek az észlelésre és a cselekvésre. Ha a kerítés egy tó vagy folyó partvonalát követi, különös gondossággal kell eljárni. A partmenti létesítmények dokkjai és mólói a legjobb potenciális búvóhelyek, ezért hasznos, ha több különböző szögben világítjuk meg őket.

A külső világítóobjektumok elhelyezésénél ügyelni kell rá, hogy a behatolók ne férjenek hozzájuk, és ne tudják őket megromgálni. A Knight Errant minimum tíz méteres távolságot ajánl a kerítés és a lámpák között, így a kerítésen átjutni szándékozók biztosan nem érhetik el. Talán felesleges is említeni, hogy minden külső világítóeszköz külön áramforrással rendelkezik, ezért egy esetleges – természetes vagy mesterségesen előidé-

zett – áramszünet esetén az objektum fizikai védelmének ez a fontos része továbbra is változatlan hatásfokkal üzemel. A megrendelő kívánása szerint a világítórendszerhez akár több tartalék áramforrás is telepíthető. A Knight Errant ezeket természetesen minél nehezebben elérhető helyekre rejti el.

A biztonsági világítórendszer aktiválható fotocellákkal, időzítőkapcsolóval, vagy manuálisan. Leghatékonyabb a fotocella, mely a környező fényviszonyok szerint működteti a berendezést, ezért nem hat rá egy esetleges áramszünet. Az időzítőkapcsoló is hasonlóan megbízható, ám folyamatos áramellátást igényel. Ezenkívül ha a kapcsolót egy teljesen átlagos számítógépes biztonsági rendszerhez kötik, az ellenfél dekásai könnyen manipulálhatják. A manuális kapcsolóknál ez ugyan nem történhet meg, mégis ezek a legtámadhatóbbak, mert az illetékesek számára könnyen hozzáférhetővé kell őket tenni.

>>>>>(Ez hihetetlen. Hogy lehet ennyit süketelni a világításról? Uuuunatkozom!)<<<<<

– Slag (18:21:56/12-03-55)

>>>>>(Erőlted meg magad és figyelj, seggfej. A jó vadász a védelem minden aspektusát tanulmányozza, még a világítást is. Adott pillanatban bármilyen kis információmorzsa jól jöhet.)<<<<<

Rodin (18:30:47/12-03-55)

A világítás öt legfontosabb, biztonsági szempontból is értékelhető típusa: hagyományos izzó, fénycső, halogénlámpa, kvarclámpa, és végül aktív infravörös világítás. Hagyományos izzót használnak a legtöbb háztartásban. Előnye, hogy bekapcsolásakor azonnal világítani kezd, viszonylag olcsó, különböző fényerősségekben kapható, és némelyikben belső visszaverő réteg, valamint beépített lencsék találhatóak, melyek szétszórják, vagy fókuszálják a fényt. Ezek hiányában olyan berendezések belsejébe is szerelhetők, amelyek hasonló hatásokat produkálnak. A sokféle típus rengeteg biztonsági igényt képes kielégíteni.

A fénycsöves világítórendszer telepítése is ésszerű áron megoldható, ezenkívül működtetése sokkal olcsóbb. Mindkét világítástípus jó választás, ha azonnali, viszonylag rövid ideig tartó fényre van szükség.

A halogénlámpát szokás higany- vagy nátriumlámpának is nevezni. Mindkét típus hatékonyabb és hosszabb élettartamú, mint a hagyományos vagy fénycsöves megoldás, főként a kisnyomású nátriumgázzal működtetett. A higanygázos izzó kékes vagy zöldes árnyalatú fényt bocsát ki, wattonként 30-63 lumen erősséggel, míg a nátriumgázos arany fényel világít, 100-180 lument adva le. Ideális megoldás ködös helyeken, ugyanis a sárga fény köztudottan messzebbre hatol a ködben, mint a fehér. Hátránya, hogy beindításához nagyon magas kez-

deti feszültségre van szükség. Ez azt jelenti, hogy az angliai síkságon 2-5 perc alatt lehet beüzemelni a hideg rendszert, és még hosszabb idő alatt a meleget – például egy esetleges áramszünet után. Telepítése drága, de gazdaságos áramfelhasználása, és az izzók hosszabb élettartama miatt a költség hosszú távon jelentősen csökken. Ajánlott felhasználása külső területeken, egész éjszakai időtartamra.

A kvarclámpa minden jó tulajdonságot egyesít magában; vakítóan fehér fényével kiváló látási viszonyokat biztosít, ugyanakkor pillanatok alatt működésbe hozható. 1500 watt körüli leadott teljesítményével kiváló megoldás a külső kerítés és a problémás helyek megvilágítására. Ára azonban jóval meghaladhatja bizonyos cégek költségkeretét.

Az aktív infravörös világítás a feltűnést kerülő cégek számára ajánlott, ahol a biztonsági személyzet nagy többségben természetes, vagy mesterséges hőlátással rendelkezik. Egy átlagos ember szem számára az infravörös fény láthatatlan. Azonban egy hőlátással érzékelő metahumán, vagy egy infraszemüveggel, netán kiber-szemmel felszerelt személy úgy lát infravörös fényben, mintha kvarclámpa világítana. Ezek hiányában egy betolakodó úgy hatol be a területre, hogy tudomást sem szerez a biztonsági rendszer létezéséről, és így a tökéletesen látó biztonsági személyzet időben akcióba léphet.

>>>>>(Néhány cég Tir-ben alacsony fényerejű világítást használ. Egyszerű alacsony teljesítményű hagyományos izzókat alkalmaznak, melynek fényében a tündék tökéletesen látnak. Ők frankon tudnak célozni, mi, szegény balekok pedig csak kóválygunk a félhomályban.)

– Lang (13:10:02/10-16-55)

HANGRENDSZEREK

A biztonsági szakma egyik újítása, a magas frekvenciájú hangok alkalmazása igen hatékony, bár kissé költséges módja a behatolók elriasztásának, vagy ártalmatlanná tételének. A múlt század lakás- és autóriasztói szinten hangoztak ki azzal a céllal, hogy felhívják a figyelmet a bűnöző tevékenységére, így kényszerítve őt menekülésre. A mai riasztók némelyike is hasonló funkciót lát el, de az új fejlesztésű, magas frekvenciás hangrendszerek jóval túlmutatnak ezen. A kerítésbe szerelt fehérzaj-generátorok több frekvencián is hanghullámokkal árasztják el a területet, melyek tönkretesznek a fegyverkapcsolatok, kibervek, vagy egyéb, a bűnözők által előszeretettel használt, csúcstechnológiát képviselő elektronikák mikroprocesszorait. A behatoló, tapasztalva beültetése és felszerelése használhatatlanságát, azonnal kerekelt old, mielőtt még a biztonsági személyzet elfogná – ha sikerül neki. A fehérzaj hanghullámai ugyanis a hallószervek túlterhelésével képesek megbénítani a betolakodót; éles fájdalmat és szédülést okoznak, feltartóztatva a bűnözőt a biztonságiak megérkez-

téig. A megrendelőnek azonban tisztában kell lennie az-
zal, hogy a túl magas frekvencia akár permanens süket-
séget is okozhat.

>>>>>(És akkor mit tehetünk? Pereljük be a cé-
get?)<<<<<<

– Slag (14:36:01/11-16-55)

>>>>>(Nem is sejtéd, mi mindent elérhetsz vele.
Volt egy eset 1980-ban Chicagóban, amikor egy fickó
öngyilkos akart lenni, és elütette magát a magasvasút-
tal. A vonat frankón el is csapta, de nem nyírta ki, csak
megcsönkította. A fazon beperelte a Közlekedési Hiva-
talt, és meg is nyerte a pert.)<<<<<<

– Legal Beagle (14:48:10/11-16-55)

>>>>>(Húúúúú...)<<<<<<

– Slag (15:01:6/11-16-55)

Ettől eltekintve a rendszer egyetlen hátránya a hatal-
mas költség. Azonban egy megfelelően nagy költségke-
rettel – vagy fontos megvédendő objektumokkal – ren-
delkező cég számára hamar nyilvánvalóvá válik, hogy
megérte a befektetést.

MECHANIKUS VÉDELMI ESZKÖZÖK

Ez a gyűjtőnév olyan eszközök összefoglaló neve, mint
például a robotok és automata lőállások. Természetes
vagy mesterséges akadályokkal együtt alkalmazva nélkülö-
zhetetlen tartozékát képezik az ön védelmi rendszeré-
nek. Általában különféle érzékelőkkel együtt telepítik
őket.

AUTOMATA LŐÁLLÁSOK

Az automata lőállás egyszerű szerkezet, könnyű telepí-
teni és álcázni. Az egész mindössze valamilyen fegyver,
egy szervomotor, és a megfelelő típusú lőszerheveder
együttese, belehelyezve egy dobozba, vagy elrejtve a
falban egy panel mögött. Amikor a behatoló a hozzá
kapcsolt érzékelő hatósugarába lép, a doboz kinyílik
(vagy a panel félrecsúszik), és máris záporoznak a gu-
mi-, vagy altatólővedékek. A biztosabb találat érdeké-
ben a fegyver szórása állítható, így lövedékeivel na-
gyobb területet fed le.

>>>>>(Mókás, mennyire halálosak tudnak lenni
ezek a „gumilővedékek”, amikor egy golyószóró csövé-
ből bukkannak elő.)<<<<<<

– Brady (03:36:54/11-05-55)

ROBOTOK

A robotok, akár automatikusan működnek, akár rigó
irányítja őket távolról, felszerelhetők kamerával járőrfe-
ladatok ellátására, de alkalmasak sokkal közvetlenebb el-
lenintézkedések végrehajtására is.

>>>>>(Fegyverek, cimborák. Fegyverekre gondolja-
tok. Csúnya, nagy, barátságatlan fegyverekre.)<<<<<<
– MamaKnowzBest (04:50::20/11-06-55)

Kerekes, lánctalpas, légpárnás és rotoros változatok
léteznek, lehetővé téve a megrendelőnek, hogy bármi-
lyen tereptípuson felhasználhassa őket.

BIZTONSÁGI ÓR

„Tudom, mi a dörgés, én vagyok a táplálékklánc legalja.
Ott vagyok a tűzvonalban – az árnyvadász szemszögéből
a leggyengébb láncszem. De a munkaadómnak én nyúj-
tom a biztonságot és védelem érzetét. És ha jól végzem
a munkám, minden alsóbbrendű létforma kétszer is meg-
gondolja, be akar-e jönni.”

IDÉZETEK

„Sajnálom, de csak akkor engedhetem be, ha a reti-
na-, ujjlenyomat-, és hangminta megegyezik a belépési
engedélyen levővel.”

„Itt írja alá.”

„Elnézést a várakozásért.”

MEGJEGYZÉS

A biztonsági órök a legnagyobb számban előforduló,
és legjobban szem előtt levő tagjai a cég fizikai védelem-
mel foglalkozó csapatának. Ellenőrzőpontokat működ-
tetnek, valamint járőröznek a kerítés mentén és a kije-
lölt területeken. Általában a veszélytelenebb helyekre
vannak kijelölve, vagy speciális feladatokat teljesítenek.
Rendszerint külsősök, akiknek az alkalmazó cég csak
minimális biztonsági képzést nyújt.

TUJAJDONSÁGOK

Test: 4

Gyorsaság: 3

Erő: 3

Karizma: 2

Intelligencia: 2

Akaraterő: 2

Esszencia: 6

Reakció: 2

Kezdeményezés: 2 + 1D6

Szakmai szint: 1-2

Felszerelés: Tetszés szerint

Szakértelmek

Etikett (céges): 2

Tűzfegyverek: 3

Vallatás: 2

Pusztakezes harc: 3

Különleges képzettségek: Biztonsági rendszerek: 1

KLÁNOK A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN

A klánok már hosszú ideje a Káosz Galaktika részei, nélkülük már csak kevesen tudnák elképzelni a játékot. Megalkotásukkor az volt az elképzelés, hogy a játékosok számára olyan választási alternatívákat kínálunk, amelyek hosszú távon segítik fejlődésüket és egészséges rivalizálásukkal színesebbé teszik a kalandozást. Ezt kisebb-nagyobb „ajándékokkal” képzeltük el, amelyek között megtalálható az információ és a hasznos tárgy is. Sajnos az elképzelések nem valósultak meg maradéktalanul, mára a klánok által adományozott tárgyak a nélkülözhetetlen TÁP kategóriájába esnek. Kevés az eredeti ötlet, mindenki csak a jobb pajzsokat és az erősebb fegyvereket várja.

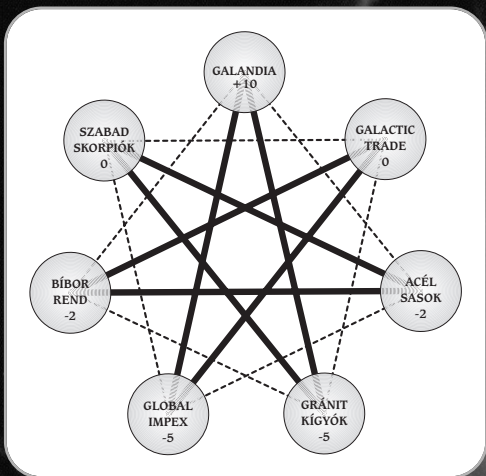
A Légitparádén elhangzott unszólások és a rengeteg játékosok által írt levél hatására döntöttem úgy, hogy – bizonyos tekintetben – újraformálom a klánok közötti kapcsolatokat és ellentéteket. Mindezek mellett a létező hat klán mellé felvettem egy hetediket is – ez lett az úgynevezett földi klán. Tudom, sokan azt szerették volna, ha több földi klán lenne a játékban, de ez sajnos jelenleg nem lehetséges. Pontosabban megvalósítható, de túlságosan nagy erőfeszítést igényelne ahhoz képest, hogy mily kevésbé befolyásolná a játék egészét. A KG mint játék a világűrre koncentrált és a földi kalandok üdítő színfoltként szerepelnek a játék egészében. Korlátozott számú újítás belefér a fejlesztési időbe, de ha túlságosan sokat dolgozom egy modulrészleten, akkor az csak a többi rovására történhet meg.

Sokan nehezményezték, hogy a vadászklánok (Acél Sasok és Bátorrend) sokkal gyorsabb előrehaladást tesznek lehetővé, mint a kalózok vagy a kereskedők esetében. Ha utánaolvastok a klánokról eddig megjelent információknak, az alapján kiderül, hogy a két vadászklán között sem teljesen felhőtlen a viszony, rivalizálnak egymással. Korábban a nem vadászklánok kalandjainak elvállalásakor a megfelelő ellenséges klán büntetőpontokat adott a „hitükből kitérőknek”. A pontok elosztása kalandtípusonként és klánonként különböző volt, ami megnehezítette az előrejutás becslését.

Mindez azonban már a múlt. A klánküldetések értékelése 1999. július eleje óta a klánok közötti módosított viszonyok alapján egységes rendszerben történik. Ez a rendszer jól áttekinthető, kiszámítható előnyökkel és hátrányokkal működik. A hét szervezet közti kapcsolatokat leginkább egy hétszirmú virággal lehet érzékeltetni (lásd a túlololdali ábrát). Mindegyik

virágszirom megfelel egy klánnak, a szomszédos szirmok a semleges vagy baráti klánok, a szemben álló szirmok az ellenséges vagy rivális klánok. Mindegyik szervezetnek van két semleges partnere, aki nem törődik azzal, hogy mit csinálsz. Van két „bizalmatlan” partnere, akik gyanakodva figyelik, hogy mit vállalsz, és két rivális ellenfele, akik állandó nemtetszésüket fejezik ki, ha a szembenálló klánnak dolgozol. Számszerűsítve ez azt jelenti, hogy például egy elvállalt Bátorrend küldetés esetén 10 pont jutalom jár a munkaadótól. A Szabad Skorpiókat és a Global Impexet nem érinti az ügy, nem foglalkoznak vele. A Galandia és a Gránitkigyók szerint nem kéne ezt csinálni, ezért mínusz 2-2 pont jár tőlük. (Ez az ábrán vékony, szagotot vonalként jelenik meg.) Legvégül a Galactic Trade és az Acél Sasok mélyen nehezményezik, hogy nem velük dolgozol és 5-5 büntetőpontot osztanak ki figyelmeztetésként. (Az ábrán ennek a vastag folytonos vonal felel meg.) A klánkapcsolatok kidolgozásánál igyekeztem úgy elhelyezni a klánokat egymáshoz képest, hogy az megfeleljen az eddigi enciklopédiáknak. Például a Szabad Skorpiók vezére a Galactic Trade kítaszítottja, tehát nem szeretik egymást, vagy a Global Impexnél az olvasható, hogy nem vetik meg a csempészkalandokat, így melléjük kerülhettek a Gránitkigyók. A Galandia klán szerepe az, hogy – mint földi klán – bizonyos fokig ellensúlyozza a két vadászklán űrbeli feladatait. Eppen ezért nincs jó viszonyban egyikkel sem, ha valaki őket választaná, a némiképp megnehezítené előrejutását a Bátorrendnél vagy az Acél Sasoknál.

A karakterek nagy többsége már eddig is összegyűjtött több-kevesebb pontot a különböző érdekcsoportoktól, ami nem mindig egyenértékű a mostani értékszámítással. Nos, az új rendszer beve-



zetésével nem tervezem a pontok korrigálását. Mielőtt véglegesítettem volna a mostani állapotot, egy statisztikai elemzéssel átvizsgáltam a karaktereket. Egy-két (legfeljebb 10) kiemelkedő pontszámú játékost kivéve a többség klánpontjai valahol a 200 és 500 között mozognak, ami teljesen normálisnak tekinthető és megváltoztatása csak felesleges vitákat szülne.

A Galandia annyiban is különbözik a többi klántól, hogy nincs konkrét riválisa, valamint az általa osztott feladatok és az azokért kapható jutalmak is kissé eltérnek a többiekétől. Előrebocsátva csak annyit mondhatok, hogy a sokak által keveselt, földön használható fegyverekről és kiegészítőkről van szó.

A klánokat jelen sorok írásakor a tizedik szintig írtam le, reményeim szerint ez megfelelően hosszú ideig ad munkát követőiknek. A rendszer nem teszi lehetővé, hogy valaki két azonos típusú klánban fejlődjön, csak megnehezíti. Pontosán kétszeresére. Sőt, akár három klán is követhető, mégpedig nagyjából háromszor akkora befektetéssel. Az új felosztással két dolgot tudok elérni:

1. A karakter kiválasztja az egyiket, neki megfelelő szervezetet és azt követi. Ekkor semmilyen hátrány nem éri.
2. A karakter több klánt követ. Fejlődése lelassul, de több jutalomban részesül.

A „valamit-valamiért” elv alapján mindenki eldöntheti, hogy neki melyik út a járható. Javaslatot nem adhatok, majd az idő eldönti, kinek lesz igazá...

RADECKZI CSONGOR

ELM KÉZB L FEJLESZTÉSEK A JÁTÉKBAN

Az adatbázis átvizsgálása során több apró hibára bukkantam, ezek felismerése és kijavítása még most is tart. Lássuk az eddigieket:

- ✦ A MIB Arcade lézerrágyú csak 3 energiát fogyasztott az enciklopédia szerinti négygel szemben. Most már helyesen működik.
- ✦ A hatos agyú Fullánk mérete – ki tudja, miért – hosszú ideig csak 4 volt. Kijavítottam az enciklopédia szerinti ötre.
- ✦ Az extra fordulók generálása július elejétől megváltozott. Ezentúl, ha egy forduló extrás, akkor először azonnal visszadátumozódik kilenc nappal a játékos, majd a program ellenőrzi, hogy léphet-e már? Persze a feltétel igaz lesz, így a karakter nem vár napokig. Remélhetőleg pontosabb ütemezést tesz lehetővé ez az extrázási változat.
- ✦ Számos alkalommal előfordult már, hogy egy karakter ajándéktárgyat kapott (blokádozás, kolonizálás, menekültek mentése stb.), de a készíttetés listája már betelt. Ilyenkor nincs mit tenni, tollat kell ragadni, és kikönyörögni az operátortól, hogy tegye be a hajóba. Ennek gyakorlatnak most már vége. Ezentúl, ha a készíttetés lista már betelt, a program egy közeli rendszer raktárába tárolja el a cuccot. Majdnem ugyanaz, mint a készíttetés, csak fizetni kell érte. Ha a raktár listája is betelt, akkor a következő üzenetet kapjátok:

„Jutalmat érdemelnél, de raktározásaid és készíttetéseid nagy száma lehetetlenné tette, hogy ajándéktárgyadat megkaphasd. Majd legközelebb, ha lesz bova...” Ez azt jelenti, hogy a tárgy elveszett, többé már nincs lehetőség visszaszerzésére. Ezt abból a megfontolásból választottam, hogy 4 különböző készíttetés és 15 raktári tárgya nagyon kevés karakternek lesz az idők folyamán.

- ✦ Az előző fejlesztés kapcsolódik a teljeskörű biztosításhoz is, az is hasonlóan működik ezentúl. Ha meg semmisül valamelyik tárgyad, készíttetésként kapod vissza a fordulód végén, amit ha nincs hely, valamelyik raktárban tárolnak el. Így a következő fordulód kezdődhet azzal, hogy odarepülsz és azonnal átveszed.
- ✦ A sokat vitatott 17-es pszi képesség több remek javaslat után 100+2xPSZI növekedést biztosít. Vagyis a képesség megkapásakor 134 százalékos lesz a fejlődési keret, 25-ös pszi esetén pedig 150%. Ez a módszer harmonizál a pszi fejlettségével és nem héréli ki a képességet sem. Köszönet kitalálójának.

VARGA CSONGOR

FUTOTT BÁTRAN A GYÁVA PD!

AVAGY A PURPLE DARKNESS JÉGBEKIÉLTŐ SZÉGYENE

Ligeosbanan rendszer, hajóirányítási és hadi koordinációs központ.

Szektornyilvántartás: Gollam-158/1/343789.

– Mi a francot értesz azon, hogy megbénult az orbitális forgalom? – csapott dühösen a karfájára a biztonsági főnök. Miután a mai randevúja nem jött össze, kifejezetten ideges volt.

– Hááááát... Itt állomásozik néhány vadászgép a behajózási úrpályán. Pont a fejünk felett. Nem lehet tőlük leszállni!

– Hogy az a jó... És miért nem küldted el őket a jó bátnatba?

– ...Izé. Én próbáltam. Először egy részeg zöld massa jelentkezett be, és érthetetlen verseket kezdett olvasni. Aztán még énekel is. Sajnos ettől valamiért kisültek a kommunikációs csatornák. Mikor megjavítottuk, akkor meg egy triciplita volt a képen, és hmmm... épp egy cápa nővel... Szóval valami kuplerájban... De én ezt nem értem, főnök, a tricipliták nem aszexuálisak, vagy mi?

– Nem a hülyeségeidre vagyok kíváncsi! Azt magyarázd el végre érthetően, hogy mi történik itt!

– ... Khmm. Na ez a triciplita..., vagy nem tudom én mi csoda, azt mondta, hogy ő a flottavezető, és épp buliznak!

– Esküszöm, te egy barom vagy! Ezért még szétrúgatom a segged. Van itt egy értelmes ember, aki a képernyőre tudná rakni ezt a rebellis bandát?

– Persze, főnök! – ajánlkozott egy stréber lokátoros tiszt.

– ...!!!

– ...

– ...

– ...

– ...

– ...

– Remélem, ez nem az, amire gondolkodok!

– Minden hajón egy cápaformájú embléma van. Atyavilág! Ez csak egyet jelenthet!

– Már csak ez kellett a zarg invázió mellé... Szóval ki tört a Második Cápaháború. Jöttek elfoglalni a bolygónkat!

– Vörös riadó! Teljes harci készség!

Purple Darkness.

A gigantikus monstrum parancsnoki hídján már csak néhányan lézengtek. Gatwick szokásos délutáni sziesztaját töltötte, néhány sajtos pizza és egy mobil holoplex kíséretében. A holotányéron épp kedvenc vízműsora

ment, az „Utolsó becsukja a szemét”. Hanyagul feltette a lábát a konzolokra, és közben fél fülle hallgatta a robotnapló beosztását.

– ... aztán a Zöldellő Föveny megvámolása, Han Szószóló kapitány elleni párbaj, és délután értekezlet a konzorciumok és klánok vezetőivel.

Gatwick érdeklődve tette le a pizza maradványait, és szólt a holoplexnek, hogy halkítsa le magát.

– Ööö... Ez a fazon valahonnan ismerős. Adatokat!

A kellemes női hang elkezdte sorolni az adatokat:

– Han Szószóló. Triciplita, Gollam szektor, hajója: Fulánk. Szabad kapitányi szövetség: Jégmosoly Uszony. LP abszolút díjazott. Már történt vele együttműködés a hatóságok és a bolygók megvámolása közben.

Részletezés:

A hajója legutóbbi találkozáskor négyzetmilliméteres felbontásban...

– Ezt hagyjuk... Szóval Han Szuszóló...

– ...Szószóló – javított készségesen a számítógép.

– Pofa be!... Mi a fenét akarhat ez a kis egér?

Kelly Mycobi opálos szemekkel meredt Mermaliorra.

– Add vissza a söröm... Hukk... Te strici!

– Na most már elég legyen! Minden kedves kapitányt megkérek, hogy fáradjon vissza a hajójára. Bekapcsolta a személyi hívóját.

– Han, lennél szíves végezní odabent?!

– Két órája bent van Lolitánál! – mondta Jaq Mirror ingerülten. Láthatólag bosszantotta, hogy – bár nem vett részt a harcban – most kútba fog esni a terve, miszerint a Massage Club legdögösebb örömlányával, és két behűtött pezsgővel fogja végignézni a PD atomjaira hullását.

Han Szószóló.

A flotta vezetője mosott fekáliaként ült parancsnoki székében. Legkisebb feje dicsően hadakozott vegetatív idegrendszerével, de láthatóan még mindig a halmatag libidó uralta homloklebenyének leglényegesebb részeit.

– Jön... A PD-t már befogták a radarok...

Na fiúk, tegyétek el a piát, kezdődik a tánc!

– Hmmm... – Gatwick szórakozottan dörzsölgette kecskeszakállát, és közben a képernyőre sandított.

– Helyre kis flotta vár bennünket.

A számítógép felbógt.

– Helyzetjelentés a 18 hajóról – mondta a csilingelő női hang. A monitoron számoszlopok kezdtek lefelé kúszni:

WINGER PHO	159	1590	SISSER DX	5	60
YANGORA PHO	235	1175	GIGA BEAM	2	28
PURPLION	8	144	MANDRA VI.	70	1680
LIGHTNING STEEL	5	70	WINGER LÉZER	1	15
HIPLAR	8	160	MIB ARES	30	480
CHAZMA	2	52	VÁMPIR	4	88
GIGA-PHO	51	561	CRUSHER	6	108
MEGA-PHO	6	144	Összesen: 6355-ös tüzérő		

Leo Gatwick idegesen rágyújtott egy cigarettára, aztán rögtön el is nyomta. Aztán megint rágyújtott egyre...

Jugde Chris végzett a fejszámolással. Még gyorsan átváltotta az eredményt helyi és szubszektorális pénzne-
mekre is, aztán lehívta a Testvériség archív hirdetésnyét a fejpénzekről. Egy mosoly kíséretében kitörölte a képernyőről őket, és a Darkness képe alá biggyesztette az imént kikalkulált eredményt. Előkészítette a file-t, és elküldte a Sectar hálózati com-jára. Úgy érezte, hogy ez megfelelő inspiráció lesz, hogy ha el kell kapni a PD-t.

– A Purple Darkness!

A biztonsági főnököt az ájulás kerülgette.

– Hát ezeknek a cápáknak már semmi sem számít?

A lehető legaljasabb eszközöket is felhasználják... Remegő kezekkel hívta az Elnököt.

Az Elnök remegő kezekkel hívta a Szektor Kormányzót.

A Kormányzó nem vette fel. Épp vacsorázott, és ha nem ezt tette volna, akkor is magáról tett volna a Ligeosban apró-cseprő gondjaira. Tudvalevőleg ma este volt a Stellar Kupa döntője.

Leo Gatwick a második doboz cigijénél tartott. Elővette a noteszát, AZT, amit soha sem szokott elővenni. Vett egy mély levegőt, és gondos precizitással belekarcolt három betűt (zárójelben pedig három számot). Egy röpké percig még gondolkodott, aztán visszatepte a lábát a konzolra, és felhangosította a holoplexén menő kvízshow-ját. (Ami mellel a kedvenc vízműsora volt.)

– Változtatunk a programon! – vetette oda fél szóval a navigációs tisztnek. – Ma kihagyjuk Han Szuszló csapatát. Irány a konferencia!

S futott bátran a gyáva PD, magán vonszolva Jégbeki-
áltó szégyenét.

A karnoplantusz többség □ Szabadkereskedelmi Liga csu-
pán Profit bálvány imádatával foglalkozik, és semmilyen,
az áruszállítást nem akadályozó szervezetet nem tekint el-
lenségének. Ennek ellenére néhány pszeudotudatú szerve-
zet ellenségképekben szerepel a Liga. Hogy ennek az áldat-
lan állapotnak végét vessen, létrehozta az üzleti
kapcsolatok fellendítését célzó alszervezetét: az Inszekto-
id-Karnoplantusz Szimpátia Ligát, melyet baráti gesztus-
ként az egyszerű □ pszeudotudatok számára is könnyen
megjegyezhet □ XL logóval illet. Az XL célja a Liga insz-
ektoidokkal létesített üzleti kapcsolatainak b □ vítése, az ok
nélkül elharapódzott karnoplantuszellenesség felszámolá-
sa, és a sötétben tévelyg □ pszeudotudatok felvilágosítása
és felemelése a többi értelmes faj meg a xenók közé.

Ennek szemelvényében írja ki els □ tenderét. Az XL reklám-
célokra kívánja bérbe venni az inszektoid hajók küls □ fe-
lületét. A tender annak hivatalos (az AK augusztusi száma-
ban történ □) megjelenését □ kezd □ dik, és tart a téli
Légiparadéig, ahol az XL ügyvezet □ elnöksége ellen □ rzi a
teljesítést, és gy □ ztest hirdet. Minden résztvev □ díjazásban
részesül, de hitel nincs.

A kapitányok hajójuk burkára az XL által megadott rek-
lámszövegek egyikét fessék fel. Míg a felirat a hajón olvas-
ható, az XL minden inszektoid hajóval való találkozás után

egy ajándék Microkarnusz Piciplantusszal kedveskedik a
pályázónak. (Ez egy karnoplantuszok számára nagyon ked-
ves háziállat/növény, a béke egyik szimbóluma. Értéke
30 IGÉ)

A felirat a következő □ k bármelyike lehet:

Szorgos népünk karnóktól vesz!

A 'plantuszok szeretnek téged!

Négy láb rossz! Négy kar jó!

Békés pszeudotudatok vagyunk!

Ne verjünk sehol gyökereit!

Lehet egyéni felirattal is nevezni, ha azt az XL esztéti-
kai bizottsága jóváhagyja, és saját reklámszövegeinek elfo-
gadja. Ekkor az XL egyszerű 30 000 IGÉ szer □ i jogdíjat fi-
zet. A legsikeresebb reklámhordozó, azaz a feiratos hajóját
a legtöbb inszektoid hajónak megmutató rovarkapitány ju-
talma a fizetésen felül egy Troxx 4.2 full pajzs!

A teljesítést igazoló iratokat – fordulókat – az Ügyve-
zet □ Elnökség a téli Légiparadén ellen □ rzi.

XL ügyvezet □ elnöksége:

Kapten O'Nion
Cramble Laevigata

***Úr vándorai! Én most el□ször írok valamit itt ezeken az oldalakon, de ezt az alkalmat arra szeretném felhasználni, hogy pár kapitánynak üzenjek, és kérjek egy dolgot. A kérés a következő□: minden kapitányt, aki a Formato II-ben tartózkodik (és nem kalóz), felkérek arra, hogy legyen a segítségemre az inváziós bázisok ellen. Mivel adataim szerint óriási zarg er□k védik, várom olyan kapitányok jelentkezését, akik egy jó kis flottában odapörkölnének ezeknek a szemét bázisoknak. Ha valaki kedvet kapott a flottázáshoz hívjon a 23-367-545-ös holotelefonszámomra! Ja, és én nem vállalom a flotta vezetését, de ezt még megbeszéljük. Más. Az áprilisi AK-ban olvastam Max Harly hirdetését.□ keményen bírálta a kalózokat, de felvetette, hogy a vadászok miért ellenük, miért nem a blokádok ellen fordítják fegyvereiket. Hát mivel jómagam is vadász vagyok, szeretnék a magam módján válaszolni erre a felvetésre. A válasz egyszerű□ az én szemzőgemb□. Azért próbálok legy□zni a kalózokat, hogy belássák: a kalózkodás helyett jobb mulatság a blokádozás. Így legalább nem kell a törvényt megsérteni, mégis jó kis pénzeket akasztanak le. Remélem megértesz, Max! Tisztelettel:

Guy a vadász (#1758)

***Míg egy vadásznak csak a zargokkal és mezonokkal, illetve a kalózzal kell harcolnia, addig egy kalóznak nem csak az idegenekkel, hanem a vadászokkal, katonai hajókkal és minden más kalózzal (kivéve néhány barátot) meg kell küzdenie. Ezért senki ne merje gyávaással vádolni e nemes és □si szakma m□vel□it. A kalóz ellensége az egész galaxis, kopók loholnak a nyomában, vérdíj van a fejére □zve, vámkatonák várják minden kiköt□ben. Szabad kapitány, ha elég vakmer□nek érzed magad, hogy szembenézz a halállal, csatlakozhatsz a □ Fekete Lovagjaihoz, a kalózkokhoz! Ne higgy azon hazugoknak, akiknek savanyú a sz□□, mert nincs bátorságuk ehhez a élethez! Jó példa erre a sehol sem jeggzett Necrotech Inc., aki le akarta járítani a nemes Testvériség versenyét. Egymillió IGÉ-t akartak felajánlani, holott három éhséglázadást

kellet tagjaik körében levern, mire összeszedték a fényposta költségét. Jó válomást minden bajtársnak!

Caution Templar (#1150)

*** Tisztelt kapitánytársaim! Keresek olyan inszektoid kapitányokat az Albion Olea rendszerben, akik írának egy kicsit magukról. Elképzeléseikr□, kalandjaikról, a jövőbeli foglalatosságairól. Érdekelne a fajuk, alakuló szövetségeik, esetleg a már meglev□ szövetségbe lév□k is írhatnak. Írjátok meg, merre jártok, milyen típusú □rjáró vagy (kalóz, harcos keresked□)! A címem: Wéber Kft. címén Herke Zsombor, 1149 Budapest, Mogyoródi u. 32.

Herke Zsombor

*** Szeretném üzeni minden kapitánynak, hogy aki bele mer kötni a Dreamer-be, velem gy□lik meg a baja. Mivel ennek a hajónak a kapitánya igen készséges volt velem szemben, és bátorságot tanúsított mindenféle helyzetben, a testvéremmé fogadom. Aki szeretné megtekinteni ezt a ceremóniát, látogasson el az Albionban a 114-es rendszerbe, annak is az 1-es bolygója köré. Üdvözölöm az XC tagokat! Üdvözlettel:

Alexandra Kozlowski

és a Mythos legénysége

***Üdv néktek, □r vándorai! Már többször szoltam hozzátok, több-kevesebb (□leg az utóbbi) sikerrel. Gondoltam, ha id□m enged, újra megpróbálok. Talán most meghallgatásra találok. 1. Szeretnék kapni némi nehezen fellelhet□ infót. Spéci felszerelésekr□, fegyverek□. Értsd ez alatt, hogy nem a küls□ szektorok boltjában megvásárolható kutyúkre gondoltam. Ráadásul ezek között van egy-két dolog, amit meg is vennék. Tehát, ha ilyen eladó cuccod van (ez csak a Hectica szektorra vonatkozik), keres nyugodtan meg. Pl.: örülnék W+S Gigáknak vagy MIB Harcadoknak, b□vit□knek stb. 2. A VI. Légiparádéra flottatársakat keresek. Miért most? A legutolsóra azért nem mehettem el, mert másfél hónap alatt nem bírtok jelentkezni. Igaz, csupán a neten hírdettem meg. Szóval, aki egy átlagos Scorpion Lightningot akar társának... Én azt szeretném, ha fajtársaim és

a Scorpion hajócsalád tagjait használó kapitányok jelentkeznének f□leg. Jó lenne megmutatni, hogy ezek a hajók is tudnak valamit! De ha ilyenek nem hívnak fel, akkor sincs gond. 3. Hectica szektorban keresek a zarg bázisra vadászó flottát, amihez csatlakozhatnék egy kis id□re. 4. Taitha Hadrihanus! Mi van veled? Ki tudja, hányadik rádióüzenetemre nem válaszolsz. Bocsi, de a címed elkeveredett! 5. Gondoltam, itt az ideje belépni egy szövetségbe. Nem vagyok kalóz, s arra is ügyelek, hogy a hatóságoknak semmi bajuk ne legyen velem! Ezen nem is akarok változtatni! Szóval, ha kellenék valahol... Üzenetet a (#4409)-es lajstromszámra vagy az alphard@egon.gyaloglo.hu földi hálóra (bár hetenként csak egyszer nézem meg, vagy a címemre (Gál Tamás, 8900 Zalaegerszeg, Pe□i Sándor u. 20. V/33.) küldhettek.

II. 20. **Draco Gerro'Rali Ace** (Corvus Claw Phoenix kapitány) és legénysége

***Hé, emberek és eyebekek! A minap éppen a radarendszert ellen□riztúk a pilótával, Nikitával, amikor felbukkant egy neonkéken pulzáló, önefelelden vigyorgó napocsákkal és hajósziluettekkel kipingált Spark. Azonnal felismertem a Pippomant. Éppen üdvözölni akartam Pedro Annarre kapitányt, amikor tüzet nyitott rám. Hajóm tipikusan a bázis ellen volt felszerelve, ezért – na meg jobb képességei miatt – rövid t□zharc után elfogott. Naivan azt gondoltam, hogy a hatóságoknak akar átadni. Amikor viszont közölte, hogy az életünkért cserébe egy Palter HKI-t akar, rhög□görcsöt kaptam. Igencsak megszenvedtem, mire a katonám, Vasquez oldalán átkovályogtam a raktérbe. Ott elbotlottam a herepimumban, átléptem a tieberson-fókusz, és mosolyogva átnyújtottam az összekapcsolt zsilipeken Vasquez fegyverét. Hát, Pedro, gratulálok az új kispuskádhoz, használd egészséggel!

Anastasius Focht (#1519),

a Novamacska VI-ról

***Üdv nektek, □r vándorai! Nevem Guy Strong kapitány. Fejvadász vagyok. Most írok el□ször valamit az AK-ba, remélem

meghallgatásra talál. Szeretnék megkérni minden olyan kapitányt, akinek a priusza egyenlő nullával, és nem is kalóz, tehát nincs kiadva VM parancsa, az jöjjön és segítsen itt a Formato II-ben szétverni az inváziós bázist. Könyörgöm minden vadásznak és fejadásznak, hogy keressen meg a flottával kapcsolatban! Ha ezt az egy kérésemet teljesítitek, akkor végre megmutatjuk a zargoknak, hogy velünk nem lehet packázni. A kereskedők is bátran hívják a telekomomat, rájuk is nagy szükség van! A számom: 23-367-545. A részleteket telekomon. Előre is köszönöm. Éljen a birodalom!

Guy, az ász (#1758)

Joés Kysssel, a „birodalmi nemessel” megint elszaladt a csikó a július AK-ban. Megint nem látja a dolgok lényegét. Szerintem ő is a vásárlóim közé tartozik és beszájolt LPS fóká, vagy már nagy szükség lenne orvosra a hajóján. A csa-

tában én is részt vettem, de én azt láttam, hogy 270 kalandozónak kellett harcolni és a vérét hullatni, míg a birodalmi cirkálók méltóztatták a leterített vadat kivégezni. Ezzel a „nemesi” címmel megint jól kiszúrták a szemünket. Ezért még egy konténer alumíniumot sem kapunk a boltban. Mit mondjak, némi komolyabb fegyver vagy pénz jól jött volna. Ezzel a nemesi maszlaggal csak a Joes-féle hiú alakokat lehet megegetni. Joes barátom! Most már én is lépni fogok az Albionba, de nem hagyom cserben itteni barátaimmal, amíg le nem szedjük a bázist. Ott majd fejet hajthatsz, a hajóm oldalára festett igazán nemes címer: a bíbor-feke-te alapon tőrrel átdöfött koponya elött.

Caution Templar (#1150)

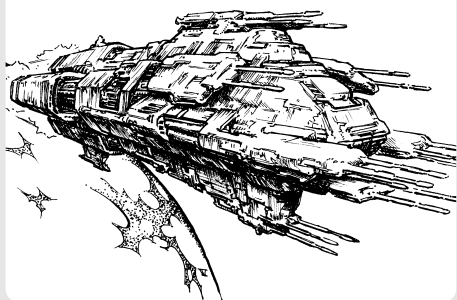
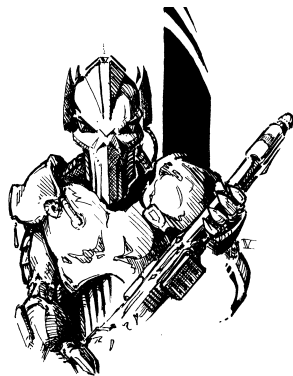
Átadó egy 6. fordulós círcápa hajó (Scorpion Sting, alapfelszerelés). 35 forduló lemaradással és sok extra fordulóval. Amennyiben érdekel, írd az alábbi

címre: 2151 Fót, Alagi u. 8/b!

Vas Gábor

LG-s Rubykat vennék, darabját 2000 IGL-ért. Több darab is kellene. A Bropeában vagyok. Címem: Bösözörményi Ákos, 2049 Diósd, Körös u. 3/b.

Naru a Pörölycáparól



Alaptípus:	Zarg 7-TC
Páncézat:	750
Alapenergia:	200+100/kör
Panel:	70
Veszélyességi besorolás:	8
Manőverezőképeség:	15
Méret:	13
Átlagos tűzerő:	135

A Zarg Csillogzó minőségi ugrás az eddig ismert ellenséges gépekhez képest. A zargok valószínűleg megunhatták, hogy veszteségeik jelentősen megha-

ladják a szükséges mértéket, ezért mezon mintára újítottak. A mezon minta pedig közismert: nagyobb hajó, több és jobb fegyverzet, erősebb pajzsok. A Csillogzó mindegyik feltételnek megfelel: a hajó 750-es páncélzata és 200-as alapenergiája több mint elegendő, és a fegyverzete is kiváló: három fotonagyú, három ion-bénító és két lézérágyú. Ez nem tényleg soknak, de a Birodalom harcászati elemzési szerint a fegyverek átlagos tűzereje 22, 8 és 22. A nyolc fegyver együtt már figyelemre méltó tűzerőt produkál, ráadásul hatótávolságuk is nagyon nagy. Az elemzők azt is hozzáteszik, hogy az ion-bénító az esetek több mint felében bénít, ami szintén nagyon kellemetlen tud lenni. A Csillogzó ezek alapján még néhány flottába tömörült és elszánt kapitány számára könnyű préda volna, ha nem lennének rajta vadonatúj pajzsok. Sajnos azonban ott vannak, és igen hatékonyan működnek. Tapasztalatok szerint, ha egy fegyver átlagos tűzereje nem éri el a tízet, a kapitánynak gyakorlatilag nincs esélye, hogy a jelenleg ismert ágyúk bármelyikével megkarcolja a zarg monstrumot. A 10 nagyteljesítményű reaktor bő energiaellátást biztosít, időt adva a hajó számára, hogy pajzsai mögül kényelmesen leradírozhassa a kellemetlenkedőket. A hajó manőverezőképesége méltó egyéb tulajdonságaihoz, ráadásul valamilyen célkereső egységgel is elláthatják, mert precíz találatai a legjobb pilótákat is az űrületbe kergetik. Mindezek alapján csak egy tanácsot adhatunk azoknak, akik harcba keverednek egy Csillogzóval: váltsanak teret, irány a hipertér! Oda biztosan nem tudják követni a zargok. (Egyes kutatók ezt még megfeszítik egy ósi mondással: Sok lúd disznót győzi)

Zarg Csillogzó

KOMBÓK

AZ ÖSHANGYÁK TÁMADÁSA

A következő oldalakon meg szeretnék ismertetni benneteket az – igaz, elég könnyen összerakható – őshangya paklival. Az új játékosoknak biztosan nagy örömet jelent az, hogy nem kell felvásárolni a régi kiegészítők lapjait, hanem csak venni pár Aranyforrást, esetleg cserélgetni egy keveset, és már kész is van a versenyerős őshangya pakli. Azonban vigyázat, az, hogy könnyű összerakni, még nem jelenti azt, hogy játszani is könnyű vele. Itt bizony nem fog ártani némi tapasztalat is, hiszen ez nem egy primitív horda, ahol csak szépen sorban le kell hozni a lényeket. A meccs eredménye sokszor azon múlhat, hogy mikor mit kerestünk elő az őshangya herével, melyik őshangyánkat játszottuk ki előbb, vagy, hogy volt-e quwargja az ellenfélnek.

Akkor először is rakjuk össze a szigorúan 45 lapos paklinkat. Hogy ez miért fontos? Hát egy tapasztalatlan játékos esetleg nem tudja, de az, hogy egy 45 lapos pakli a meccs vége előtt elfogy, szinte soha nem következik be. Akkor viszont nem árt, ha azokat a lapokat, amikre a paklink épül fel is húzzuk. Erre pedig akkor van a legtöbb esély, ha a lehető legkevesebb lappal játszunk. Na hát akkor fogjuk az összes őshangya lapot, amit találunk. 5 *Őshangya*, 3 *Őshangya szabotőr*, 3 *Őshangya lélekűvár*; 3 *Őshangya fanatista*, 3 *Őshangya barcos*, 3 *Őshangya bere*, 3 *Őshangya testőr*, 3 *Őshangya boly*, 3 *Őshangya királyhő*, 3 *Őshangya sámán* és végül 2 *Őshangya császár*. Császárból azért ne használjunk hármat, mert egyrészt ügyse tudjuk beszerezni :), másrészt mivel nagyon sok varázspontba (13) kerül – ami ráadásul szerencsétlen szám –, kijátszani sem sűrűn tudjuk, és idegesítő lehet, amikor ott szorongatjuk a kezünkben. Ha meg éppen szükség van rá, akkor előkereshetjük a herével.

Az ügyesek már biztosan felfedezték, hogy nem említettem itt az *Őshangya ostromgépet*. Ez nem egy jó lap, mivel az őshangyáink drága kincsec, nem jó csak úgy behajjigálni őket mindenféle lénybe. Ráadásul kettőt azért a legtöbb őshangyánk magától is bír ütni. Nagyobb lényeket, amelyeket csak több őshangya feláldozásával tudnánk leszedni, így nem nagyon éri meg (a lapelőny sokat számít). A *Griffőnix* és barátai ellen pedig ott van a császár. Igaz, az ostromgéppel játékos is lehet sebezni – és ez nagyon jól jöhet a végén a kivégzéshez –, de ez eléggé kockázatos dolog. Ha utána az ellenfelünk gyógyul valahogy (pl. *Kürtszóval*), akkor csúnyán ráfáztunk. És ha már van annyi őshangyánk, amennyivel le tudnánk dobálni az ellenfelünket, már úgyis jó eséllyel megnyerjük a játékot. Azt hiszem, arról, hogy mit ne használjunk, ennyi elég is.

Ha jól megnézzük, ez eddig még csak 34 lap. Éljen-éljen! Akkor még lehet belerakni mást is. Javaslok 2 *Poszítív létsíkot*, ami remek módon meg tudja védeni a hangyáinkat addig, amíg ki nem épül annyira a paklink, hogy magukat védjék meg. Persze a *Poszítív síknál* a quwarg jelző leszedése is nehéz feladat, ami még egy indok e mellett a lap mellett. Még mindig van 9 üres hely. Hát itt elsőre adódik az, hogy a 9 legolcsóbb, legjobb countert, 3 *A batalom szavát*, 3 *Manacsapdát* és 3 *Agybenítást* rakjunk be. Sok pakli ellen ez a jó összeállítás, azonban mi van, ha ellenfelünk nem játszik sok varázslattal? Mi van, ha *Destabilizátort* használ? És mi van akkor, ha ő még több counterrel játszik? Hát igen, láthatjuk, hogy ekkor jobban járunk, ha valamilyen más módon próbáljuk meg ellenfelünk varázslatait kijátszhatatlanná tenni. Amit én és sokan mások kipróbáltak, az nem más, mint a létsíkok kiegészítőben megjelent *Antimágikus ballaszt*. Nosza használjunk ebből is hármat. Nagyon jól működik sok minden ellen, egyetlen probléma vele, hogy szörnykomponensbe kerül a kijátszása. Még az a szerencse, hogy az őshangyában is van csont. Bár a saját lényünk feláldozása laphátrányt jelent, amikor használjuk a ballasztot, már be is hoztuk ezt a hátrányt. És ha az ellenfél nem tudja leszedni, ráadásul varázslatokra építette a pakliját, akkor neki meszeltek. Egyetlen gond vele, hogy ránk is vonatkozik a lapdobatás, tehát mi nem használhatunk varázslatokat, legfeljebb olyat, amit ha felhúzzunk, egyből ki is tudunk játszani. Itt főleg a bűbajok jönnek szóba. Ajánlom a *Fegyverszünetet* (ez is Aranyforrás lap), ami nagyon jól fel tudja tartani a hordát addig, amíg kiépül a paklink. Ebből is hármat használjunk. Ezzel készen is lenne a pakli, de sajnos a szabály az, hogy minimum 45 laposnak kell lennie. Mit rakjunk még bele? Nos, ez attól is függ, hogy milyen a versenykörnyezet, milyen paklik fognak dominálni, és mivel ezt nem mindig lehet megjö-

solni, ezért én az Aranyforrás egyik legerősebb lapját, a mindent megszívató *Kronobogarat* javaslom.

Vége, elkészült a nagy mű, zöld az egész, csak a *Kronobogár* rí ki a tömegből. Ez, azt hiszem egyértelművé teszi, hogy a hangyaparki elég erős lesz az istenek háborújában. Viszont egy komoly baj is van vele, mégpedig az, hogy *A béke szigete* – bár többszínű pakli ellen is gusztustalan – ellenünk a legjobb hatásfokával működik. Szerencsére a horda kiszorulásával egyre kevesebben használják azt a lapot. Reménykedjünk, hogy a ballasztal kidobhatjuk ellenfelünk kezéből. Fennmaradt még a szabálylap kérdése. Itt egyedül *A bőség zavara* az, ami szóba jöhet, de mivel az őshangyák nem olyan olcsók, mint mondjuk a quwargok, ezért szerintem semmi értelme a szabálylap használatának.

Most érkeztünk el a cikk legnehezebb részéhez. Meg kellene ugyanis tanítanom nektek, hogy hogyan játsszatok a paklival. Mivel nagyon sok minden függ attól, hogy az ellenfél mivel játszik, éppen milyen lapokat játszott már ki, mi van a gyűjtőjében stb., ez szinte lehetetlen feladat. Először általánosságban fogok mesélni a pakliról, a különböző őshangyák feladatáról, majd kitérek néhány speciális helyzetre, valamint a gyakrabban előforduló versenypaklik elleni játéokra.

Eleinte a kis hangyáinkkal nem szabad bemenni az őrszotba. Az, hogy egyet-kettőt tudunk sebezni az ellenfélbe, mondjuk egy testőrrel, sokkal kevesebbet számít, mint az, hogy esetleg ezután leszedi *Illúziósárkánnyal*, vagy hogy a tartalékban maradva plusz varázspontot termeltek volna az őshangyáink. Ha ellenfelünk mondjuk egy *Lila brekkel* üt minket folyamatosan, akkor se vigyük be kezdetben az őrszotba a sámánt. Igaz, nem halna bele abba, hogy ott véd



minket a *Lila brekktől*, de nincs értelme kockáztatni. Pár ÉP sebződés az elején semmit nem számít, inkább jöjjön a sok-sok plusz VP. Ha viszont *Lidércurak*, *Halálmadarak*, *Atokmurgattyúk* ütök az arcunkat, akkor bizony komolyabb baj van. Itt segíthet iszonyúan sokat a *Fegyverszínet*. Az a három kör elég kell hogy legyen rá, hogy kiépüljön a paklink. Ráadásul ennyi idő alatt felgyülemlik talán 13 varázspontunk, és a császárral remek módon ki tudjuk pusztítani az egész hordabandát. Ha viszont nem húztuk fel a *Fegyverszínetet*, akkor kisebb problémákba ütközünk. Itt segíthet még a *Kronobogár*, mivel egyszerű véd a repülő lényektől (*Halálmadár*, *Atokfereg*, *Gitonga*), másrészt az őrszotban tartózkodva eleget visszatit az 1-2 ÉP-s lényekbe, ő maga viszont nem hal meg, mert regeneráljuk.

Itt szólnék a *Kronobogár* használatáról pár szót. Ha nem termelne plusz VP-t (páratlan számú lény lenne vele együtt a tartalékban), akkor mindig tartózkodjon az őrszotban. Persze csak akkor, ha nincsen nála nagyobb, erősebb lényünk – és itt nem a sámánra gondolok, hanem mondjuk a császárra –. Ugyanis ha nincsen lényünk az őrszotban, akkor ellenfelünk többet tud ütni belénk, mintha a bogarat kellene regenerálnunk (a bogár felfog 1 ÉP sebzést, nem beszélve arról, hogy egy ÉP-s lények nem fogják megtámadni).

Mikor mit keressünk elő a herével? Ha kevés lény van a kezünkben és az asztalon, akkor nyilvánvaló, hogy valami lényt érdemes előkeresni vele. Ha nincsen varázspontunk, akkor a mezei *Őshangyát*, de csak akkor, ha vele együtt párosan lennének lények a tartalékban, azaz, ha plusz VP-t kapnánk miatta. Ha van elég lényünk, akkor szinte minden esetben a bolyt érdemes kikeresni. Ez ugyanis a legnagyobb táp a paklinkban, hiszen 1 VP-ért lapot húzni a hülyének is megéri, ráadásul még ÉP-t is ad az őshangyáinknak. Ha van királynőnk, de az ellenfélnek még nincsen quwargja és ráadásul sok varázslattal játszik,





akkor *szabotórt*. Ha van olyan őshangyánk, amit elszőnybűvölt az ellenfelünk, vagy csak sok mentális varázslattal játszik, akkor *lélekbúvárt* keressünk elő. Ugyanis ha kijátsszuk a *lélekbúvárt*, akkor leesik a *Szőnybűvölés* a frissen szerzett immunitás miatt. Persze csak akkor keressünk elő ilyen lapokat, ha utána még ugyanabban a körben ki is tudjuk játszani őket. Nem jó, ha ellenfelünk tudja, mi van a kezünkben. Inkább várjunk még egy kört a *bere* kijátszásával, lehet, hogy addigra már másra lesz szükségünk, ráadásul ki is tudjuk majd játszani. Ha ellenfelünk controll paklivál játszik, akkor azt a hangyát keressük elő, ami még hiányzik az „ellenfélnél quwarg – *Őshangya királynő* – *Őshangya testőr* – *Őshangya lélekbúvár*” quartetthez. Ez az a felállás ugyanis, amelynél minden jóérezsű controll csak bambán bámul maga elé, és nem érti, mit is tehetne ellenük.

Na, ha már jól kiéptültünk, akkor nincs más hátra, mint hogy a *harcos* vagy a *bere*, esetleg a *királynő* segítségével szétüssük az ellenfelünket. Ezt persze még egypár fanatistával is megtámogathatjuk.

MOST PEDIG PÁR SZÓT KÜLÖN-KÜLÖN AZ ŐSHANGYÁKRÓL:

Őshangya: Az ő feladata leginkább az építkezés és a varázspont-termelés. A végjátékban a *harcos* plusz sebzést kap miatta, valamint remekül feláldozható a ballaszt kijátszásához, és a császár kijátszási feltételének teljesítéséhez. A sámánunk is remekül átváltoztathatja őket mondjuk császárrá.

Őshangya szabotőr: Hát erről könnyen megállapítható, hogy az ellenfelünket fogja ellátni quwarggal. Nem kell ám vadul dobálózni vele, ráérünk akkor feláldozni, ha tényleg szükség van rá, hogy legyen az ellenfélnél quwarg. Addig is építkezhet, üthet vagy termelheti a varázspontot. Ha az ellenfelünk éppen most hozott le valami magányos lényt, akkor az ő körében áldozzuk csak fel, hiszen így nem kap az ellenfelünk plusz VP-t a quwargnak köszönhetően. Egyszerre csak egy quwarg legyen az ellenfélnél, hiszen ezt úgyis csak tömegpusztítással lehet értelmesen leszedni, akkor meg mindek szedjen le egyszerre kettőt?

Őshangya lélekbúvár: Ő a fő varázspont-termelő. Ráadásul véd a mentális varázslatoktól, (*Szőnybűvölés*, *Mentális robbanás*, *Mentális csapás*), és még a zavaró bűbájoktól is megszabadíthat minket. Persze mielőtt feláldozzuk, azért passzívizáljuk be egy kis varázspont reményében. **Őshangya fanatista:** Hát igen, ezzel a lappal a legtöbbben nagyon bután játszanak. Képesek a játéket kezdetén csak azért feláldozni, hogy nem kettőt, hanem négyet üssenek a heréjükkel. Ez egy elég nagy hiba. A fanatista – a kivégzésen kívül – arra való, hogy a lényt sebző varázslatok (*A gyenge ereje*, *Tisztítóúz*) után életmentő hatásként feláldozza megmentse a fontosabb lényeinkeket. Ha van quwargja az ellenfélnek akkor már +4/+4-et ad, ami elég jelentős mennyiség. Valószínű ő fog legtöbbet kijárni a gyűjtőből a sámán segítségével.

Őshangya harcos: Ő a paklink gyilkológépe. A boly-nak köszönhetően ugyanis pillanatok alatt elszaporodhat annyira a kis hangyapopulációnk, hogy nem ritkán 7-8-as sebzésre is szert tehet.

Őshangya here: Róla már volt szó, nem is kevés. Még talán csak annyit tennék hozzá, hogy ha van *bolyunk* akkor az előkeresés előtt még lapot is húzhatunk rá. Azért előtte, mert lehet, hogy éppen azt a lapot húzzuk amit előkeresni akartunk. Ekkor választhatunk akár mást is.

Őshangya testőr: Nézzük csak, ha van lent mondjuk 8 őshangyánk és ellenfelünk kijátszik egy apokalipszist, akkor a testőr mondhatja azt, hogy csak az a kis mezei őshangya kerüljön a gyűjtőbe? Kétséggel. Úgy látszik, őshangyáéknál máshogy értelmezik a testőr szót. Kár, hogy ez csak akkor van így, ha van quwargja az ellenfélnek. Hogy e mellett még az őshangyák nem is cserélhetnek gazdát, az már csak a hab a tortán. Mondjuk, sok haszna nincs is, legfeljebb a *Szőnybűvölés* ellen, de arra pedig ott a lélekbúvár. Vigyázat! Ha már el lett bűvölve egy hangyánk, akkor hiába játsszuk ki a *testőrt* ő már nem jön vissza! Még akkor sem, ha utána a *Szőnybűvölés* leesik!

Őshangya boly: Hát ez elég erős lap lett. Igaz, ketten kell építeni, de ez azért nem ütközhet akkora akadályokba. Viszont abban a körben amelyikben felépítettük már ne nagyon játszunk ki őshangyát, hiszen a passzív épület nem működik. Inkább a következő körben, amikor már lapot is húzhatunk majd vele, és a plusz ÉP miatt megölni is nehezebb lesz a hangyáinkat.

Őshangya királynő: Rá nem érdemes sok szót vesztegetni, az árához képest nem rossz, igaz, kijátszási feltétele van, de ez azért elég könnyen teljesíthető. Amit tud, az pedig egyenesen brutális. Azért leginkább csak akkor érdemes kijátszani, ha már van quwarg az ellenfélnél.

Őshangya sámán: Szintén nagyon jó lap, egyetlen baj vele, hogy csak aktív hangyát lehet áldozni neki. Főleg arra fogjuk használni, hogy a végjátékban sok-sok fanatistát visszahozzon a gyűjtőből, és így egy kör alatt megöljük az ellenfelet. Szintén jó móka, amikor *császárt* hoz vissza, bár ehhez az kell, hogy legyen is a gyűjtőben egy. Ha sok VP-nk van, akkor érdemes mindenből *berét* visszahozni, és így irdatlan nagy lapelőnyhöz jutni (főleg, ha

bolyunk is van). A quwarg-lopós képességét még sajnos nem volt alkalmam kipróbálni, de ez is elég erősnek tűnik. Akár a quwarg istent is ellophatjuk vele.

Óshangya császár: Nem érdemel sok szót, aki elolvassa a szövegét, az rögtön látja mire is jó. Ha kijátsszuk, akkor az ellenfél általában az összes lényének búcsút mondhat. Figyeljünk rá oda, hogy ő avatár, tehát nem hatnak rá azok a varázslatok amik csak szörnyekre vonatkoznak.

AKKOR MOST NÉHÁNY GYAKRABBAN ELŐFORDULÓ HELYZETRŐL:

- Ha az ellenfél *Járványt* rakott egy lényünkre, megmérgezte azt, vagy éppen *Illúziósárkánnyal* támadja, ne essünk kétségbe. Még az ő körében áldozzuk fel ezt a lényt a *sámánboz*, és hozzunk vissza helyette valami mást.
- *Óshangya szabotőr* van az örposztunkban, az ellenfél köre van, és kellene, hogy legyen quwargja például azért, hogy több VP-t adjon a *lélekbúvár*: ne áldozzuk fel a *szabotőrt*, csak a harci fázis után, vagy akkor ha már kijelölt valami lényt a *szabotőrt* támadni. Ezzel megmentettük magunkat némi sérüléstől.
- Van két *fanatistánk* és egy *Óshangyánk*. Az ellenfél örposztjában két lény van. Ekkor megtehetjük azt, hogy egy-egy *fanatistával* támadjuk az ellenfél egy-egy lényét, az *óshangyával* pedig az ellenfelet. Ezután még a sebzés létrejötte előtt a két *fanatistát* fel lehet áldozni az *óshangyának!* Persze ezt csak akkor játsszuk el, ha ebbe az akcióba az ellenfél belehal!

A horda elleni játékról már írtam, még azért pár szó: a *ballasztot* itt nem érdemes erőltetni. Persze, ha az ellenfél lényéből szereztünk csontot, akkor játsszuk ki, de saját lényeinket itt fel ne áldozzuk szörnykomponensért! A horda ügysem játszik túl sok varázslattal, és ha a saját lényeinket öldököljük, akkor menthetetlenül lehordáznak bennünket. A pozitív sítot sem érdemes itt kijátszani, de a *császár* próbáljunk meg gyűjteni. Ez legtöbbször eldönti a játékot! Az én véleményem szerint a horda ellen azért nem árt a side-ba sem pár lap. A *ballasztot* cseréljük le a *gonosz árulására*.

A kontroll paklik ellen nem érdemes egyenként lerámolni a lényeket. Itt van időnk, gyűjtö-gessünk csak nyugodtan. Minél hamarabb hozzuk le a *ballasztot*. Próbáljuk meg sunyiban felépíteni a pozitív sítot, majd a *bolyt* (a *szabotőr* repül) Ha ez sikerült akkor a *boly* által adott lapelőnynek köszönhetően már általában nye-

rünk. Először játszunk ki pár *fanatistát*, majd a *szabotőrt*. Ezt remélhetőleg nem tudja így hirte-len lesznedi, ha megpróbálja, akkor a *fanatista* a *szabotőr* segítségére siet. Ha már van quwargja, akkor jöhet a *királynő* és a *lélekbúvár*; majd az érzékeny búcsú. Azért vigyázzunk, ha ellenfelünk kiizzad valami bivaly nagy lényt (pl. *Griffőnix*) az eléggé ki tudja puszítani a hangyákat. Ekkor nem árt beruházni egy *császár*ra. (Persze azért mire egy nagy lény megöl-ne minket, addigra már általában kiépültünk.)

Gyorsan ölő kombó paklik (teológia, épüle-tes) ellen elég kényelmetlenül érezhetjük ma-gunkat. Itt sajnos nem sok esélyünk marad, ha a 6 VP-s kört megérjük hozzunk le egy *lélekbú-várt*, ez leszedi a *falak erejét* és a *stigmát* is. Ilyenkor a *Kronobogár* is hasznos tud lenni, ha felhúzzuk, akkor minél hamarabb hozzuk ki. Ha a *Kisebb zan* is passzívan jön játékba, az azért már elég jó helyzetet teremt. A *ballaszt* itt nem sokat számít, mire kijátsszuk, ellenfelünk már nyert is. A sidenak szinte teljes egészében ezek ellen a paklik ellen kell készülnie. Szerencsére a sinned nem lesz semmi baj, olyan színű side la-pot használunk, amit csak akarunk, hiszen a paklik csak 2 színű.

A lassan ölő kombó paklik (psi, *Manarob-banás*) nem jelenthetnek nagy akadályt, hiszen a *ballaszt*nak itt van ideje dolgozni, a *Kronobogár* is eleget lassít. Azért ezek ellen a paklik ellen nem árt inkább hordázni, minél előbb lehozni a harcost, és nem sokat építkezni...

Készen is volnánk, még csak annyit, hogy bátran próbálkozzatok a pakli változtatásával, és próbáljátok ki a counteres verziót is.

Sok sikert és jó játékok!

SZEITZ GÁBOR

A PAKLI

- 5 óshangya
- 3 óshangya szabotőr
- 3 óshangya lélekbúvár
- 3 óshangya fanatista
- 3 óshangya harcoss
- 3 óshangya here
- 3 óshangya testőr
- 3 óshangya boly
- 3 óshangya királynő
- 3 óshangya sámán
- 2 óshangya császár
- 2 Pozitív létsík
- 3 Antimágikus ballaszt
- 3 Fegyverszünet
- 3 Kronobogár

KIEGÉSZÍTŐ

- 3 A gonosz árulása
- 1 Pozitív létsík
- 3 Lady Olivia trükkje
- 3 Quwarg ósmágus
- 3 A gyenge ereje
- 2 A hatalom örülete
- 3 Fatökn
- 2 Quwarg parafenomén



HATALOM SZÖVETSÉGE

Lezárult a Hatalom Szövetségének egy újabb féléve, ezúttal a hatodik. Kicsit felemás érzésekkel zártam le a szövetség újabb szakaszát, mivel tovább nőtt ugyan a pontszerző versenyek száma (37), de azt sajnálattal vettem tudomásul, hogy ezúttal kicsit csökkent a szövetségi tagok száma, ezúttal 115 tagunk volt. A batalompontok mindenkinél a legjobb öt eredményének számtani átlaga, két fontos kritériummal: egyrészt mindenkinek legalább egy beholderes versenyt beszámoltam, még akkor is, amikor volt jobb eredménye, másrészt mindenkinél maximum két amatőr kategóriájú versenyt vettem figyelembe. A ranglista végén levő 0 pontos játékosok közül bizonyára többen is részt vettek HKK versenyeken, csak azokon nem volt meg a szövetségi verseny alapfeltétele, a bús induló, így nem szerezhettek rajta batalompontot. A következő félévben változtatunk a félévvégi batalompontok kiszámolásában, mindenkinél legalább két beholderes versenyt veszünk figyelembe, amiből az egyiknek profi kategóriájúnak kell lennie, így a Hatalom Szövetsége helyezettjeinek profiként is bizonyítaniuk kell.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyen ezúttal egy vidéki játékos, Hucker Szabolcs végzett, aki sorozatban, és veretlenül nyerte meg a minden hónapban, menetrend szerint rendezett győri versenyeket, és az egyik beholderes verseny amatőr kategóriájában is diadalmaszkodni tudott. Nyereménye egy egyedi lap, a Bajnok manifesztációja és egy teljes sorozat az Aranyforrás kiegészítő ritka lapjaiból. Második helyen Debrcei Áron végzett, aki a Cyber World és az Elysium közös versenyein nyújtott kiemelkedő teljesítményt. Jó szereplésének gyümölcse egy ultra ritka lap és 1 gyűjtődoboz Aranyforrás. A harmadik Kovács Ákos lett, aki a beholderes versenyek profi kategóriájában bizonyította, hogy szinte mindenfajta paklival jól tud játszani. Egy ultra ritka lapnak és 10 csomag Aranyforrásnak örülhet. Ráadásként mindhárom választhatnak egyet az Illúziósárkány, Szörnybűvölés és Temető lapok közül. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címért ezúttal hármas holtverseny alakult ki, Sass Tamás, Báder Máttyás és Jámbor András egyaránt 21 versenyt vett részt. Az ő nyereményük 3-3 csomag Aranyforrás. A legjobb női játékos ismét Lukács Erika volt, 5 csomag Aranyforrás a jutalma. Legidősebb tagunk még mindig Kőműves Péter, a legfiatalabb tagunk pedig a mindössze 11 éves Petrányi Ádám és Csujá Gergely, mindketten két csomag Aranyforrást nyertek. A vizsgadíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen, és értékelhető eredményt ért el. Most Várnai Péter örülhet a három csomag Aranyforrásnak. Kísorsoltunk továbbá 6 Aranyforrást nyertesek: Lövey Szabolcs, Panyik Zoltán, Szuli Kristóf, Erdei Gábor, Litterer Ákos és Halász Ákos, valamint 3 csomag alappaklit, nyertesek: Darabi Zoltán, Polacsek Zsolt és Kis Zoltán.

A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailban (beholder@mail.datanet.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj továbbra is 400 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre.

DANI ZOLTÁN

Helyezés / Név	HSZ Versenyek pont	száma
1 Hucker Szabolcs	101,2	9
2 Debrcei Áron	93	17
3 Kovács Ákos	91,8	15
4 Sass Tamás	91	21
5 Korányi Tibor	90,6	13
6 Szinay Péter	90	18
7 Báder Máttyás	85	21
8 Kis Borsó Csaba	83,8	18
9 Reinholdz Ádám	81,4	10
10 Kopunovics Dávid	80,4	12
11 Nagy István	79,4	13
12 Jámbor András	78,2	21
13 Tóth Balogh Béla	76,8	13
14 Szeitz Gábor	76,4	15
15 Lampért Csaba	76,2	9
16 Kenéz András	75,4	13
17 Balka László	74	11
18 Bányai Péter	73,6	8
Simon Dániel	73,6	14

20 Rém András	73,4	10	75 Kovács Ferenc	22	3
21 Baross Ferenc	72	10	76 Hambalkó Bálint	20	2
22 Kovács András	71,6	9	Neszvecskó Tamás	20	2
23 Abbas Krisztián	71,2	12	78 Kulcsár Attila	19,2	2
24 Timm Roland	70,2	14	79 Sallai László	18,6	2
25 Lukács Erika	69,6	10	80 Iván Gábor	16,6	2
26 Húsvéti Árpád	68,4	9	Varga Márton	16,6	1
27 Csirik Tamás	67	6	82 Opra Szabó Csaba	15,8	2
28 Kahn Evarth	66,8	9	Parádi Ádám	15,8	2
29 Révész Tamás	66,4	14	84 Petrányi Ádám	14,8	2
30 Bognár Balázs	65,6	7	85 Bolgár Tamás	14	1
31 Peterdi Réka	65,4	15	86 Polacsek Zsolt	13,6	2
32 Ries Tamás	65,2	15	87 Holman Gábor	13,4	1
33 Erdély-Grúz Tibor	63,8	18	Szabó András	13,4	1
34 Szegedi Gábor	63,4	7	89 Szabó Csaba	11,4	1
Vékony Dávid	63,4	10	90 Halász Ákos	10	1
36 Panyik Zoltán	63	8	Tar Ferenc	10	2
37 Littner Ákos	62,2	11	92 Lövey Szabolcs	8,6	1
38 Darabi Zoltán	62	10	93 Budavári Zoltán	8	1
39 Almási Viktor	61,2	9	Kis Zoltán	8	1
Jánvári András	61,2	8	95 Buják János	7,8	1
Kovács Attila	61,2	10	96 Akucs Gábor	6,6	1
42 Valu Gábor	56,6	5	Bencsik Gábor	6,6	1
43 Szemerényi Tibor	53,4	8	Bencsik Pál	6,6	1
44 Szuli Kristóf	52,8	17	Máthé Gábor	6,6	1
45 Fábíán Balázs	52,2	6	100 Várnai Péter	4,4	1
46 Bedzsula Ádám	51,2	5	101 Asztalos Róbert	0	0
47 Nagy Dániel	50,2	5	Bartha Brigitta	0	0
48 Csujá László	48,2	5	Benyó László	0	0
49 Kovács Domonkos	48	7	Borbély István	0	0
Törzsa Sándor	48	5	Demcsák Ferenc	0	0
51 Kosztyanko László	46,4	9	Erdélyi Henriett	0	0
52 Holtzinger Dániel	46	3	Fazekas Zoltán	0	0
53 Fábíán Péter	45,8	5	Horváth Mariann	0	0
Perger Péter	45,8	4	Majnik Szabolcs	0	0
55 Csörget László	45,6	5	Máthé Gergely	0	0
56 Kulcsár Mihály	45,2	5	Mester Zsolt	0	0
57 Horváth Attila	44,6	4	Nagy Barna	0	0
58 Neumann Róbert	44,4	7	Pálinkás András	0	0
59 Papadimitropulosz Alex	43,2	6	Szabó Szilárd, ifj.	0	0
60 Vadász András	41,8	5	Varga Benedek	0	0
61 Csujá Gergely	41,2	4			
Szili Béla	41,2	4			
63 Puskás Attila	40,8	7			
64 Erdei Gábor	39,4	3			
65 Négyesi Áron	37,8	2			
66 Kőműves Péter	36,6	6			
67 Csík János	34,8	3			
68 Gellért Ákos	33,4	7			
Illés Bálint	33,4	4			
Rusznayk Ádám	33,4	4			
71 Kocsis Gyula	32,4	9			
72 Fekete Tibor	31,4	3			
73 Fehér László	31,2	4			
74 Szaniszló Bálint	24,6	2			



Lezárult a Liga második féléve, és ismét a Liga fellegvárából, Gyöngyösről került ki a győztes, Mező István személyében.

Mint azt a májusi Krónikában már olvashattátok, az új félév kezdetétől, július 1-től bevezettünk pár újítást, annak reményében, hogy ezáltal jobb, érdekesebb lesz a Liga. Az első és legfontosabb újítás az lesz, hogy július elsejétől aki meghosszabbítja a tagságát, vagy újonnan belép a Ligába, az már örökös tag marad, soha többet nem kell újra belépnie/hosszabbítania. A tagság ismét 150 Ft lesz. Belépni a ranglista után közölt Liga-helyszíneken lehet. A tagságot hosszabbító régi tagoknak továbbra is a régi sorszámuk marad meg, csak új igazolványt kapnak.



Újítunk a játékszabályok tekintetében is. A változókényabb játékkörnyezet érdekében kéthavonta, azaz minden páratlan hónap elsejétől változnak a Ligameccsek szabályai (hagyományos paklik, tiltott mágia, egyszínű paklik stb.). Ezekről a változásokról mindig az előző havi Krónikából értesülhettek. Július elsejétől augusztus 30-ig Istenek háborúja zajlik. Csak egyszínű lapokból álló paklikkal lehet játszani (plusz a színtelen és a Bufa lapok). Szeptember 1-től október 30-ig ismét a hagyományos verseny keretei között játszhatnak a Liga-tagok. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, A falak ereje, Teológia, Pszi szakértelem, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

Még egyszer az általános szabályok: a paklinak legalább 45 lapnak kell lennie, a kiegészítő paklinak (ha van, mivel nem kötelező) pontosan húsznak. Minden meccs három játszából áll. Az első játszma után megnézheted az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmat nem kötelező lejátszani, ha az egyik játékos már megnyerte az előző kettőt. A kezdő szabály (a kezdő játékos az első körben nem húz lapot) érvényes.

További újítás lesz, hogy négyhavonta közlünk olyan ranglistákat, amik helyszínek szerinti bontásban készülnek, és félévente jutalmazzuk a helyszínek bajnokait. Tehát ezentúl pl. egy ceglédi játékos nem csak azt tudja meg, hogy országos szinten hányadik, hanem azt is, hogy a ceglédiek közül hányadik a Ligában. Ráadásul még egy városok/helyszínek közötti vetélkedés is kialakulhat, amiben kiderülhet, hogy melyik városban van több/jobb kártyás. Minden játékos automatikusan annak a Liga-helyszíneknek a tagja, ahol benevez a Ligába. Budapesti játékosok nem nevezhetnek vidéken, csak Budapesten.

Reméljük, hogy mindez ismét játékra ösztönzi a Liga-tagokat! Alább megtaláljátok a Liga-helyszínek listáját, és a Liga második félévének eredményét. Mindenkinek sok sikert a meccsekhez!

1.	1910	Mező István	Gyöngyös	1600	Varga Benedek	Körmend	1600	Farkas Norbert	Rakamaz	
2.	1824	Abbas Krisztián	Budapest	1600	Varga István	Cellődmölk	1600	Józsáné Sz. Anita	Debrecen	
3.	1809	Szinay Péter	Budapest	1600	Horváth Kornél	Kaposvár	1600	Kántor Gyula	Salgótarján	
4.	1793	Tornay Tamás	Gyöngyös	1600	Kovács Márton	Budapest	1600	Barta Gábor	Budapest	
5.	1767	Muri Ferenc	Nyíregyháza	1600	Stadler Péter	Budapest	1600	Földi Miklós	Korós	
6.	1757	Sass Tamás	Budapest	1600	Galambos Viktor	Budapest	1600	Tóth Balogh Béla	Debrecen	
7.	1753	Farkas Attila	Dunaharaszti	1600	Kovács Olivér	Budapest	1600	Markó Zoltán	Keszthely	
8.	1738	Szabó Krisztián	Gyöngyös	1600	Szalay Imre	Budapest	1600	Keszthelyi Norbert	Zalaegerszeg	
9.	1737	Halmi Csaba	Cegléd	1600	Cviin Dávid	Budapest	1600	Vizsy Sándor	Zalaegerszeg	
10.	1702	Galiba Péter	Szeged	1600	Kovács Áron	Budapest	1600	Markó Károly	Keszthely	
11.	1688	Kovács Sándor	Csemő	1600	Kiss Csaba	Szigetszentmiklós	1600	Nagy Barna	Debrecen	
12.	1687	Mátyus Balázs	Pásztó	1600	Kulcsár Dávid	Szigetszentmiklós	1600	Biró Ádám	Cegléd	
13.	1677	Csehi Miklós	Békéscsaba	1600	Kovács Attila	Budapest	1600	Tar Zoltán	Debrecen	
14.	1676	Simon Dániel	Szigetszentmiklós	1600	Varga László	Páka	1600	Kovács Domonkos	Eszék	
15.	1671	Csik János	Budapest	1600	Pusztay László Kornél	Szeged	1600	Vajda Csaba	Bácsalmás	
16.	1666	Lipták Károly	Budapest	1600	Kuttner Ádám	Eger	1600	Tanács György	Szeged	
17.	1659	Marosi Márton	Budapest	1600	Balogh Álmos	Egervár	1600	Skaliczky Dávid	Taksony	
18.	1657	Szigeti Balázs	Debrecen	1600	Bárkányi Imre	Nyírszék	1600	Darankó József	Pásztó	
19.	1650	Balogh Ákos	Egervár	1600	Gál Péter	Eger	1600	Rusótzky Zoltán	Budapest	
20.	1648	Szavejjev Ádám	Eger	1600	Balkóczy Krisztián	Nyíregyháza	1600	Král László	Budapest	
21.	1647	Mester Zsolt	Cegléd	1600	Vadas György	Nyíregyháza	1600	Szabó András	Szigetszentmiklós	
22.	1639	Kovács Péter	Szeged	1600	Vajda Csaba	Bácsalmás	1600	Gálos Géza	Dunaharaszti	
23.	1637	Panyik Zoltán	Budapest	1600	Tanács György	Szeged	1600	Fogd Dániel	Budapest	
24.	1636	Huszár László	Budapest	1600	Arnóth Róbert	Szeged	1600	Gráf József	Dunaharaszti	
25.	1634	Czine Sándor	Mátészalka	1600	Köves Péter	Budapest	1600	Virág Krisztián	Budapest	
26.	1633	Gulyás Gábor	Dunaharaszti	1600	Kocsis Gyula	Budakeszi	148.	1599	Illés Jácint	Siófok
27.	1629	Szabó András	Zalaegerszeg	1600	Benyó Balázs	Siófok	1599	Farkas Gábor	Budapest	
	1629	Németh Tamás	Siófok	1600	Kovács Péter	Szeged	1599	Timm Roland	Budapest	
	1629	Ludányi Ákos	Eger	1600	Zajác Gábor	Nyíregyháza	151.	1598	Kenéz András	Budapest
30.	1628	Baross Ferenc	Budapest	1600	Rém András	Budapest	1598	Hatvani István	Debrecen-Bánk	
31.	1627	Illés Péter	Siófok	1600	Pecija Péter	Budapest	1598	Dönözi Krisztián	Szeged	
32.	1627	Opra Szabó Csaba	Budapest	1600	Mátó Viktor	Budapest	154.	1595	Molnár Tamás	Kaposvár
	1627	Pintér Noémi	Budapest	1600	Piósi Balázs	Budapest	155.	1594	Mohos Márk	Szigetszentmiklós
	1627	Bíró Gábor	Debrecen	1600	Berkics Barnabás	Nagykanizsa	156.	1592	Győr Gábor	Szeged
35.	1625	Majnik Szabolcs	Kaposvár	1600	Baksa Péter	Zalaegerszeg	157.	1591	Győri János	Cegléd
36.	1624	Cegléd	Cegléd	1600	Gyarmati Gerő	Zalaegerszeg	158.	1589	Debreceni Dávid	Pilisjászfalu
37.	1621	Klimisz Dezső	Csemő	1600	Nagy Andrea	Nyíregyháza	159.	1587	Basics Ákos	Szeged
38.	1620	Ordas Lajos	Nagykőrös	1600	Tóth Balázs	Szigetszentmiklós	1587	Király Péter	Nyíregyháza	
39.	1616	Koczur Ferenc	Debrecen	1600	Magó Zsolt	Debrecen	1587	Kósa Tamás	Nyíregyháza	
	1616	Balogh Gábor	Budapest	1600	Szabó Csaba	Budapest	162.	1586	Kéri Kornél	Pásztó
	1616	Pavlovics György	Csabacsőd	1600	Herceg Zoltán	Eger	1586	Kiss K. József	Budapest	
	1616	Monoilovics Roland	Dunaharaszti	1600	Lukács Gábor	Budapest	1586	Kántor Balázs	Nyíregyháza	
	1616	Cegléd 735	Cegléd	1600	Ronyák László	Nyíregyháza	1586	Csontos János	Kaposvár	
	1616	Szemerényi Tibor	Budapest	1600	Csirik Tamás	Szeged	1586	Szabó Gergely	Pásztó	
45.	1615	Szabó Géza	Hajdúszoboszló	1600	Fajta Norbert	Szigetszentmiklós	1586	Vörös Kornél	Siófok	
46.	1614	Jámbor András	Budapest	1600	Székelyhidi Zsolt	Debrecen	1586	Pető Zsolt	Szigetszentmiklós	
47.	1612	Halás Szilárd	Szederkény	1600	Budai Árpád	Taksony	169.	1585	Cegléd 736	Cegléd
	1612	Steinhauer Róbert	Eger	1600	Németh Gellért	Zalaegerszeg	1585	Rapi Ferenc	Debrecen-Bánk	
49.	1611	Valler Krisztián	Pécs	1600	Keszte István	Zalaegerszeg	1585	Cegléd 732	Cegléd	
50.	1610	L.-N. Péter Nesztor	Budapest	1600	Fehér Zoltán	Zalaegerszeg	1585	Maroda Máté	Nyírpazony	
51.	1609	Cegléd	Cegléd	1600	Horváth Tamás	Boofölde	1585	Dezső Balázs	Nyíregyháza	
52.	1607	Fekete Tibor	Cegléd	1600	Tóth Zoltán	Debrecen	174.	1584	Törjék Ferenc	Budapest
	1607	Farkas Elvira	Hort	1600	Benyó László	Budapest	175.	1583	Rákos Béla	Eger
54.	1606	Józsa Sándor	Debrecen	1600	Urbán Krisztián	Budapest	1583	Megyesi Kornél	Eger	
55.	1603	Kórosi Dávid	Pécs	1600	Csető Zsolt	Budapest	1583	Molnár Pál	Cegléd	
56.	1602	Bagi Sándor	Cegléd	1600	Juhász Ferenc	Budapest	178.	1582	Tar Ferenc	Dunaharaszti
57.	1601	Fábián Balázs	Budapest	1600	Tóth János	Debrecen-Bánk	1582	Schmidt Zoltán	Budapest	
58.	1600	Valu Gábor	Nagykanizsa	1600	Molnár László	Debrecen	180.	1580	Schmidt Miklós	Budapest
	1600	Borsai Zoltán	Zalaegerszeg	1600	Dobsibán András	Zalaegerszeg	1580	Buresch László	Cegléd	
	1600	Gonda Márton	Eger	1600	Vágó András	Budapest	182.	1578	Hambalkó Bálint	Budapest
	1600	Varga Márton	Körmend	1600	Németh Ákos	Budapest	183.	1573	Fenyvesi Krisztián	Pécs

	1573	Cegléd 725	Cegléd	1538	Horváth Krisztián	Szg.szt.miklós	308.	1441	Anka Márton	Cegléd	
185.	1570	Máté Zsolt	Zselicszentpál	1538	Ács János	Nyíregyháza	309.	1434	Halász Ákos	Budapest	
186.	1569	Demeter István	Debrecen	1538	Ács Péter	Budapest	310.	1433	Bákai Mihály	Budapest	
	1569	Marjai Tamás	Nyíregyháza	1538	Gyurika Krisztián	Cegléd		1433	László Gergely	Eger	
	1569	Nagy Bence	Debrecen	1538	Balássy László	Budapest	312.	1431	Kézai András	Budapest	
	1569	Antal Áron	Budapest	251.	1536	Szabad Gerő	Pásztó	1431	Alapi Miklós	Pásztó	
	1569	Bunkóczy István	Debrecen	252.	1525	Jánvári András	Budapest	314.	1430	Brandt Gergely	Ócsárd
	1569	Szalai Ottó	Dunaharaszti	253.	1524	Süveg László	Szeged	315.	1428	Kolonich Zoltán	Szeged
	1569	Kulcsár Mihály	Bicske		1524	Bognár Balázs	Budapest	316.	1427	Báder Mátyás	Budapest
	1569	Bodrogi Máté	Pásztó	255.	1523	Simai Gábor	Budapest	317.	1426	Pacher András	Budapest
	1569	Boldog Tamás	Szigetszentmiklós		1523	Juhász Zsolt	Kaposvár	318.	1425	Csotnyak László	Budapest
	1569	Csirik Tamás	Szeged	257.	1522	Skaliczyk Dávid	Taksony	319.	1417	Tari Roland	Pásztó
	1569	Sipos Gergely	Eger		1522	Szántó Sándor	Derecske	320.	1416	Molnár Pál	Cegléd
	1569	Garay József	Budapest	259.	1521	Hegedüs Kristóf	Szg.szt.miklós	321.	1414	Szűcs Kornél	Budapest
	1569	Karalycs István	Budapest	260.	1520	Csizsek Balázs	Szigetszentmiklós	322.	1409	Szabó Balázs	Gyöngyös
	1569	Szentmihályi Attila	Budapest	261.	1519	Mikuska Péter	Pásztó	323.	1406	Trnyik Balázs	Gyöngyös
	1569	Molnár Péter	Szigetszentmiklós		1519	Szabad Gábor	Gyöngyös	324.	1400	Csek László	Gyöngyös
	1569	Zsidai Gergely	Siófok	263.	1518	Boros Péter	Nyíregyháza	325.	1394	Balla Tamás	Gyöngyös
	1569	Sarkadi-Nagy Botond	Budapest	264.	1517	Nagy Attila	Szeged	326.	1391	Mátys Gergely	Pásztó
	1569	Makács Gábor	Budapest	265.	1510	Fábos Zsolt	Pécs	327.	1387	Spisák Zoltán	Pásztó
	1569	Garam Péter	Budapest		1510	Vörös Ferenc	Budapest	328.	1385	Takács Milán	Szeged
	1569	Erdey-Grúz Tibor	Budapest	267.	1509	Sivadó Ákos	Nyíregyháza	329.	1384	Kállai László	Budapest
	1569	Polacsek Zsolt	Göd		1509	Csanáyi Péter	Eger	330.	1373	Kiss Ernő	Nyíregyháza
	1569	Bekő Ferenc	Budapest	269.	1508	Szabó Péter	Gyöngyös	331.	1372	Praimer Péter	Budapest
	1569	Antal Tamás	Hasznos		1508	Horváth Balázs	Eger	332.	1368	Korknay Péter	Cegléd
	1569	Kulcsár Damján	Eger	271.	1507	Horváth Aurél	Budapest	333.	1366	Horváth Zoltán	Budapest
	1569	Rumpli Zoltán	Budapest		1507	Tóth Dávid	Szeged	334.	1362	Bukovics Milán	Kaposvár
	1569	Wimmer Tamás	Dunaharaszti		1507	Szűcs József	Budapest		1362	Hegedüs Brúnó	Szeged
	1569	Szabó Gergely	Eger		1507	Gál Erzsébet	Mezőkövesd	336.	1361	Misi Ádám	Gyöngyös
	1569	Koltai Gábor	Budapest	275.	1506	Barta Árpád	Szigetszentmiklós	337.	1360	Jancsó János	Nagykőrös
	1569	Péli Gábor	Dunaharaszti	276.	1505	Szabó István	Pásztó	338.	1356	Nagy Gábor	Cegléd
	1569	Turák Béla	Dunaharaszti	277.	1503	Bicskey Barnabás	Pécs	339.	1354	Nagy Dániel	Budapest
	1569	Czakó Előd	Budapest	278.	1500	Varga Tamás	Budapest	340.	1351	Bodrogi Gábor	Szeged
	1569	Fátyol Ferenc	Iregszemce	279.	1498	Kecskeméti Emil	Cegléd	341.	1349	Varga Zsolt	Budapest
	1569	Hampál Balázs	Budapest		1498	Fodor Péter	Gyöngyös	342.	1334	Rózsavölgyi Martin	Pásztó
	1569	Rozvadsky Tibor	Budapest	281.	1497	Pákozdi Gábor	Debrecen	343.	1330	Magyari József	Cegléd
	1569	Szerdi Gábor	Nyíregyháza	282.	1494	Ocsag Zoltán	Siófok	344.	1326	Csáki Tamás	Budapest
221.	1568	Bene Lajos	Budapest	283.	1493	Nyüsti Richárd	Eger	345.	1320	Mnukácsi Máté	Gyöngyösi
222.	1567	Holtzinger Dániel	Budapest	284.	1492	Balla Gábor	Budapest	346.	1317	Fehér Zsolt	Cegléd
223.	1566	Horváth Bence	Eger		1492	Szabó Richárd	Gyöngyös		1317	Mormos Dániel	Pásztó
224.	1563	Ries Tamás	Budapest		1492	Farkas Dávid	Szeged	348.	1315	Kester Zsolt ifj.	Cegléd
225.	1562	Klotz Attila	Szeged		1492	Gortva Bálint	Ostori	349.	1305	Dugonics Gerő	Gyöngyös
226.	1560	Cegléd 730	Cegléd	288.	1491	Farkas Gyula	Újvárfalu	350.	1304	Lajcsik Balázs	Gyöngyóshalász
227.	1556	Felföldi Zsolt	Nyíregyháza	289.	1489	Bakos Attila	Budapest	351.	1300	Alapi László	Pásztó
	1556	Fehér Csaba	Kaposvár	290.	1488	Verebély Gábor	Budapest		1300	Pankó Csaba	Gyöngyös
229.	1555	Horváth Tamás	Budapest	291.	1484	Szabó Dániel	Gyöngyös		1300	Bánszky Miklós	Gyöngyös
	1555	Bódizs László	Szigetszentmiklós	292.	1483	Galambos Attila	Budapest		1300	Takács Attila	Ecséd
231.	1551	Horváth Tamás	Bak	293.	1478	Tar Péter	Nyíregyháza		1300	Erdélyi Gábor	Gyöngyös
	1551	Peterdi Réka	Budapest	294.	1476	Kopunovics Dávid	Budapest		1300	Rehák György	Cegléd
233.	1546	Almási Gábor	Eger		1476	Ágói Zoltán	Budapest		1300	Borcványi Béla	Gyöngyös
234.	1545	Debreceni Áron	Pilisjászfalu		1476	Helfinger Krisztián	Budapest		1300	Katona Zoltán	Nyíregyháza
235.	1543	Fábian Péter	Budapest		1476	Kis Borsó Csaba	Pilisvörösvár		1300	Horváth Zoltán	Pásztó
236.	1542	Csizsek Tamás	Szigetszentmiklós	298.	1461	Nagy Krisztián	Szeged		1300	Kiss Károly	Budapest
	1542	Major Péter	Dunakeszi		1461	Buják János	Albertirsa		1300	Kotogán László	Szeged
238.	1538	Taskó Tamás	Budapest	300.	1460	Angyal József	Nagykőrös		1300	Misi Tamás	Gyöngyös
	1538	Molnár Attila	Szigetszentmiklós	301.	1450	Fónad Csaba	Eger		1300	Tornay Árpád	Gyöngyös
	1538	Arnóth Róbert	Szeged	302.	1446	Torzsa Sándor	Budapest		1300	Miksi Ádám	Adács
	1538	Tóth Újhelyi Jácint	Nyíregyháza		1446	Sallai László	Cegléd		1300	Cegléd 731	Cegléd
	1538	Rákos Zsolt	Eger	304.	1445	Gaál Péter	Zalaegerszeg		1300	Halmi Zoltán	Cegléd
	1538	Tóth Attila	Eger		1445	Strider Ákos	Szigetszentmiklós		1300	Mayer Szilveszter	Cegléd
	1538	Nagy Vilmos	Frigyes		1445	Nagy László	Szeged				
	1538	Zsohár Péter	Budapest		1445	Vantova Zsolt	Albertirsa				





1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ, Török Ignác út 1.
6. Lovagvár Szerepjátékolt – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázsosoron
7. Ceglédi Sportkártyabolt – Cegléd, Kossuth Ferenc u. 8., Gyarmati udvar
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Orákulum)
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 27.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvihar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használt Könyvkereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep-és kártyajátékklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egeri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. Cyber World – Down Portal Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 14-16.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
23. Darkportal – Budapest, Vakbottyán u. 75., a 85-ös busz megállójában
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.
25. Miskolc
26. Szarvas – Szarvas, Művelődési Központ pinceklubja

GYBER WORLD

KÁRTYA-, TÁRSAS- ÉS SZEREJÁTÉKBOLT

- HKK, Magic, Star Wars és M.A.G.U.S. lapok hatalmas választékban. Ritka lapokból több mint húsz dosszié! Lapok felvásárlása készpénzért vagy bizományba
- A telefonos megrendeléseket postai utánvétellel elküldjük, és az árból 10%-ot engedünk!
- Nálunk játszhat az legeredményesebb HKK játékosokkal: Papadimitropulosz Alex, Sass Tamás, Kis Borsó Csaba.

Új címünk: 1053 Budapest,
Kossuth Lajos u. 14-16.
(Az udvarban,
a félemeleten vagyunk.)
Tel.: 317-65-82, 06-30-919-4066

sci-fi és
fantasy
regények

NYITVA:
H-P: 10-18
Sz: 10-14

Ezen hirdetés
bemutatójának 10%
kedvezményt adunk
a Beholder Kft.
termékeinek árából.

Ha meglátogat
minket és 500 Ft
felett vásárolsz,
ajándékot kapsz.



ÚJ VERSENYEK

AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN



HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: augusztus 28. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Hatvan

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezés: Nevezni lehet a helyszínen 400 Ft-ért, vagy a budapesti játékosoknak a versenyt megelőző napig kedvezményesen 300 Ft-ért a Dungeon Kártya szaküzletben.

Érdeklődni lehet: Mátyus Gergelynél
06-20-913-6459, vagy a Dungeonban.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: augusztus 28. szombat, 10 óra (nevezés 8-tól).

Helyszín: Gyöngyös

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás tel.: 37-314-447

100 LAPOS VERSENY

Időpont: augusztus 29. vasárnap, 10 óra
(nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Pécs, Esztergár L. út 19. III. emelet 302.

Szabályok: Minden paklinak pontosan 100 lapból kell állnia, kiegészítő pakli nincs. A többi szabály megegyezik a hagyományos versenyével.

Nevezési díj: 500 Ft.

Érdeklődni lehet: délután a 72-253-055/3320-as telefonszámon Fábos Zsoltnál vagy Fenyvesi Krisztiánnál.

SOKSZÍNŰ TARKASÁG

Időpont: szeptember 4. szombat, 10 óra
(nevezés 9-től).

Helyszín: Körmend.

Szabályok: Nincs színkórlát, minden lapból csak egyet lehet használni. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, ultraritkák.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díj: Ultra ritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: Varga Márton, tel.: 94-411-665.

ÚJ NEMZEDÉK

Időpont: szeptember 4. szombat, 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium

Szabályok: Csak az Ezüsthajnal, Árnyékhold és az Aranyforrás lapjait lehet használni.

Nevezési díj: 450 Ft (hölgyeknek ingyenes).

Díjak: Ultra ritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet:

a Dungeon Szerepjáték- és kártyaboltban.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: szeptember 19. vasárnap, 11 óra
(nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 450 Ft (hölgyeknek ingyenes).

Díjak: Ultra ritka lap, Aranyforrás paklik.

Érdeklődni lehet:

a Dungeon Szerepjáték- és kártyaboltban.

ISTENEK HÁBORÚJA

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

Helyszín: Elysium

Szabályok: Egyszínű verseny. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Teológia, Pszi szakértelem és A falak ereje. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Ultra ritka lap, Aranyforrás paklik, az első díj: 10 000 Ft.

Érdeklődni lehet:

Elysium tel.: 239-2506, 06-30-9245-850.

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

Augusztus 22. vas.: Star Wars

Augusztus 28. szo.: Star Trek

Augusztus 29. vas.: Pénzdíjas HKK

Szeptember 4. szo.: Dungeon HKK

Szeptember 5. vas.: Star Wars

Szeptember 11. szo.: M.A.G.U.S.

Szeptember 12. vas.: HKK

Szeptember 19. vas.: Star Wars

Szeptember 25. szo.: Star Trek

Szeptember 26. vas.: Pénzdíjas HKK

A versenyek, – ha külön nem jelöljük – egyúttal 11-kor kezdődnek. (Nevezni 10-től lehet.)

Érdeklődni lehet a helyszínen, tel.: 239-2506, vagy Szegedi Gábornál a 06-30-9-245-850-es számon.

SZABÁLYOK

HAGYOMÁNYOS VERSENY: min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 20 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 darab.

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

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok:

A mágia létsíkja, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós és AK-s lapok, a Földanya amulettje, a Mirtusz koszorú és a Hatalom szövetsége sem.

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.

VERSENYHELYSZÍNEK

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

DUNGEON – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban), tel.: 351-6419.

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

GÖDÖLLŐ – Next-Door Szerepjáték Klub,
Petőfi Sándor Művelődési Ház.

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

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

HATVAN – Next-Door Szerepjáték Klub,
Grassalkovich Művelődési Központ

KÖRMEND – Művelődési Központ
(a városház mögötti utca)

PÁSZTÓ – Next-Door Szerepjáték Klub,
Pásztó Fő út 102.

PÉCS – Esztergár L. út 19. III.emelet 302.

SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.

LEGÚJABB NEMZEDÉK

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 1999. szeptember 18., 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Csak az Árnyékhold, az Aranyforrás és az Inváziók lapjait lehet használni (Óriások földjét nem).

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 1999-ben legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

Nevezési díj: 400 Ft (tagoknak 300).

Díjak: A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5000 Ft IV. díj 3000 Ft.
Az amatőr kategóriában 2 gyűjtődoboz Árnyékhold.

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

HA MÉG NEM VOLTÁL VERSENYEN, ITT AZ IDEJE, HISZEN AZ AMATŐR KATEGÓRIÁBAN TE IS NYERHETSZ!

33 000 Ft pénzdíj • 2 gyűjtődoboz kártya az amatőr kategóriában



Aktívan vagy passzívan kerülnek játékbá az épületek, ha van egy **Föld síkja az asztalon és az ellenfelemnek van egy Kronobogara?**

Abban az esetben, amikor két, az asztalra kirakott, permanens hatású lap ellentmond egymásnak, mindig az az érvényes, amelyiket utóljára játszottak ki. Tehát a jelen esetben, ha a sík jött ki később, akkor aktívan jönnek az épületek, ha a bógár jött később, akkor passzívan.

Mi történik akkor, ha egy késeletetett vagy időleges hatással rendelkező lényem képességeit adom át **Idegen tollakkal** egy másiknak?

A késeletetett és időleges hatás definíciója szerint az ilyen képességgel rendelkező lap a sikeres játékba kerülésekor kapja meg a jelzőket. Vagyis, ha átadom a képességet, a jelzők nem mennek át. Ennek az lesz az eredménye, hogy az **Idegen tollakkal** az időleges hatások egyáltalán nem használhatók, a késeletetettek viszont igen. Ezzel kapcsolatban már most, előre változtatnánk a szeptemberben megjelenő Óriások Földje Invázió egy lapján: *Az idő hercege-*

nek hátrányát semmilyen módon nem lehet más lénynek átadni.

Csökkenhetem-e a **Kisebb zan idézési költségét** a **Dornodon szentélyével**?

Nem, mivel az áldozás idézési költsége csak olyan lap vagy hatás csökkentheti, amin ez külön szerepel. A **Kisebb zannál** persze sokan úgy gondolják, hogy nem az egy áldozást, hanem az egy komponenszt csökkentik. Ez azonban tévedés, a **Kisebb zan** idézési költsége egy áldozás, csak az idézési költsége helyettesíthető egy szörnykomponenssel.

Csökkenhetem-e az idézési költségét annak a lapnak, amivel a **Napkirály ajándékát** lemásolom?

Természetesen. Az, hogy nem lehet csökkenteni az idézési költségét csak az eredeti lapra vonatkozik. Amikor pl. **Bübjámsólassal** másolom az ajándékot, a kijátszáskor a másolás még csak sima **Bübjámsólas**, így csökkenthető az idézési költsége, csak a sikeres játékba kerülés után lesz belőle **Napkirály ajándéka**.

Feláldozhatok-e avatárt szörnykomponensért?

Több játékosunk vitatta a júniusi **Hogyan csináljam?** azon állítását, hogy avatárt nem lehet komponensért feláldozni. Nos, a szabálykönyv valóban nem egyértelmű e tekintetben. A negyedik kiadású szabálykönyv 13. oldalának tetején a következő szerepel: „feláldozhat a tartalékban levő aktív **lényei** közül”. Viszont a 16. oldal tetején másképpen szerepel: „feláldozhat a saját, aktív **szörnyei** közül”. Az első alapján tehát fel lehet áldozni avatárt, a második alapján nem (mivel az avatár nem szörny). Ha tovább vizsgáljuk a dolgot, akkor ebben kérdésben párhuzamot lehet húzni a kalandozók és az avatórok között, mivel mindkét típus lény, de nem

szörny. A kalandozókról kijelentettük azt, hogy nem lehet belőlük komponenszt ki nyerni, ha csak egy kártya mást nem diktál, vagyis – ha hallgatólagosan is – a második idézetet tekintettük érvényesnek. Az ötödik kiadás szabálykönyvében egyeztetjük a két fent említett mondatot, vagyis jelenleg csak szörnyet lehet komponensért áldozni, kalandozót, avatárt nem. Ha később lesz még új lénytípus, akkor külön meghatározzuk rá, hogy lehet-e komponensért áldozni.

Figyelem! A júniusi beholderes verseny közvélemény kutatása alapján 1999. augusztus 1-től módosítottuk a tiltott lapok listáját. A tiltott lapok: *A mágia lét-síkja*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*, *A falak ereje*. Ezek a lapok minden olyan versenyen is tiltottak, ahol a szervezők a hirdetésben nem emelik ki külön a versenyükre érvényes tiltott listát. A listát fél év múlva, szintén a játékosok véleménye alapján felülvizsgáljuk, és ha szükséges, módosítjuk. Persze az a szabály továbbra is érvényes, hogy a **Tiltott mágia** csak kiegszítőben használható.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
1999. szeptember 6.



A kissé nehézre sikerült júniusi rejtvényünk helyes megoldása:

1. Az ellenfél gyógyulási fázisában *Az Élet könyvével* a paklim aljára rakom a *Kardszárnyú pockot*.
2. Jön a köröm, kapok 6 VP-t, feláldozom az egyik *Hadroszauroszt* komponensért. (+6 VP, +3 SZK)
3. Kijátszom a *Tükös rituálét*, feláldozom hozzá a *Bolbakutyát*, illetve ha az ellenfelem a gyűrűjével már leszdedte, akkor a másik száuruszt áldozom. A paklim minden lapja a gyűjtőbe kerül, a *Kardszárnyú pocok* pedig a játékba. (-4 +2 = 4 VP) Az ellenfelem rám lövi az egyik bilincset. (-1 = 5 ÉP)
4. *Az Élet könyvével* a paklim aljára rakom a diszkoszvetést. Ellenfelem a *Kürttel* aktivizálja a bilincset.
5. *Bortira derűvel* szórnymkomponensből visszaveszem *A kincsek batalmát*. (-1 = 3 VP, -1 = 2 SZK)
6. Kijátszom *A kincsek batalmát* magamra. (-2 + 6 = 7 VP) Sebződöm a bilincstől. (-2 = 3 ÉP)
7. Kijátszom *A bolondok aranyát*, felhúrom a diszkoszvetést. (-1 = 5VP) Sebződöm a másik bilincstől (-2 = 1 ÉP, +1 = 1 SZK).
8. A *Hadroszaurusz* (vagy a pocok, ha a száuruszt már feláldoztam) felépíti *A föld síkját*. (-3 = 2 VP, -1 = 0 SZK) Az ellenfelem eddig tudott sebezni a bilincsekkel, és semmilyen kombinációval sem tudott 5 ÉP-nél többet sebezni rajtam.
9. Utánpótlom a *Nagy mágnesez bigyót*, ami a sík miatt aktívan jön játékba, és megsemmisíti az ellenfél fémtárgyait. Végezetül a diszkoszvetéssel az ellenfelem fejéhez vágom az alaposan meghízott bigyót, és így megnyerem a játékot. (-1 = 1 VP)

A legtöbb beérkezett megoldás ott hibáztott, hogy nem vette figyelembe azt, hogy a bigyó képessége csak aktívan működik, és a diszkoszvetéshez is csak aktív épület áldozhatok.

Várhegyi Dánieltől is kaptunk egy érdekes megfejtést, sajnos a címét nem írta rá a papírra. (Pedig már sokszor leírtam, hogy csak olyan megoldást fogadunk el, ami külön A/4-es papírra van írva, rajta a beküldő nevével és címével! Irgumm-burgummit! ☺ Szóval idézem Dániel megoldását:

1. Barátom kólájába (gyorsan ható) hashajtót csempészek.
2. Mindenféle feltűnés nélkül ivásra szólitom fel.
3. Kivárom amíg a (gyorsan ható) hashajtó hatni kezd.
4. Ezalatt (lásd 3-as pont) hosszan gondolkodom, esetleg kijátszom pár lapot.
5. Barátom záróizmai lassan már nem bírják a nagy terhelést, így ő kénytelen a mellékhatásba vonulni.
6. Miközben barátom székel, óvatosan a gyűjtőjébe csempészem *A bajnok manifesztációját*.
7. Megkönnyebbülve visszatérő barátomat azzal az örömhírrrel fogadom, hogy sajnos elvesztetett a játékot, mivel a pár perce még a paklijában lévő bajnok a gyűjtőjébe került.
8. Amennyiben tiltakozna, esetleg csalásra hivatkozna, kiadós veréssel bírom jobb belátásra.

Fontos! A (gyorsan ható) hashajtó kockázatait és mellékhatásait tekintetében olvassa el a betegájékoztatót, vagy kérdezze meg orvosát, gyógyszerészét!

A megoldásnak két hibája is van: először is nem biztos, hogy a barátommal játszom, másodsor pedig korántsem törvényszerű, hogy kettőnk közül én vagyok az erősebb (ld. 8. pont). ☺

Egyetlen egy sikeres megfejtőnk volt: Szabó András Zalaegerszegről. Így ő egyedül nyerte meg három ember jutalmát: 6 csomag Aranyforrást. Gratulálok neki!

Új feladványunkat ismét Reinholz Ádám készítette: Az előkészítő fázisod éppen most ért véget. Van 6 ÉP-d, 7 VP-d és nincs komponensed, az ellenfelednek 10 ÉP-je, 3 VP-je és 2 komponense van. Nyerd meg a játékot a te köröd végéig!

Beküldési határidő:
1999. szeptember 6.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Kasztroplanáris stigma (F)
- Teológia (-)
- Bűvös hajnal (E)
- Tudatturbó (F)
- A bolondok aranya (F)
- Szent kulacs (S)

A GYŰJTŐD:

- Gömbvillám (R)
- Mentális csapás (E)

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Energiaszellem (E)
- Lord Fezmin (E)
- Dupla szintlépés (-)

A PAKLID SORRENDJÉN:

- Földindulás (T)
- Morgan átkozott ajándéka (L)
- Bűbájmásolás (E)

A lényeid az őrsosztban vannak, a Dupla szintlépés Lord fezzimén van.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Leah megcsúfolása (E)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Szorrátor bogár (C)
- Halálbáró (L)

Minden lapja aktív, a Halálbáró az őrsosztban, a Szorrátor bogár a tartalékban van.



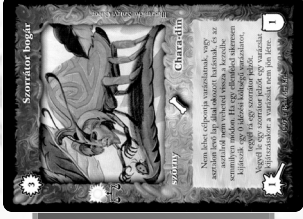
ELLENFÉL ÁLLÁSA: 10 ÉP, 3 VP, 2 SZK



Ellenfeled
kézben
levő
lapja



Ellenfeled
öröszítja



Ellenfeled
kijátszott
lapja



Energia
szorongó



Ellenfeled
szorongó




Örösztöd

A TE ÁLLÁSOD: 6 ÉP, 7 VP, 0 SZK

Paklidban levő lapok

Bűbájosok Erdély



bűbáj

Válassz ki 1 EP-t az asztalod levő lapjainak közül, majd vedd ki az asztalodról a kiválasztott lapot. Minden lapot, amelyet kiválasztasz, minden szempontból lemondasz. Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

Morgán dokozott ajándékja Erdély



bűbáj

Emlék a lapozás, a kártyák közből egy tetszőleges kártyát vedd ki az asztalodról, majd vedd ki az asztalodról a kiválasztott kártyát. Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

Földművelés Erdély



átalakítás

Szedd ki a kártyát az asztalodról, majd vedd ki az asztalodról a kiválasztott kártyát. Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

Szent Kulcs Székely




Szerződés

Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

Tekintetbűbáj Fehérvár



szellem

Elhív a körben minden résztvevőt a körbe. Minden résztvevőnek kell lennie a körben. Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

Teológus Erdély



szárazkő

Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

A bűbájosok aranyja Fehérvár



szellem

Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

Kaszórlapartérség Fehérvár



bűbáj

Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

Bűvös ház Erdély



szellem

Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

Gyűjtő

Mentális csapás Erdély




átalakítás

Minden lap szedhető 2 EP-t. Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

Gömblyűllem Erdély



átalakítás

Ha a célponthoz először lemondasz, akkor a célponthoz 1 EP-t szedhetsz, és megpróbálhatsz célpontra váltót adni.

© 2015 SHERLOCK

HKK GYAKORISÁGI ÉS ÁRLISTA

Ezúttal pár vidéki bolt árai alapján készített listát adunk közre. Az idő rövidsége miatt több bolt levele nem futott be időben, így most csak a miskolci Valhalla Páholy Könyvesbolt és a szegedi Csillagvég könyvesbolt árait átlagoltuk. A kártyák neve mellett feltüntettük a gyakoriságot is, és azt, hogy milyen kiadásokban jelent meg az adott lap.

A bajnok manifeszta	- u	8000	A kószerje	r r Cs	100	A végös áldozat	s n 1,2,3	30
A béke erdeje	s n H	70	A közpérszer pusztulása	r r A	300	A világ újrafelosztása	f r 2,3,4	200
A béke mezeje	s n 1,2,3,4	30	A közösség ereje	r g L	15	A víz sikja	- n L	80
A béke szigete	s g E	20	A lángok estéje	d n Á	40	A zangrozó módszer	f g L	15
A Bika ideje	- r Cs	150	A láthatatlanság köpenye	e g L	15	Abarrun ségisége	f g E	15
A biradalom virágkora	- r E	200	A levegős sikja	- n L	80	Acél Öklök	r g 4	10
A bolondok aránya	f g E	15	A lélek védelme	e g H	80	Acéldarázs	s r 1,2,3,4	300
A bőségs zava	- r E	250	A lopás nagymestere	d n E	40	Acékolosszus	f r 1	1500
A butaság terjedése	t g A	20	A lustaság átka	fd n l	80	Acélok	t r l	15
A büvölet perce	F g 4	20	A magány fájdalom	s g C	15	Achát gölem	c u	5000
A csodák palotája	évf n l	40	A mágia csodája	f r 2,3,4	250	Adamantitgölem	c r L	300
A Denevér hatalma	f r 1,2,3,4	200	A mágia halála	t g A	15	Adoszedő	f n l	40
A fák ereje	s g C	15	A mágia létsikja	- r L	400	Aeratikus hasnyák	l r l	300
A falak ereje	t g 3,4,H	50/80	A mágia méltósága	f n C	40	Agglomerátor	f g 1,2,3,4	10
A fattyak létrehozása	c r E	300	A mágia szabadsága	fr n l	30	Aggresszivitás	d g 1	10
A fattyak ura	c r E	350	A megbocsátás apostola	r r Á	300	Agvagagölem	t g L	15
A fattyak visszatérnek	c r C	300	A meglepetés előnye	e g l	15	Agyagállam	f r l	300
A fény szentélye	r g 3,4,H	20/80	A Mester Büntetése	f r 1,2,3,4	400	Agybénítás	f g 3,4,H	30/80
A föld sarkánya	t r Á	300	A mester jutalma	d r C	300	Agyburok	e g H	80
A föld sikja	- n L	80	A moák fénykora	t r L	400	Agydaráló	c r A	300
A géniuszt manifeszta	d r H	300	A moák mesterkedése	td r l	300	Agyletápotogatás	e n 1	30
A gépben lakozó szellem	s g E	15	A módcserek ellessége	e n l	40	Agyroppantás	d g 1,2,3,4	10
A Gépezet	d r E	400	A mutáció eredménye	c n E	40	Agytáposás	t r 1,2,3,4	300
A gonoszság árulása	r r A	400	A muzsika hatalma	e n l	40	Agyzabáló	e n H	100
A gonoszság ereje	d n H	150	A pénz szentélye	f n L	40	Agyzavarás	e r 1,2,3,4	150
A gyenge ereje	f g 3,4,H	30/80	A pusztítás botja	d r 3,4,H	200/300	Aktivizálás	r g Á	15
A gyenge pusztulása	d g C	20	A pusztulás sírjai	l n A	40	Alacsony morál	c g C	15
A győzelem ára	l r AK	100	A pusztulás virága	e n Á	40	Alagút	t n H	100
A győzelem reménye	f r 1	100	A rettenet katonája	l r Cs	150	Alakváltás	e n E	50
A halál anyyala	l r Á	300	A rothadás szentélye	c n E	40	Alakváltó	s g 1,2,3,4	10
A halál csókja	c n C	40	A rúttság büntetése	e n C	40	Alanor	r u	4000
A halál hírnöke	l n Á	40	A sebek befornak	r n 1,2,3,4	50	Alanori csatamén	r n L	40
A halál maszkija	l g L	15	A sellők csabítása	e r Cs	100	Alanori Csatorna	r r 1,2,3	100
A halál tornya	l g C	30	A skorpío ereje	s n C	60	Alanori egyetem	r n H	80
A harag manifeszta	t n l	80	A sokaság ereje	c n C	15	Alanori futár	r r H	300
A hatalom átadása	f n A	40	A sors findora	t n A	40	Alanori könyvtár	r r 1,2,3,4	100
A hatalom átka	c r C	150	A Sötét Föld átka	c g E	15	Alanori Krónika	r r AK	100
A hatalom korlátolása	t r 2,3,4	150	A sötétség kardja	c r C	100	Alattomos manó	d g A	30
A hatalom örökléte	f r l	250	A szabadság ára	- u	4000	Alex Vampirsson	l n H	200
A hatalom szava	c r Á	400	A szaporaság jutalma	c/d n l	40	Alkalmazkodás	e g L	15
A Hatalom Szövetsége	b r HSZ	400	A szerencse fíla	c r l	150	Alkímia	f g 1,2,3,4	10
A háború szentélye	t n C	40	A szerencse pillanata	f g A	15	Alkímázó üst	f n l	40
A hármás mágius ereje	s n E	30	A sziklák atyja	t r AK	150	Alpesi téhen	s g L	15
A három kívánság gyűrűje	f u	5000	A színek éneke	e r C	500	Ametisztmedál	s g L	15
A hely szelleme	d r A	300	A szőjerek tobzódása	s g 2	15	Amniosz-fa	f n C	30
A hírnök szava	t n A	50	A szőjerek tombolása	s g 3,4	10	Annak	s n 1,2,3,4	40
A holtak bosszúja	l r Á	300	A takarékság jutalma	c g C	15	Antimágikus ballaszt	s n L	70
A holtak hívó szava	l g l	30	A tanács döntése	f n Á	40	Antimágikus órterony	t g E	15
A holtak nyugalma	s n 2,3,4,H	40/100	A tanítvány lázadása	f r E	300	Apokalipszis	l u	5000
A holtak szelleme	l r E	500	A teljesség tornya	t r C	150	Aquan	s g E	30
A horda támadása	c n A	50	A tengerek ura	e/s r Cs	150	Arany délelőtt	f n Á	40
A hősi szellemek kincstára	r g L	30	A teremléts zenekara	s r l	300	Aranyeső	f g C	30
A hősök hagyatékai	r r l	200	A Teremtő szava	c n C	40	Aranyfecske	e g Á	30
A hűség köteleke	r g L	10	A természet haragja	s g 1,2,3,4	10	Arany papi karkötő	- n 4	60
A jóság ereje	e n 1,2,3,4	30	A természet megcsúfolása	l n 1,2,3,4	40	Aranyló ugarhéj	r g Á	15
A jóság jutalma	e g C	15	A természet papja	s n A	40	Aranytojást tojó tyúk	c r C	100
A jövő felejtése	c g A	15	A természet rendje	s g C	15	Aratás után	r n Á	40
A jövő ismerete	e g E	15	A tömeg hívó szava	d r Cs	100	Arató csattanat	t g 3,4	30
A kapsziság átka	f r 1,2,3,4	300	A trükkök kizárása	t n C	40	Arc	c r C	250
A kaszás érintése	l n Á	40	A tudás hatalma	d g L	15	Aritma	s n C	40
A káosz hangjai	c n l	40	A türelem rózsája	r r A	300	Arkangyal	r r A	400
A káosz hatalma	c r l	300	A tűz ura	d r ln	300	Arnilla	d r C	100
A káosz korlátolása	r n C	40	A tűz sikja	- n L	80	Arrthon	t r l	300
A káosz szentélye	c n E	40	A vadak megfékezése	r/s r l	200	Asylum	f r Á	300
A keresés lángja	r r ln	100	A vadak ura	s r Á	300	Asztrális kapocs	f g A	15
A kincsek hatalma	f g l	15	A vámpír csókja	l r Á	400	Augur köpenye	r g E	15
A kockázati ára	r r L	300	A vámpírok éjszakája	l n C	40	Augur varázskönyve	r r A	300
A kos csapása	l r Cs	100	A vereség híre	c r Á	250	Aurafaló	s n E	40

Auralátás	f g l	40	Áruló Yathmog	c r E	300	Büvös lant	e r Á	300
Aurapollátor	c n L	40	Árviz	s r H	1000	B'Waetan	c r A	300
Autentikus vámpír	l r H	900	Átcsoportosítás	r r 1,2,3,4	100	Caramella	e n C	50
Avengir	r r In	100	Áthatolhatatlan kód	s r A	300	Chara-din álma	c g C	15
Avengir kívánsága	r n A	60	Átkos kötődés	l n C	80	Chara-din dobbenete	c u	4000
Az agy kifacsarása	c r AK	200	Átkozott kincs	f r Cs	100	Chara-din fattya	c g C,E	30
Az alvó oroszán	f n A	40	Átkozott mágia	t r 1,2,3,4	150	Chara-din fénykora	c g C	15
Az alvó szörny	c r Á	300	Atok	c g A	15	Chara-din helytartója	c g C	15
Az angyalok háborúja	d r Á	300	Atokféreg	l g l	15	Chara-din köcszlovagja	c r In	300
Az álmok hatalma	e r In	100	Atokkő	l n 1,2,3,4	40	Chara-din küldetése	c r C	100
Az ártatlanság kora	s r Cs	100	Atokmurgattyú	c g L	30	Chara-din lesújt	c g C	15
Az ellenfél balszerencséje	c u	4000	Atruházás	t g C	15	Chara-din macskája	c g C	15
Az elme főlénye	e n 1,2,3,4	30	Áttelepítés	t r 1,2,3,4	100	Chara-din monolitja	c n A	40
Az enyészét hídjá	c r Á	250	Áttérítés	- g C	15	Chara-din oltára	c g C	15
Az erdő lelke	s g Á	15	Baar-ork	d g 1,2,3,4	15	Chara-din papja	c g C	15
Az eretnekek bosszúja	- g A	15	Baghar	c r C	300	Chara-din talizmánja	c r C	100
Az erő ökle	t g 1,2,3,4	15	Baghar fétise	c r In	100	Chara-din temploma	c r C	100
Az erős gyengéje	t g A	30	Bajnokok csatája	t r AK	100	Connor Wartause	t r E	300
Az élet egységűsége	s r Cs	100	Bajnokság	t r C	100	Csábmosoly	e g 1,2,3,4	10
Az élet és halál kupája	s r 1,2,3,4	200	Bakkura	t n 1,2,3,4	15	Csákányos Blendor	t n E	50
Az élet ize	l g A	15	Bakugrás	t r Cs	100	Csala-csiny Csilla	e n l	50
Az élet könyve	r r l	300	Baljos jelek	d r A	300	Csapdaészlelés	- g H	60
Az élet körforgása	s r H	500	Bandíta	d g A	15	Csapadkészítés	e g 1,2,3,4	10
Az élet szava	s n 1,2,3,4	30	Bazaitelemental	t n C	60	Csatamágus	t n A	40
Az élet tornya	r g C	30	Bájtalt	e r 1,2,3,4	100	Csere	f g 1,2	10
Az élet víze	s r Cs	100	Bányarém	t g L	15	Csillagbajnok	e r AK	100
Az idő kereke	e r H	1500	Bányászat szakértelem	- g l	15	Csillaghullás	l n L	50
Az időrabló érintése	e g A	30	Bátorság	t g l	15	Csipkerózsika álma	e r Cs	100
Az igazság pillanata	r n L	40	Bávatag golombár	s n C	40	Csoda	r g E	15
Az igazság próbjája	r g E	30	Bean-sidhe	l r C	150	Csodabogár	s g A	15
Az információ hatalma	c n C	40	Becsületes küzdelem	t r l	250	Csodadoktor	c g C	15
Az isbái szent bak	r r Cs	100	Belladonna	e n L	50	Csodaszarvas	s g Á	15
Az istenek könyve	r g A	15	Betakarítás	s n A	40	Csontkés	- g 2,3,4	10
Az istenek sóhaja	r g A	15	Betonfal	t r C	300	Csontpálca	l g l	10
Az iszonyat tornya	l r In	100	Békités	r g t	15	Csontszurony	t g H	60
Az ongióliantok dühe	t g A	15	Béklyó	t r AK	100	Csontváz	e g 1,2,3,4	20
Az orgorók átka	s r l	250	Bérmágia	t r C	200	Csontváz harcossal	l n E	50
Az orgorók hatalma	s r E	250	Bérmágus	f g A	30	Csontváz lord	l r 1,2,3,4	250
Az orkok őregánya	d r H	600	Bérmunka	f r l	200	Csókőmágia	e r In	100
Az örök élet forrása	d r L	15	Bibircsók-óriás	t r 1,2,3,4	300	Csónak	s n H	80
Az örület temploma	d r l	300	Bikacsók	d r Cs	100	Csónányos ösvér	s g l	15
Az ósók bilincse	f n 4	80	Bikaviadal	- r Cs	100	Csupasz izom	t g H	60
Az őszinteség bajnokja	r r 4	100	Biborgőny	s n 2,3,4,H	40/100	Dagály	s r Cs	100
Az univerzum kifordítása	c r C	300	Bogyó gránát	d g A	15	Darazsfelhő	f g A	15
Az univerzum tengelye	l r L	100	Bölhakutya	e g 3,4	30	Darkseid	r n 1,2,3,4	40
Az utolsó csók	e n E	40	Bombagoly	s g 1,2,3,4	10	Daronel	f g 1,2,3,4	100
Az utolsó szó	l r L	150	Borax király	r r 1,2,3,4	150	Dalámár	- n C	60
Azbesztagyú Artkisz	f n L	50	Borúra derű	e g E	15	Degradátor	c g C	15
Azonnali búbiáj	l g H	80	Borzalmak szakadéka	c r A	300	Dehidrátor	c n l	30
Azonnali gyógyítás	s g 1,2,3,4	10	Borzalmak farkaudar	d r 1,2,3,4	400	Déja vu	s u	6000
Azt mondtam, nem	e u	5000	Bo-skorpió	s n 1,2,3,4	30	Déli napsütés	r n Á	40
Alcázás	e n 1	30	Boszorkánylány	s r 4	250	Délibáb	t n Á	40
Áldomás	r g 1,2,3,4	10	Bosszú	t n H	150	Démontetű	c g L	15
Áldozat	l n 1,2,3	30	Bosszúálló	t r A	300	Denevér szimbólum	d r 1,2,3,4	300
Áldozat a holnapért	r r C	200	Bölcs tanító	r g E	15	Destabilizátor	- n 4,C	150
Áldozathozatal	c g A	15	Bölcsök köve	e g 2,3,4	15	Destruktiiv fúzió	d n 2,3,4	30
Áldozati bárány	l g Á	15	Bölcsesség	- r H	300	Deus ex machina	e r 1,2,3,4	150
Áldozati máglya	l/d g l	30	Bölcsőpolip	s r L	300	Diana	e r L	200
Áldozókés	c g C	15	Brakakra	d n Á	40	Diana tánca	e r L	150
Áldozómester	l g E	15	Bronzpáncél	t n 1,2,3	30	Dimenziórés	c g C	15
Állati félelem	f g A	15	Bronzsisak	t g 1,2,3,4	10	Direkt kontaktus	e r 1,2,3,4	400
Álmodozás	e r In	100	Brutalítás	t n C	40	Diuretikus kráken	e r L	500
Álomfaló	c r In	100	Bufa hírnöke	b r E	300	Don Caloni	t r H	500
Álomörzök	e/r r In	100	Bufa loagnóje	b r A	300	Doppleganger	e r A	300
Álompor	e n L	40	Bufa nevetése	b u	4000	Dorndon hava	d g l	15
Álomsárkány	e r L	300	Bumeráng	r g C	15	Dorndon küldetése	d r 1,2,3	100
Álomtündér	e r In	100	Bundás csirmáz	t r C	300	Dorndon loagnóje	d r Á	300
Álomvilág	- n L	80	Burástya királynő	e r A	400	Dorndon oltára	d g 1,2,3,4	10
Álomvirág	e g L	30	Burástya kölyök	e g 1,2,3,4	20	Dorndon papja	d g C	15
Általános randomizáció	f r E	100	Burástya özönlés	e n Á	50	Dorndon szentéje	d r l	300
Ámokfutó	d n 1,2,3,4	30	Burástyatozás	e g C	20	Dorndon temploma	d r 1,2,3,4	100
Áradás	s n A	40	Büntetés	d n Á	40	Dorndon visszavág	d n C	60
Árnyékhold	c r Á	400	Büntető praglonc	t r 1,2,3,4	200	Dorony-duda	f n H	80
Árnyékraja	c g C	15	Bűbájlidérc	c n C	40	Dort Amessix	t r 1,2	300
Árnyéksárkány	l r l	600	Bűbájlópás	e r H	500	Dögkeselyű	d g C	15
Árnyéktörtség	f n C	40	Bűbájmásolás	e r 2,3,4,H	400/500	Döglegy	l g l	15
Árnyékűz	c r L	300	Bűbájlódás	l g A	15	Dögvész	c r C	250
Árnyékvilág	l g L	15	Bűbájszemlegesítés	e g H	80	Drakolder érdemrend	f g E	15
Árnymano	d g 1,2,3,4	10	Bűbájvédelem	e g C	15	Drakolder mágus	f r L	250
Árnyrém	l g L	10	Büvölés	e g 1,2	20	Drakolder testőr	f r E	400
Árulás	d g 3,4,H	20/80	Büvös hajnal	e n Á	40	Draszmólyom	s g 1,2,3,4	10



Gyikember	s g L	15	Hódolat Raiának	r g H	80	Kapu	t r 1,2,3,4	100
Gyilkos fegyver	- g 2,3,4	10	Hóféherke	e n C	40	Kapzsi manó	f g A	25
Gyilkos ij	e r Cs	100	Hóhérbimbó	l g L	15	Kardfogu fülemüle	e r 1,2,3,4	250
Gyilkos manó	l g A	30	Hóvíhar	s n E	40	Kardszárnnyú pocok	e r 2,3,4,H 300/400	
Gyilkos mérэг	s r 3,4,H 600/800		Hós	r r A	250	Karmazsin huhogó	s r C	250
Gyilkos mokus	s g 1,2,3,4	10	Hósi halál	d n L	40	Karmos tankány	r n l	40
Gyilkos sallank	t g L	15	Hósies küzdelem	d g H	80	Karócsapda	t n 1,2,3	30
Gyógyítás	- g C	15	Hósieség	r g C	15	Kaszabólósáska	f n 1,2,3,4	35
Gyógykenőcs	r g 1,2,3,4	10	Hóskorszak	r g l	15	Kaszárnya	t g H	80
Gyógymogy	s g C	15	Hósök ideje	r g A	15	Kaszno	f r AK	100
Gyógysugár	r n C	40	Huddens mester	r r 4	300	Kasztroplanáris stigma	f r L	300
Gyöngyvirág bokor	s g C	15	Hullámelemtál	s g A	25	Kasztroplanáris uralom	f r l	250
Haarding-féreg	l g H	80	Hullazabáló	l g A	25	Katakizma	f r 2,3,4,H 300/400	
Haarkon	l r E	500	Hurleón	f n C	50	Katalina lombikja	f g A	15
Haarkon daraszai	l n E	80	Hüsevő magzim	s g 1,2,3,4	10	Katalupa	l r H	300
Haarkon dühe	l r E	600	Hübérszolgvaság	r n A	40	Katonai tanácsadó	t g E	15
Haarkon öregkora	l r E	300	Hütlen szelva	f g A	15	Kavadu	r g 1,2,3,4	15
Haarkon szolgálja	c r E	250	Idegen tollak	s g E	15	Kavaduizsák	r n C	40
Hadiadó	t r E	200	Idegroncsolás	f g C	15	Kazmárgyökér	d n E	40
Hadisarc	d n A	40	Időcsere	f u	5000	Káosz szimbólum	c n C	40
Hadiszerencse	f g L	15	Időgyorsító	e r C	200	Káoszbanjok	c r In	100
Hadizsákmány	t n A	40	Időhurok	e r l	400	Káoszcsapás	c r A	300
Hadroszaurusz	s r l	250	Időkiesés	e r E	250	Káoszfelügyelő	c n L	40
Hadúzenet	t n A	40	Időtörzolás	e r AK	100	Káoszherda	d r L	250
Hadvézér	t g 3,4	30	Időugrás	f g C	15	Káoszmeister	c g E	15
Hajnali Harmat	r r In	100	Időutazás	e r E	250	Káoszplazma	l u	3000
Halálbáró	l g A	25	Ilfjabb Lord Kovács	t r A	450	Káosztéknoé	c r L	200
Halálsapda	l n A	40	Igazságtevő	r r L	350	Káosztomádó	c r A	300
Halátelemeletál	l r A	450	Igor	l n L	40	Kárhozat	l r L	250
Halálkapu	l g 3,4,H 30/80		Ikerfivérek	t r Cs	100	Kentaurusz	t r Cs	100
Halálmadár	l g A	15	Ikerharcos	t n L	40	Keltec	t n l	40
Halalós sugárzás	l r 1,2,3	100	Ikrak	s n A	40	Kettős erőbedobás	- r E	200
Halaloztó Káin	dvc u	5000	Illúzió	e r H	200	Kettőslátás	e r C	100
Halaloztó pocok	c r AK	200	Illúziópalota	e r 1,2,3,4	300	Kémhálózat	f g A	15
Halálpenge	d g l	15	Illúziósárkány	e r 1,3,4	1300	Képzeltelharcos	e u	3000
Halálsikoly	l g l	15	Imádkozás	- g L	15	Két kard szimbólum	t r 1,2,3	100
Halálsugár	l n C	50	Influenza	f r 3,4,H 300/400		Kétágú villám	f u g A	35
Haláltánc	t g l	40	Instabil szingularitás	f r 2,3,4,H 300/400		Kétféleg troll	d r C	250
Halhatatlanság	d r 1,2,3,4	200	Intelligencia	s n 1,2	30	Kholdenikus csapás	f r 2,3,4	150
Halvány reménysugár	r g A	15	Invázió	d r 1,2,3	150	Khór	d r In	150
Halvaszülött	l n 1,2,3,4	40	Inváziós emlékérem	t g l	10	Khór földje	- n L	80
Hamis istenek	c g l	25	Inváziós éjszaka	c r In	100	Khór zsoldosai	d g L	25
Harnuók	s g l	15	Ispolyár	r g H	80	Kicsinylító lence	f r In	150
Hangrobbanás	e n 4	80	Istálló	r g C	15	Kiegyenlítés	l r Cs	100
Haragzó istenek	c r C	200	Isteni kapcsolat	r n H	100	Kiegett föld	d r 2,3,4	100
Harci mágus	f r l	200	Isteni közbeavatkozás	r u	4000	Kincsekamra	f n H	80
Harci szekér	t n L	40	Isteni segítség	r 1,2,3,4	100	Kincskeresés	- g A	15
Harcias manó	t g A	25	Isteni színtátek	- g l	15	Kincskereső	f n A	40
Harcművészet	- n C	40	Isteni szövetség	r 3,4,H,J 300/400		Királygyilk	r g l	15
Harq al-Ada	d r A	250	Isteni visszahívás	- r C	100	Királyi adó	r n A	40
Harsona	f g L	15	Isonyat	l r A	300	Királyi arcképcsarnok	r n E	50
Hatásnövelő turlang	f n A	40	Iszp elementál	e g A	25	Királyi fegyvernök	r n A	40
Hazahívás	l g l	40	Ithri	l r H	350	Királyi főszakács	r r Cs	100
Háborgó tenger	s g E	15	Izompuffasztás	c g E	15	Királyi halastó	s n L	40
Hála	e n A	40	Izsmester	f r In	150	Királyi korona	r r L	100
Hebrens csapda	r r 1,2,3,4	100	Itélet	r n A	40	Királyi légios	r n l	40
Hegyi göliát	t r L	250	Jaj a legyözötteknek	t r H	300	Királyi nagytanács	r r E	200
Hegyi rák	t g 1,2,3,4	10	Jádesárkány	e r l	300	Királyi tanácsnok	- g A	15
Hegyomlás	t n L	40	Járvány	s r 1,2,3,4	300	Királyi testőr	r g L	15
Helvir	d r A	300	Jellempróba	- g L	15	Királyi vadaspark	r n E	50
Helytartói jogar	r g C	15	Jellemtükör	f r 1,2,3,4	100	Kis Vágabund	e r H	250
Hendiala	e r C	400	Jerikó	- r L	300	Kis vaspajzs	f n 1,2,3,4	30
Hendiala láncái	l g L	15	Jégcsapás	l g A	25	Kisebb kívánság	f n 1,2,3,4	30
Hendiala mosolya	e n C	40	Jégcsóva	l g 1,2,3,4	20	Kisebb quwarg istenség	d r L	450
Heraldika	- n A	40	Jégelemtál	l r 4	500	Kisebb Zán	d r E	300
Heureka	f n A	30	Jégsziv	lc g l	40	Kitartó ló	l g H	50
Hét csapás	d u	5000	Jégtroll	l n 2,3,4,H 60/100		Küzetés	r g 3,4	15
Hiábavaló áldozat	f r In	100	Jóviális mikroszockó	c g C	25	Kiváltás	c n E	40
Hibernáció	d n 2,3,4	30	Jóságos manó	r g A	25	Kínzókamra	l n l	40
Hidegvér	l r l	150	Jutalom	r n A	40	Kisértettes bajnok	l n L	40
Higany Hugó	f n A	40	Kacagó szépia	c g C	15	Kisértétkölyök	e n l	40
Hirtelen halál	d n l	40	Kaffogó hebrencs	t n 1,2,3,4	10	Kiváncsiság	f n C	40
Híd	r r 1,2,3	100	Kaktusztiúske	s g A	15	Kloin Drungas	c n C	40
Hinárévo piranha	s n l	40	Kalandozók városa	- n L	80	Klónozás	f r 1,2,3,4	400
Holtak energiája	l g 1,2,3,4	20	Kaméleon	e g l	15	Klönteknoé	f r A	300
Homokféreg	f r C	300	Kamionszaurusz	s r AK	250	Kneopatikus mollusz	c g C	25
Homokóra	e r L	400	Kandeláber	d r n l	50	Kobra	s g l	15
Homokvárny	r g l	15	Kaotikus csata	c r C	100	Kobudera	r g 1,2,3,4	20
Hordaparancsnok	t r A	250	Kapcsolat a földdel	t n E	40	Kolostor	t r 1,2,3	100
Hordogány mamelek	t n E	40	Kaporszakáll	r r 2,3,4	150	Kontármunka	d n L	40
Hosszú ij	e r 1,2,3	100	Kaptár	s r A	400	Kontinuum-tágító	d r l	150



Kopernik	- n C	40	Leiki kötődés	e r Á	300	Megtevesztés	c n C	40
Koponya szimbólum	l r C	150	Lemondás a hatalomról	c n C	40	Megtisztult leány	r n Á	50
Korgó Szikra	- r C	300	Lélegeletlen	e n C	80	Megújulás	d r Cs	100
Korlátlan mágikus faktor	d u	4000	Légirozár	s g H	80	Megvadult kecskebak	s r Cs	150
Korlátozás	- r E	200	Lélekharang	c r A	250	Megvesztegetés	f r H	300
Korrupció	c n Á	40	Lélekszívás	c g C	15	Mentális csapás	e g A	25
Kovácsééh	t n H	200	Lélektisztítás	r g H	80	Mentális robbanás	f r 4	1500
Kovácsműhely	d r C	150	Lidérc	l n l	50	Mentesség	l r 1,2,3,4	200
Ködcskillag	l g C	15	Lidérckirály	l r A	300	Mentőangyal	r r C	100
Ködkapu	l n C	40	Lidércúr	l n l	80	Mennydörgő Kénsav	d n 1,2,3	30
Ködmango	l g C	25	Likantrópia	l n C	40	Merénylet	f g l	15
Köpködő bruhatag	d g A	25	Lila brekk	f g 1,2,3,4	10	Mestertolvaj	d r 4	200
Köpnöyeforgató	d n A	40	Lífork Csumovszkij	d/c	l	Mestervarázsló	f r A	250
KÖVGEO	t n C	40	Loidin Hapitus	c r C	100	Méltó szintlépés	- r L	250
Közös Tudat	- r 1,2,3,4	400	Mélyes szakértelem	- n 1,2,3,4	20	Mélyégi fattyú	s r H	800
Kógáy	t g 2,3,4	10	Lord Fezmin	l r A	400	Mélyégi grittang	l n 1,3,4	80
Kóevó	t g 1,2,3,4	10	Lord Korell	t r E	250	Méreg átadása	s g E	15
Kóféjű Beldor	t n 1,2,3,4	40	Lord Kovács József	t r 2,3,4	400	Méreg-erősítés	s n 1,2,3,4	30
Kókorszaki szakí	s r 1,2,3,4	200	Lóvért	t g L	15	Méregfelhő	d g 3,4,H	30/80
Kóóriás	t n A	40	Lőfegyver szakértelem	- r Cs	100	Méregféreg	c g Á	15
Köszáli dísző	s g L	15	Lótávoltság	r r Cs	100	Méreghasználat	s n E	40
Kótipró	t n Á	40	Lusta Gurbag	t r A	50	Méregimmunitás	s r 1,2,3,4	100
Kővénytöltözés	s n 1,2,3,4	30	Lymona	b r Á	400	Méregkeverés	- g C	15
Kővénytöltözöt pálsa	s n C	40	Madárjlesztő	f g L	15	Méregsemlegesítés	r n 1,2,3,4	40
Kputtyintó csalán	s g Á	300	Magmaelementál	d r ln	250	Méregszak	d g A	25
Krákogó Sütőtök	d r C	100	Magnetikus pragonlc	t r H	500	Mérges csipés	s g 3,4	15
Kreáció	s g 1	10	Mahomi gölem	f u	5000	Mérges galóca	s r Cs	150
Kri Wu She	r r C	150	Maigner Lopotomos	c n C	100	Mérges nyukmár	s g l	15
Krípta	r r AK	150	Malvina Lobara	r r 1,2,3,4	100	Mérges pók	s g 1,2,3,4	10
Kristályfolyadék	e n A	40	Manacsapda	r g 3,4,H	50/100	Mérgezett dobótúr	s g H	80
Kristálygömb	e g C	15	Manaéges	f n 2,3,4,H	60/100	Mérgezett vízek	l g 3,4	25
Kristálypraglonc	t/c	l	Manaelementál	f r AK	100	Mérgöz zóna	s n L	40
Kristálytündér	r g E	20	Manaféreg	d n E	50	Méregzés	s g A	15
Kronobogár	e n A	40	Manafarós	- r E	200	Mérlég	r r 1	100
Kronoelementál	e r A	300	Managenerátor	f n A	40	Miksziszi hús gölem	l r 1,2,3,4	250
Kronokukac	e r A	300	Manarobbanás	e r C	200	Mingókörte	s g l	15
Kronoszóma	e g A	25	Manavákuum	t r A	250	Mirg	e g L	15
Kronotapír	e r A	400	Mandhal di Mehr	s r C	150	Mirtuszkoszorú	e n TF	250
Kru-bla	d r ln	200	Manifesztátor	e r 1,2,3,4	200	Minoszkóp	l g H	80
Kumulatív szimmetria	f r Cs	100	Manna	r g L	15	Mnebolath	c n L	40
Kuruzslás	d g E	15	Manók földje	- n A	60	Moa ékszer	- r E	150
Különös mérges	s n Á	40	Manók tánca	- n A	60	Molad szellem	c g C	15
Kürt	f g Á	15	Manókirálynő	b r A	350	Molekulaátrendezés	f r 1,2	200
Kürtöző	t g 3,4	15	Mantikör	d r Cs	100	Molgan	l r E	600
Kvazár kard	r r 1,2,3	100	Mantrion	d r A	250	Monukonstrumatik Abarrun	r r L	200
Kvazár páncél	r r C	100	Martian	c r C	150	Morbid	r u	5000
Kvazárbehemőt	c r l	500	Martian varázslata	c g L	15	Morgan	l r C	400
Kvazársarkány	c r l	500	Maszsa	c r L	250	Morgan átkozott ajándéka	l r A	400
Kvazárszikkál Népe	l n E	50	Mágia-agyál	f r 1,2,3,4	200	Morgan familiáris	l n Á	400
Kyra	d r Á	300	Mágiadagály	f r 2,3,4	150	Morgan féltete	l r A	350
Lady Olivia	e r 2,3,4	400	Mágiafalu	l n E	80	Morgan kereké	l r 4	400
Lady Olivia macskája	e r L	200	Mágiaimmunitás	f r 1	300	Morgan kisujja	l g L	15
Lady Olivia tornya	e n H	80	Mágiatorés	r g 1,2,3,4	10	Morgan könyve	l r Á	300
Lady Olivia trükkje	e g E	15	Mágiavihar	f r L	250	Morgan kristálya	l r 3,4,H	400/500
Lajhár lord	s r 4	400	Mágikus abroncs	e g C	15	Morgan mocsara	l r L	200
Lant	e r H	300	Mágikus adottság	f n E	40	Morgan pálcája	l n E	60
Lassítás	l g 2	10	Mágikus beültetés	c n C	40	Morgan sipkája	l n Á	50
Lavinia Lobara	e n 1,2,3,4	30	Mágikus ének	e g 1,2	10	Morgan szelleme	l n Á	15
Lángoló vér	d g l	15	Mágikus erőd	r g 2,3,4	150	Morgan titka	l n l	40
Lárva	d g A	15	Mágikus gyorsítás	f n 1	40	Morpeltanik daruja	f g E	15
Láthatatlan sereg	e r H	350	Mágikus kiszűlés	c n C	40	Morran McMorran	t r AK	100
Láthatatlanság	e n 1	20	Mágikus koponya	l r l	100	Mosolygó rettenet	d g H	100
Láthatatlanság látása	e g 1,2	20	Mágikus pulzálás	t r E	300	Mosztaraja	c g Á	15
Látomás	e g E	15	Mágikus regenerálódás	s g A	15	Móleon	c g l	15
Lávafolyam	d n E	40	Mágikus támadás	t g 1,2	10	Mösze tornádó	t r AK	100
Lázadás	t r 1,2,3,4	100	Mágikus tolvaj	d n 1,2,3,4	30	Mösze uralkodó	l g E	15
Leah átka	l g 1,2,3,4	10	Mágikus tükrő	e r 1,2,3,4	100	MuGrak-képződmény	s g Á	15
Leah bosszúja	l n C	40	Mágikus újjaszületés	r n A	40	Mutáns	e g H	80
Leah csontmarka	l n 1,2,3,4	30	Mágikus védelem	e n 1,2,3,4	30	Mutáns csontváz	l g L	15
Leah halálfavagja	l r Á	300	Mágusiskola, 1. szint	f g E	15	Mutáns pók	s r C	300
Leah hatalma	l r 3,4,H	400/500	Mágusiskola, 2. szint	f n E	40	Műtánc	e n 1,2,3,4	60
Leah kegye	l r E	250	Mágusiskola, 3. szint	f r E	200	Múmia	l n E	60
Leah küldetése	l r 1,2,3	100	Mákrózsa	e r ln	100	Nagy mágneses bigyó	t r 1,3,4	150
Leah megröfölése	e g C	15	Mákrózsa főzet	e r Á	300	Nagyobb idézés	r g l	15
Leah oltilára	l g 1,2,3,4	10	Mánia	f n 1,2	30	Nagyobb kívánság	r u	4000
Leah szolgálja	l g C	15	Márványtorony	e r 1	100	Nagyobb kreáció	s g l	15
Leah temploma	l r 1,2,3,4	100	Meddőség	d r H	300	Nagyobb vércápa	c r Cs	200
Lebegő gomba	c g 3,4	10	Meditáció	e r A	300	Nanda	c n C	40
Lefegyverzés	f g Á	15	Megrontás	l r E	300	Nap szimbólum	e n 1,2,3	20
Legkisebb kívánság	f g l	15	Megsemmistítő	d n C	40	Napfókusz	r g C	15
Lehetőseg	r n l	40	Megtestesülés	- r Á	300	Napkirály	r r C	300



Napkirály ajándéka	r r A	400	Öldökítés	t/c n l	40	Purifikátor	r r 1,2,3,4	250
Natali kő	- r ln	100	Önfeláldozás	c r C	300	Pusztító végzet	d n 1,2,3,4	30
Negatív kisugárzás	c g C	15	Öngyulladás	d n E	40	Púpos burástya	e n 1,2,3,4	100
Negatív létsík	- n L	80	Önmérgezés	l n 2,3,4,H	30/80	Püspöki talár	- r C	30
Negáció	f r 1,2,3,4	400	Ördögi Kőr	ld n l	40	Orlikiv	d r Á	450
Nehéz harci kesztyű	t n A	40	Ördögi mentor	l r E	500	Quwarg	d g 1,2,3,4	20
Nekrofون	s n 1,2,3	30	Ördöglatak	d n l	50	Quwarg anyakirálynő	d r A	500
Nekrofونmedál	d n L	40	Ördögűző	r/s n l	40	Quwarg boly	d n 1,2,3,4	40
Nem várt segítség	r n L	40	Öreg varázsló	r r L	200	Quwarg felderítő	d g C	25
Neurális tortúra	e g C	15	Örök fagy	l/c n l	40	Quwarg harcós	d n H	200
Niagren	t r L	250	Örök kábulat	e g 1,2,3,4	15	Quearg ikerboly	d n A	80
Niagren pálcája	t r L	200	Örvény	s g C	15	Quwarg keltető	d n L	80
Nord	d r Á	300	Összefehetlenség	e r 1,2,3,4	100	Quwarg kém	d g Á	40
Norpadolótika	c r A	300	Összefogás	d g E	15	Quwarg királynő	d r 1,2,3,4	400
Notermanthi	c r Cs	500	Ó a kegyencem	c g L	15	Quwarg mérég	s r 4	400
Notermanthi bölcsesség	c g E	15	Órjárát	r n A	40	Quwarg ósmágus	l r l	400
Noth szellem	c g E	15	Órült Trax	d/v r l	250	Quwarg parafenomén	d g E	40
Nómenklatúra	l r 1,2,3,4	250	Órült varázsló	f n A	40	Quwarg parazita	d g C	40
Növesztő főzet	s g A	15	Órzó lord	- r Á	300	Quwarg rajzás	d g H	300
Nukleáris csatacickány	t r l	150	Ósdentor	c r A	300	Quwarg rohamosztagos	d n A	80
Numenati laboratórium	d r l	200	Óshangya	s g A	25	Quwarg szabotőr	d g L	40
Nyitott tenyér	r r H	200	Óshangya boly	s n A	50	Quwarg számaraj	d n L	80
Nyilcsapda	t r H	400	Óshangya császár	s r A	500	Quwarg taposó tappancs	t n H	100
Nyomkövetés	- g Á	15	Óshangya fanatista	s g A	35	Quwargok földje	- n L	80
Nyuhaj karbin	e g L	15	Óshangya harcós	s g A	35	Rabszolga	f g Á	15
Okulupaj	c r C	400	Óshangya here	s g A	35	Ragadozó	t r Á	300
Okulupaj átka	c r C	250	Óshangya királynő	s r A	400	Ragaszkodás	c n C	40
Okulupaj robbanó gömbje	c r ln	200	Óshangya lélekbüvár	s n A	80	Ragasztó	e g C	15
Olimpiai játékok	r r 2,3,4,H	100/150	Óshangya ostromgép	s n A	80	Ragyás burástya	e r 1,2,3,4	200
Olimpiai stadion	r r A	300	Óshangya sámán	s r A	400	Ragyogó Ron	r r l	250
Oltár eltörése	d g 1,2,3,4	10	Óshangya szabotőr	s n A	80	Raia büntetése	r n 1,2,3,4	30
Olvasztókemence	t n l	30	Óshangya testőr	s n A	50	Raia keresztelösvagja	r r A	300
Ormó	r n Á	50	Ósi csatamező	l n L	50	Raia küldetése	r r 1,2,3	100
Öngóliant	t r H	900	Ósi ellentét	f r Cs	100	Raia oltára	r g 1,2,3,4	10
Öngóliant bébi	t r L	350	Ósi láthatatlanság	e r E	250	Raia papnője	r n 2,3,4	40
Öngóliant diszkoszvetés	t r 1,3,4	600	Ósi ritus	c r ln	100	Raia szent lovgaja	r r L	300
Öngóliant hadúr	t u	5000	Ósi rúna	- r E	200	Raia szentélye	r n l	50
Öngóliant lady	t r 4	400	Ósköasz	f/v u	5000	Raia temploma	r r 1,2,3,4	100
Öngóliant tolmolás	t g C	25	Ósquwarg	d r E	400	Rajtaiülés	c g A	15
Opati polip	s g H	100	Óstroll agyaló	l n Á	60	Rambó bogár	f g E	15
Optíri agyúsik	e n l	40	Palotadű	t g l	15	Raptor szablya	c g A	30
Orbitális macskósajt	e r Á	300	Parhalakka	b r A	250	Rájanyék	f n 1,2,3,4	30
Ordítás	- r Cs	100	Paritya	t g C	15	Recirkulációs prizma	r r A	250
Orgoró	s n L	60	Passzivítás	l g 1,2,3,4	10	Redyce	s r l	250
Orgyilkos	d r 1,2,3,4	100	Patakvér	d r 1,2,3,4	150	Regeneráció	s r 1,2,3,4	100
Orgyilkos tör	d g L	15	Patkány René	d g A	25	Regeneráló gyűrű	r n C	40
Örk akrobata	d r ln	150	Pattanóbőde	t r C	300	Reinkarnáció	s n l	80
Örk csontkovács	d r ln	150	Páncélos lovg	r g A	25	Rejtő köpeny	e n H	100
Örk falu	d n C	50	Pánik	l n H	80	Rejtőzködés	- g 1,3,4	10
Örk inkvizitor	d n l	50	Pelegrin	e/v r l	250	Rejtőző manó	s g A	25
Örk kataupaj	d r ln	150	Pestis	c g l	15	Rekreáció	r n l	80
Örk kunyhó	d g H	80	Phua-kúp	d n L	40	Rendellenes magnetizmus	l n l	40
Örk sámán	d r L	200	Pikkelyes thorgat	r n E	40	Repülés	e g L	15
Örk zászlós	d g l	25	Pillanatnyi elmezavar	c r A	200	Restauráció	e g L	15
Örkhan Thal	c r L	350	Píromenyét	f r 1,2,3,4	400	Rettegés	c g Á	15
Örmánygöte	t g l	15	Píroslámpás ház	e r A	40	Revitalizáció	s r 1,2,3,4	100
Öroszlánúlváltás	r r Cs	150	Planetáris manifestáció	- r E	200	Rémalom	c g Á	200
Örtevor	l r L	250	Planetáris ördeimon	c n L	40	Riadó	t n E	40
Örtevor bányái	l r L	250	Pneumatikus amóba	f r Á	300	Riknatikus rőtögés	d g 3,4	15
Örzag	f r Á	300	Pogányvítés	r g C	25	Riposzt	t g E	15
Örzag bilincse	f r H	4000	Pogánység	- g l	10	Rius	f g 1,2,3,4	150
Örzag managömbje	f r E	400	Pokolkó	d r l	300	Rius kacagása	f n C	40
Östrom	d r ln	100	Polong	l r l	250	Robbanó üstökös	r g A	25
Öuitmlen	c r A	500	Pooyan	d n E	40	Robbantás	d g A	15
Öuitmlen alkija	c g A	15	Pordémon	c g E	15	Roguena	f g A	15
Öuitmlen átka	c n A	40	Porfelhő	r g C	15	Roham	t g L	15
Özoai	b r l	250	Poszogó mőszék	t n 3,4	50	Rohanó idő	e n 4	80
Önixpiramis	d r L	250	Poszitiv diszkrimináció	t n 2,3,4	30	Rombolás	d n l	50
Öriás csontváz	l n 1,2,3,4	30	Poszitiv létsík	- n L	80	Romboló	t n A	40
Öriás denevér	l g Á	25	Pókavadás	e g 1,2,3,4	10	Rothadás	l n 1,3,4	30
Öriás griff	r r l	700	Pófogó Kregon	l r L	300	Rothadó mocsarak	l r 1,2,3,4	100
Öriás hattűy	s g l	15	Proteinfecske	e n 3,4,H	30/80	Rothasztó érintés	c n l	40
Öriás patkány	l g 1,2,3,4	20	Pszí-acéltorony	l u	6000	Roxati üveg szem	f r A	300
Öriás pöfeteg	c r Cs	100	Pszí-elemtál	e r AK	250	Roxati zárfaló	d n 1,2,3	30
Öriás skorpió	s r 1,2,3,4	350	Pszí-elemtál lord	e r ln	150	Rövid kard	f g 1,2,3,4	10
Öriáséro	t g 1,2,3,4	10	Pszí-ernyő	e n 2,3,4	40	Rőtmano	c g A	15
Öriásféreg	d r l	500	Pszí kő	e r L	100	Rubingölem	t n l	100
Öriásnövés	- g Á	15	Pszí őselemtál	e r E	300	Rughar	f r C	400
Öriások földje	- n L	80	Pszí szakértelem	- n 1,2,3,4	30	Rughar ajándéka	f r A	300
Öriásópok	s r 1,2,3,4	350	Pszí-regeneráció	e r H	300	Rughar dilemmája	f n C	40
Öklelő kos	t r Cs	100	Puha ütés	f g C	15	Rughar familiárisa	f g H	80



Rugbar gépezete	f n E	40
Rugbar monolitja	f g 3,4	10
Rugbar varázskönyve	f r L	250
Rúnakő	- g E	15
Sanual	f r ln	150
Sardullah Sharpa	d r 1,2,3,4	150
Savas üvegcese	s g H	80
Savgolem	l r AK	200
Savhurrikán	d r 2,3,4,H	200/300
Saviehelet	l n 1,2,3,4	30
Savmágia	l n H	80
Sáfránpor	f r l	250
Sárkánybébi	e n 4	80
Sárkányfatty	c g l	15
Sárkányidomár	r n l	40
Sárkányok kora	- n Á	40
Sárkányölő kard	e n L	40
Sárkánytojás	c n l	40
Sárkányvár	éln	50
Sebkötözés	- g l	15
Segítő kéz	e n Á	40
Segítség a gyengékét	e n A	40
Sellő	e g l	15
Setét Patkány	l r 1,2,3	100
Sheran békélovagia	s r Á	300
Sheran könnyei	s n C	40
Sheran küldetése	s r 1,2,3	100
Sheran lázadása	s r 2,3,4	250
Sheran megálázása	l n C	40
Sheran oltár	s g 1,2,3,4	10
Sheran papnője	s g C	15
Sheran szentélye	s g C	15
Sheran temploma	s r 1,2,3	100
Sheran védősárkánya	s r A	300
Sigheter	f n H	150
Sihaya	e n 1,2,3,4	30
Silistra	s n E	40
Siol von Uman báró	l r l	250
Sir Magic Master	r n L	40
Sir Tobias	r n Á	50
Sistergő Pumpa	l r 1,2,3,4	250
Sivatagi doareg	r n Á	40
Sivító béka	c g C	15
Sikok Vándora	r r Á	250
Sirásó	d n Á	40
Sirlidérc	l g H	100
Skorpió csipés	e r Cs	100
Skorpió klán	l r Cs	100
Smack	l n 1,2,3,4	40
Smack rabszolgái	l r H	300
Smaragd gölem	s u	5000
Smaragdgyűrű	f r 1,2,3,4	150
Sokk	s n E	40
Sorvasztás	l g 1,2,3,4	10
Sóhajtó dorony	r n 1,2,3,4	30
Sörényes ubok	f g 1,2,3,4	10
Sórsátor	f g Á	15
Sörtelajú Ninsai	s r 1,2,3,4	150
Sötét árny	l r A	300
Sötét ceremónia	d n 1,2,3,4	30
Sötét erők idézése	l n E	40
Sötét főgnóm	d r C	200
Sötét föld	- n L	150
Sötét gnóm	d r 1,2,3,4	150
Sötét halál	l g 1,2,3,4	20
Sötét ital	l g l	10
Sötét kastplom	d n l	150
Sötét motyogó	l r 1,2,3,4	500
Sötétségszellem	l g A	15
Spagular	s g H	80
Spontán égés	d g l	40
Stabilizátor	- g l	15
Sullár	e g L	15
Surránó kigyó	s g C	15
Sutor Kragoru	- r l	250
Sutor Kragoru tornya	f n L	40
Súlyzó	t g l	15
Sümmedve	r g C	15
Süvítő rája	c n l	40
Syndel	f r L	150
Sysania Selune	e n Á	40

Szabad madár	e r AK	150
Szabotázs	f g l	15
Szakadék	t g C	30
Szaporítás	s g 1,2,3,4	10
Számurgia	f g l	15
Szárnyas csizmák	r g l	15
Szárnyas gömböc	e g 1,2,3,4	15
Százfogu	t g 1,2,3,4	15
Székértábor	t g l	15
Szellemlharcos	t n A	40
Szellemlovag	l r l	250
Szellempajzs	l n A	40
Szellemszolja	t g L	15
Széliéleptű Elvatar	e/s r Cs	100
Szem szimbólum	e r 1,2,3,4	100
Szemmelverés	e g 3,4	15
Szent Inkvizitor	r g A	15
Szent jogar	r r 1,2,3,4	100
Szent kehely	r r A	250
Szent kulacs	s r Cs	100
Szent szó	r/g l	15
Szentségtelen szó	nd g l	15
Szeppent rákfatty	c r Cs	100
Szeppuku	t r ln	150
Szerelemsárkány	e r ln	150
Szerencsejáték	- g L	15
Szerepcseré	e r 1,2	500
Szertelenke	s n l	40
Szédülés	e g A	15
Szélsőséges időjárás	s g Á	15
Szélvihar	s g L	15
Széthúzás a bandában	e n 1,2,3,4	30
Szibarita váz	f g l	15
Szigony	t g l	15
Sziklarepesz	t g A	15
Sziklazuhatag	r n E	40
Sziklozuj	t g Á	15
Szímulákrum	e r H	600
Szinati harcsművész	t g Á	15
Szinati szerzetes	d r Cs	100
Szintlépés	- g 1,2,3,4	25
Szintszívás	l g l	10
Szintszívó	l n 1,2,3,4	35
Szivarványhid	f n C	40
Színés dözmöng	r g 1,2,3,4	20
Szvikereső	c n A	50
Szivroharm	l n 1,2,3,4	30
Szoborpark	s n E	40
Szopogódór	l r 1,2,3,4	150
Szorrátor bogár	c r Cs	100
Szókódár	s g 2,3,4	10
Szörnybűvölés	e r 1,3,4	1100
Szörnycsábítás	e g l	15
Szörnycsontváz	l g A	25
Szörnyek évadja	s/v r l	400
Szörnyidézés	s g L	15
Szörnyidomítás	- g E	15
Szörnyivisszaidézés	l g H	80
Szövőpók	e g l	15
Szórialfahr	s g l	15
Szörös bozós	s n l	150
Szörös pók	s r AK	150
Szörösópók őrdémon	c r L	200
Sztaitikus orkán	d r AK	100
Szubreális vámpír	l r C	250
Szuperpszí	e n L	40
Szutykos remák	f g H	80
Szülétsnap	r g L	15
Szürkeállomány aktivizálása	f r 1	1000
Szűzőhő	l r Cs	100
Taalru	c n A	40
Takonyópók	l n C	40
Tálpig vasban	t n A	40
Tanaka, a mérész	e r ln	100
Tanulekynység	- n L	40
Tapasztalatsere	e g H	80
Tatudob	t g H	80
Taumaturgia	- g 1,2,3,4	25
Tazunkaróka	r g H	80
Táncoló fegyver	t n H	80
Táncoló lángok	d g L	25

Tárgyvédelem	f g l	30
Tavcsó	e n 1,2,3,4	30
Technokolin	e g H	80
Teknőspáncél	r r Cs	100
Tektonikus kvatáns	f r H	500
Teleportálás	f g H	80
Telhetetlen főfeteg	c g l	15
Teljes fordulat	c g l	15
Teljes front	- r E	200
Teljes gyógyulás	s r A	400
Teljes kvatáció	r r l	150
Teljes mozgósítás	d n C	40
Teljes negáció	f u C	6000
Tellesség	r n C	40
Temető	l r l	2500
Templomi orgona	r r H	500
Templomszolja	- g Á	15
Teológia	- g L	25
Teremtés	r g 3,4,H	30/80
Természetes kiválasztódás	s g Á	15
Természeti katasztrófa	c g L	15
Telemember	l n 1,2,3,4	40
Téfa magoflux	r r 1,2,3,4	100
Térfaló	f r E	250
Térkapu	c g C	15
Térutazás	- n L	40
Tguarkhan	- r 2,3,4,H	300/400
Thargodan csatamező	c r Cs	100
Thargodan csatatanak	c r L	150
Tharr haragia	t n 1,2,3,4	30
Tharr harci dala	t n C	40
Tharr harcros lovagja	t r Á	400
Tharr keresztje	t r C	100
Tharr küldetése	t r 1,2,3	100
Tharr oltara	t g 1,2,3,4	10
Tharr pajza	t n 1,2,3,4	30
Tharr papja	t g C	30
Tharr temploma	f r 1,2,3	100
Thor, a sárkányölő	r n E	50
Tigroszlán	e r Cs	150
Tiligellagad	s n E	40
Tiltott mágia	f g C	30
Tintacsiga	e g 1,2,3,4	10
Tisztítófűz	r g 1,2,3,4	30
Tisztogatás	c g L	15
Titkos folyosó	t g E	15
Titkos rituálé	c n l	200
Toborzásigató Vlagyimír	- r l	1800
Tolmokok kottél	d n l	50
Tolvajcéh	d r AK	100
Tolvaiszem	d r 1,2,3,4	200
Tombló Övgar	d r Cs	100
Tombló óriás	t r A	300
Tombló vihar	s r Á	300
Tombló yeti	t r Cs	100
Toprányipolip	c n l	15
Tormikus egér	c g C	40
Toronyőr	f g A	15
Totális ayomosás	c r E	300
Totális háború	t r L	250
Totemoszlop	- g L	15
Tou szang kihívása	c n l	100
Tou szang tánca	c n l	50
Toxikus csatár	s r A	300
Törmeghisztéria	d g Á	15
Törmegmészárlás	l n A	40
Törpe	t g 1,2,3,4	10
Törpe építőbrigád	t n E	40
Törpe kovács	t r C	100
Törpemammut	t g H	80
Transzformáció	f r l	1000
Trappoló dinymények	t g y L	15
Trákin csákánya	t n l	40
Treem feljegyzései	r u	5000
Treem, a bölcs	r r l	100
Trikornis	r r 1,2,3,4	150
Trikornis herceg	r r Cs	300
Tripla szintlépés	- r l	200
Triton	e r Cs	150
Troglodita törzsfőnök	c g Á	30
Troll	l g 1,2,3,4	20

Troll csatakiállítás	t g Á	30
Troll Lady	l n E	50
Trollfa	s r 1,2,3,4	300
Trollkeltető zóna	l n C	40
Trónfosztás	e g 1,2,3,4	10
Trosnyogó szakóca	e g Á	15
Trófea	t g l	15
Trükkmester	f r l	150
Tsalez Lau'pez	d n H	100
Tudatfalo	e n A	40
Tudati égetés	e n 2,3,4,H	30/80
Tudati fejlesztés	- n C	40
Tudati klónozás	e r Cs	100
Tudati lenyomat	r g L	15
Tudati vitalizáció	f g C	15
Tudatkiesés	d n E	40
Tudatkorbács	e g C	15
Tudatkutató	r r ln	100
Tudatlanság	t g H	80
Tudatrombolás	e n 1,2,3,4	30
Tudatturbó	f n 1,2,3,4	30
Tugt-ork	d n 1,2,3,4	35
Tülbujánzás	s g C	20
Tüliélők Földje	- n L	100
Tülerő	c g L	15
Tükörkép	c n l	50
Tükörpajzs	s g l	15
Türelm	f r l	200
Tüskecsapda	s g 1,2,3,4	10
Tüskepajzs	f g H	100
Tüskés bikaborz	d r AK	100
Tüskés gigafereg	f r E	300
Tüskés harci gromak	t n E	40
Tüzsapás	d r ln	150
Tüzeleméntál	d n C	70
Tüzeső	d g 1,2,3,4	20
Tüzféreg	d g L	15
Tüzfőnix	r g 2,3,4	25
Tüzgolyó	d g C	30
Tüzkard	e r ln	100
Tüzzlehel	d g L	15
Tüzmadar	e r ln	100
Tüzmágia	d r 1,2,3,4	250
Tüzmester	d r ln	100
Tüzszekér	r r ln	100
Tüzsövetség	d r n l	60
Tyrannosaurus Rex	s r L	400
U.M.A.	l n 4	80
Udvari bolond	e g E	15
Udvari intrika	d n Á	40
Udvari mágus	r r 1,2,3,4	100
Udvari zenész	f n C	40
Ugh méreg	s n 1,2	30
Udenerath	t r l	150
Uman szelleme	l r 2,3,4	400
Umbatari bromag	l g A	25
Umbatari karkötő	d g E	15
Umor-pióca	d g 1,2,3,4	10
Unalmas béke	t r A	250
Unáris plantáció	s g 3,4	15
Unkreáció	f n 1,2,3,4	30
Urgod	d r C	400
Urgod ajándéka	d r A	300
Urgod csapása	g g A	15
Urgod fétise	d r H	400
Urgod szikrája	d g E	15
Utánpótlás	t n L	40
Utkacikók	f g E	15
Utolsó esély	s r 1,2,3,4	200
Utolsó kívánság	d n 1	40
Uwalla	c r C	250
Uzbaný	e n 1,2,3,4	30
Új nemzedék	s n L	40
Új remény	s r 1,3,4	300
Újjáépítés	r n 1,2,3,4	30
Újrahasznosítás	t n C	40
Úszás	s g H	80
Útonálló	l g L	15
Ügyletlenség	d n 1	40
Ütközet	t n H	80
Üzletember	- n E	40

Vadász burástya	e r Á	300
Vadász tatu	d g 3,4	15
Vadász farkaudar	d g H	80
Vadászat szakértelem	- r 1,2,3,4	150
Vadászfecske	e r AK	100
Vadászkutya	r g L	15
Vadászmester	r g C	15
Vadászsn	s n 4	80
Vadlítás	t r 2,3,4	100
Vadtröll	t n H	200
Vak örület	n 1,2,3,4	30
Vakharc	t g E	15
Vakító fény	e g l	25
Vakmerő pattancs	t r Cs	100
Vakság	d g H	80
Vangorfi gróf	l r E	200
Vangorfi vára	l r 1,2,3	100
Varázserenergia	d g C	15
Varázsfesték	e n C	40
Varázskő	f n 1,2,3,4	30
Varázslatolás	e r 1,2,3,4	300
Varázslótanonc	r g E	15
Varázslótorony	f r 1,2,3,4	100
Varázsvédelem	r g l	15
Varkaudar	d g 1,2,3,4	20
Varkaudar bajnok	d n H	200
Varkaudar behemót	d r H	700
Varkaudar csillapítás	r g H	80
Varkaudar fétis	d g L	15
Varkaudar hadúr	d r ln	250
Varkaudar harcművész	d r E	300
Varkaudar hímök	d n l	50
Varkaudar íjász	d g E	25
Varkaudar kém	d n A	50
Varkaudar kinzömester	d r 4	500
Varkaudar kölyök	d g C	25
Varkaudar lándzsa	d n 2,3,4	50
Varkaudar mágia	d n Á	50
Varkaudar mágus	d n 1,2,3,4	50
Varkaudar mérnök	d t g l	25
Varkaudar nekromanta	d n 1,2,3,4	60
Varkaudar pálinka	d g H	80
Varkaudar pancel	d n E	50
Varkaudar sámán	d n A	60
Varkaudar szolgálólány	d g L	35
Varkaudar tábor	d n C	50
Vasalt bunkó	d r 1,2,3,4	100
Vasalt Bunkók	t r 4	300
Vashegyek Nemzete	t g 4	300
Vassulyom	t g l	15
Vasszív	d r Cs	100
Vasvért	d r 1,2,3	100
Vámpírféreg	l n Á	40
Vámpirizáció	l r 1,2,3,4	200
Vámpirfiord	l r AK	400
Vámpirmágia	l n A	40
Vámpírtör	d g l	15
Vándormuzsikás	e g E	15
Várfal	t n Á	40
Várvédők	n 1,2,3,4	30
Vegyesbolt	f r 1	200
Velociraptor	s r AK	200
Versengés	c n l	40
Védelem a tüztől	r n 1,2,3,4	30
Védőmágia	d r ln	100
Védőoltás	s g L	15
Védőúrna	- g E	15
Véglgyengülés	s g H	80
Végítélet	r n A	40
Végképp eltörőni	t r Á	300
Végső küzdelem	l n Á	40
Végső védelem	r g E	15
Végső visszszámítás	d r E	400
Véletlenszerű kiválasztódás	c r C	100
Véraldozat	l g L	15
Vérbeli borzongás	d g 1,2,3,4	10
Vércápa	c n C	80
Vérengetés	r r 1,2,3,4	100
Véres csatabárd	l n E	50
Vérfolyam	d r l	350
Vérfürdető magzim	s n 2,3,4,H	30/80

Vérhörgő Mamulut	c r 3,4	300
Vérkeszeg	f r Cs	150
Vérkör	d r ln	100
Vérzivő parazita	c g A	15
Vérszomjas csülöd	c g L	15
Vérvörös skorpió	c r Cs	100
Vérvőz szív	e g A	15
Vidám manó	e g A	25
Viharfelhő	t n 2,3,4	30
Viharfogó	t g 2,3,4	10
Viharóriás	f r E	500
Vikócmajom	r g A	15
Világéges	f r 1,2,3,4	200
Világítótorony	r g 1,2,3,4	10
Villámúrna	f n Á	40
Villámsújtás	f g 1,2,3,4	20
Villámszimbólum	f n 2,3,4,H	50/100
Virág szimbólum	s r 1,2,3,4	100
Virágoskert	e r E	350
Viszály	- n l	40
Visszacsatolás	r r H	1000
Visszatejődes	f r A	400
Visszalépés	d r Cs	100
Visszaterés a túlvilágról	l g A	25
Vitsühő lencsés	e u	4000
Vizelemelő	s n C	70
Viziharc	- n l	40
Vizihulla	l g C	25
Vizionár	e r 1,2,3,4	100
Vízemester	s n Á	40
Vlagyimir szobra	- n E	40
Vonzás	f g L	15
Vortex	l r l	350
Vörös sereg	d g A	25
Vulkánkitörés	t r 1,2,3,4	300
Wood-antlop	r g Á	15
Woorgard	s r L	250
Wulf Gretta	t r L	200
Wyccanzsi szírnén	e r A	400
Xantusz manó	c g C	15
Ximox	l r 1,2,3,4	250
Yasmina	e n L	40
Ygrodon	d g L	15
Zafir erdőv	t n E	40
Zan	d r l	800
Zan diszrupció	d r H	500
Zan-csemete	d r 1,2,3,4	150
Zangroz harcosai	f r AK	150
Zangrozó bika	d r Cs	100
Zan-indukátor	r n 1,2,3,4	30
Zarknod	f r H	1800
Zarknod alsó kamrája	f g L	15
Zarknod familiárisa	f r l	200
Zarknod oszlopa	f r C	300
Zarknod pecsétje	f g E	15
Zárnyitás	- g l	15
Zene szakértelem	- g L	15
Zén	f r 4	400
Zinthurg	d r 1,2,3,4	400
Zoloboo	s g H	80
Zoloboo sámán	s g 3,4	25
Zoloboo törzsfő	s g A	15
Zombi	l g 1,2,3,4	20
Zombi mester	l r E	400
Zoodroo Tint	d n C	50
Zoola	e r l	200
Zöldellő fa	s r 1,2,3,4	150
Zöldfüli kalandozók	- r 2,3,4	200
Zu'lit	f r L	300
Zu'lit energiafüggőnye	f r A	300
Zu'lit erőtere	f r C	250
Zu'lit parazitája	l r C	100
Zu'lit szolgálója	f n Á	40
Zuhatag	s g l	15
Zurgblug	t n 1,2,3,4	40
Zsarnoklőr	d r ln	150
Zsoldoskapitány	c r E	200
Zsoldoskatona	t g A	15
Zsugorítás	c g l	40

ŐSÖK VÁROSA – KALANDOK ÉS KÜLDETÉSEK

Mint minden fantasy játékban, az ŐV-ben is fontos szerepe van a küldetéseknek. A kóborlásaid során kapott feladatok ún. véletlenszerű kalandok. Ez azt jelenti, hogy a gép sok száz, előre meghatározott minta alapján rakja össze a kalandot, hogy ne kapjál két egyformát. Amikor a kalandot megkapod, a gép megad egy hivatkozási számot, amellyel teljesítheted, és azt is megtudod, hány TVP-be kerül a végrehajtása – így lehet előre sejteni, hogy mennyire lesz összetett, bonyolult a feladat. A kezdő szinten aránylag ritkák a véletlen kalandok, és többségük nagyon egyszerű: legtöbbször fel vagy le kell másznod valahová, esetleg megküzdeni egy szörnyvel vagy kiállni egy próbát, és ezután találhatsz valamilyen kincset (ez legtöbbször csak néhány arany). A későbbi szinteken a kalandok jóval összetettebbek, csapdák, zárt ajtók, képességpróbák, varázslatpróbák és hasonlók sorát kell leküzdened, és a végén a jutalom nemcsak kincs, hanem egy varázslat megtanulása vagy egy szolga megszerzése is lehet. Minden kaland megoldásakor hősiességpontot is kapsz, amely a további kalandok megoldásában jelent segítséget.

Az ŐV minden szintjén vannak központi épületek, mint pl. a helytartói palota, a bolt, a mágustorony, az akadémia illetve a templom. Ezekben az épületekben előre megtervezett küldetéseket kaphatsz. Az előre megtervezett küldetések természetesen sokkal érdekesebbek, különlegesebbek, de számuk korlátozott. Sok épületben kapható küldetést csak bizonyos feltétel teljesítése esetén adnak ki, pl. min. 100-as hírnév, vagy egy tulajdonság/képesség megléte. Az épületekben kapott küldetések megoldásakor nemcsak hősiességpontot kapsz, hanem sok pénzt, vagy valamilyen különleges varázstárgyat, és a legtöbb esetben egy vagy több képességpontot is. Persze, az épületes küldetések általában nehezebbek is, mint a véletlenszerűek.

Az ŐV második szintjétől kezdve a játékosok tagjává válhatnak különböző klánoknak. A klánok a TF isteneihez hasonlóak, állandó küldetésfolyammal látják el tagjaikat. Vannak egyszerűbb klánküldetések, mint pl. „hozz X db Y tárgyat”, de vannak itt is rendes kalandok, amelyek az épületekben kapottakhoz hasonlóan kidolgozottak.

A kalandok során, mint sok szerepjátékban, annak tesztelése, hogy a játékos le tud-e küzdeni egy akadályt vagy sem, tulajdonság-, illetve képességpróbával történik. Pl. ha egy sziklát kell odébb tolni, erőpróbát kell tenni, ha pedig valakit meg akarunk győzni az igazunkról, meggyőzőkészség próbát. A próbáknál mindig megvan egy küszöbszám. Az adott képességünknek, plusz egy hatoldalú kockával dobott számnak kell elérni vagy meghaladni ezt a küszöbszámot. Ha a képességünk nagyon alacsony, ne essünk pánikba: hősiességpont-jainkkal „kipótolhatjuk” a hiányt. Honnan ered a hősi pontok koncepciója? Nos, a fantasy történetek hősei mindig épp elkapják a köte-

let, mindig elég erősek a lánc elszakításához, mindig tudják a választ a találos kérdésekre. Ez persze elég nevelésesnek tűnne, ha nem tudnánk, hogy azért a hős sem tökéletes mindenben, csak éppen van hősiességpontja, amit szükség esetén elkölt. Ezért van az, hogy minden sikerül neki. Vigyázat: ha egy szakértelemmel nem rendelkezel, bármennyi hősi pontod is van, a próbán nem tudsz átjutni.

Egy kaland megoldásával egy körben többször is próbálkozhatsz, ha nem vagy biztos benne, hogy elsőre sikerülni fog. Ha azonban nem tudod, milyen feladatokat kapsz majd benne, először érdemes csak egyszer megpróbálni. A meg nem oldott kalandjaid, és az, hogy melyik fordulóban kaptad őket, a karakterlapon szerepelnek. Így később, a karakterlap alapján könnyedén visszakereshető, hogy mi is volt a feladat.

A véletlenszerű kalandoknál ha a kaland első néhány lépését megoldod, de aztán felszűlsz, legközelebb nem kell az egészet előlről kezdened: azzal a lépéssel folytatod, amelyiknél kudarcot valtottál. Az épületben és a klánoktól kapott feladatoknál azonban kudarc esetén a küldetést mindig az elejétől kezdod.

A kalandoknak terveim szerint lesz még egy negyedik, speciális csoportja is: ezek a többszemélyes kalandok. A dolog különlegességét az adja, hogy megoldásukhoz több karakter együttes tevékenysége szükséges. A kaland során felbukkanó szörnyeket, próbákat együttesen küzdik le, egyébként mindenben hasonlóan a normál kalandokhoz.

AZ ŐSÖK CSARNOKA

Amikor az ŐV tervezését elkezdtem, az eredeti szándékom az volt, hogy nem lesz semmilyen térkép. Az egy szinten élő játékosok bárkihez el tudnak jutni, a különböző tárgyak megszerzéséhez, épületek meglátogatásához, kalandok teljesítéséhez nem kell elmozogni valahová, elég csak egy BE vagy K parancsot kiadni – így nem lehet tönkre a forduló azért, mert valaki elront egy mozgás parancsot.

Az elképzelés nem volt rossz, de mint később valaki felhívta rá a figyelmet, a térképezés olyan öröm, amelytől nem szabad megfosztani a játékosokat. Így született meg az Ősök Csarnoka. A Csarnok egy véletlenszerűen generált labirintus, amely mindenkinek más és más. A labirintus azért személyre szóló, mert a TF-en sokan panaszkodtak, hogy a később indulóknak már nincs meg annyira a felfedezés, a térképezés öröme. Itt mindenki magának fejezi fel a labirintust. Persze a dolognak van egy hátránya is: a közös térképezés hiánya. (Ezt az érzést a játékban a varázssital receptek felfedezésével próbáltam pótolni: ezeket egyetlen játékos képtelen egyedül mind feltalálni, a felfedezésük a teljes játékosközösség együttes munkáját igényli.)

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉL BEN

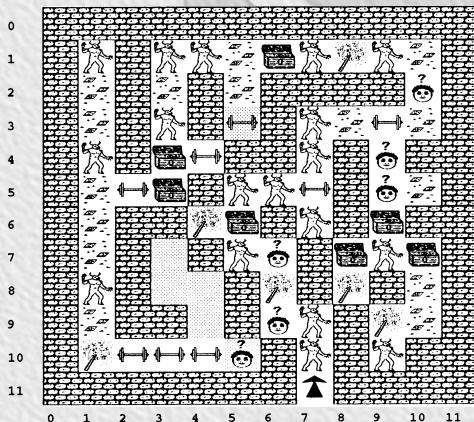
A csarnokba bármely ponton beléphetés, amelyet már felfedeztél: így, a TF-es labikkal ellentétben, nem pazarolsz TVP-t a semmire. Minden lépésnél van esély, hogy valami érdekesség történik. Ez lehet egy szörny támadása, egy tulajdonságpróba, egy kincssel teli láda, egy átkot vagy áldást hozó trón, tavacska stb. vagy éppen egy logikai feladvány. A csarnokban reményeim szerint nem lehet elakadni – ha valaki olyan tulajdonságpróba elé kerül, amelyet nem tud megoldani, még mindig megvesztegetheti a próbavezetőt. Ha pedig a fejtörő túl nehéznek bizonyul, egy képességpont árán még mindig átszúszhatsz rajta. A csarnokban néha lehet információkat kapni a játék „titkairól”: azokról a lehetőségekről, amelyekre egyébként csak véletlenül lehet rájönni.

A csarnokban a cél a központi terem elérése, ahol az Ősök minden szinten más és más vízióval örvendeztetik meg a galetkít, megismertetve vele faja múltját. A Hegy következő szintjére csak akkor költözhet valaki tovább, ha elérte már a csarnokban a központi termet. Persze a terem általában a labirintus bejáratától legmesszebb található meg.

Természetesen, ha a csarnokban olyan parancsot adsz ki, amely helyváltoztatást igényel (pl. épületbe való belépés, kaland végrehajtás), a csarnokot automatikusan elhagyod, nem ragadsz be. A kör végén a csarnokból mindig hazatérsz, tehát két kör között a karakterek mindig a barlangjukban táboroznak.

A csarnokból valamennyit érdemes minden körben felderíteni, hogy valóban fel is tudjál költözni a következő szintre, amikor a karaktered már elég fejlett hozzá. Célszerű tehát a csarnok felderítésével rögtön a karbantartó parancsok után (képességnövelés, feltételes parancsok beállítás) foglalkozni, és ráérnek a portyázás, vadászat és kaland parancsok ezután.

TIHOR MIKLÓS



NÉZZÜNK EGY PÉLDÁT!

Megpillantasz egy hihetetlenül magas, csillogó kristályból épült, karcsú tornyot. A bejáratban egy ösztövé; fehér bőrű, három vékony, földig érő karra támaszkodó galetki áll. Amikor közelebb érsz, biccent feléd, és megkérdezi, hogy volna-e kedved varázslatot tanulni. Ha igen, itt lehetőség van rá, csak néhány próbád kell kiállnod. (1782. kaland).

A megoldásból tehát kiadsz egy K 1782 parancsot (van már érvényben HO 2 parancsod, ami azt jelenti, hogy egy próba során max. két hősiességpontot használsz fel).

Megkérdesz a kristálytornyot, és azt mondog a csontsovány galetkinek, hogy varázslatot szeretnél tanulni. Rendben van, mondja, lépj jobbra. Az első szintre egy lépcső vezet fel, amelyet kékes energiaháló vesz körbe. Tétova pillantásodra a varázsló biccent. Elindulsz felfelé.

(Itt következik az első próba. Ez egy tulajdonságpróba, a Mágia tulajdonságodra. A próbaküszöb itt 13, tehát a Mágia tulajdonságod plusz egy 1-6 közötti számnak ezt el kell érnie. Mágiád 8, a dobás 6, a próba sikeres.)

[13-as küszöbre Mágia próba: sikeres] Az energiaháló megcsiklandoz, de kényelmesen átsétálsz rajta. A következő szintről nem vezet fel lépcső, csak egy csúszós, nyálkás kötél. Itt másznod kell!

(Ez a második próba, a mászás szakértelmedre. A próbaküszöb 10, a mászásod 5. A dobás értéke 4, így az összeg 9. Mivel a HO parancsban megadtad, hogy bajlandó vagy max. 2 hősiesség pontot elkölteni, így elköltesz 1 hősiesség pontot, és a próba sikeres.)

[10-es küszöbre Mászás próba: 1 hősiesség pont árán sikeres] Erősen markold a kötelet, és végül sikeresen felérsz. A következő szinten egy mágiakusan zárt ajtó látsz, előtte a földön apró színes kövek egy négyzetrácsos hálózatban, különböző min-tában elrendezve.

[12-es küszöbre Intelligencia próba: sikeres] Rövid töprengés után rájössz, hogy mi a kövek elrendezésében a logika. Átvárolod, és máris nyílik az ajtó. Egy lépcső vezet fel a negyedik szintre. A továbbvezető utat egy tűzfal állja el! Ha nem akarsz elégni, szükség van legalább 5-ös szintű tűzpajzs varázslatra. [Elmormolod a tűzpajzsot. (-8 VP)] Átgázolsz a tűzfalon, 12 ép-t sebzdótdél. Az utolsó szinten a varázsló vár rád!

- Gratulálok, kiálltad a próbát! Megtanítottam neked az annihiláció varázslatot! (Id. enc.)

Sikeresen megoldottad az 1782. kalandot.

BEHOLDER KIADÓI TERVEK

1999 végéig

Olvásóink gyakran érdeklődnek arról, hogy milyen regényeket tervezünk megjelentetni. Való igaz, hogy átfogó kiadói terveket utoljára 1999 elején tettünk közzé, így itt az ideje, hogy ismét tájékoztassunk benneteket. Bár a megjelenő könyveink végén mindig van egy előzetes a következőnek tervezett regényünkről, ez azonban korántsem elég azok számára, akik izgatottan várják a kiadásban levő sorozataink folytatásait. Azt hiszem, régi olvasóink számára nem mondom újat azzal, hogy tovább haladunk a már évek óta követett úton, vagyis a Feist-Jordan-Shadowrun-Battletech-Earthdawn vonalon. 1999 második felében megjelenő könyveink is ebből az ötösből kerülnek ki. De mielőtt elmerülnék a részletekben, szeretném mindenkiben tudatosítani, hogy az ismertetés nem feltétlenül a kiadási sorrendet tükrözi, bár ahol tudok, írok tervezett megjelenés dátumot.

Kezdjük talán a sokak által kedvelt Feist regényekkel. Számomra az egyik legkedvesebb fantasy világ Midkemia és a szinte hozzá tartozó Kelewan. Feist teljesen egyedülálló módon mutatja be az általa kitalált univerzumot, minden megjelenő könyve az előző után játszódik, és szinte mindig megismerjük az előző rész főhőseinek további sorsát, bár magát a történetet vagy a következő generáció, vagy új szereplők viszik tovább. Ebben az évben már megjelent a négy kötetes Kígyóháború legendája sorozat első két része (*A sötét királynő árnyéka*, *A kalmár fejedelem titka*). Őszre tervezzük a harmadikat, két kötetben, *A démonkirály dübe* címmel:

Midkemiára ismét ráborult a Smaragd királynő baljós árnyéka. A sötét fenség kegyetlen badai kézen állnak arra, hogy pusztító támadást intézzenek a Szigetkirályság ellen. A végső küzdelem küszöbén Pug, a mágus és gyermekkori jóbarátja Tomas, a híres harcos felfedezi, hogy sokkal gonoszabb dolog fenyegeti világukat, mint a királynő varázslata. Elemi erejű, rosszindulatú hatalmak készülnek a támadásra... Olyan hatalmak, amelyek darabokra szaggatbatják Midkemiát, hacsak Pug és küzdőtársai nem lesznek képesek megkeresni



Fekete Macrost, a rég eltűnt varázslót, hogy a legendás mágus hatalmas ereje is méltó szerepet kaphasson a véres küzdelemben.

Folytatjuk a másik nagy mesélő, Robert Jordan sorozatát, az Idő kerekét is. Jordan szintén szenzációs világot dolgozott ki és mutat be, ám ő – Feisttől eltérően – nem több sorozatban teszi ezt, amik között több évtized telik el, hanem egyetlen, gondosan felépített eposzsal, amiből eddig nyolc rész jelent meg angolul, és az író legalább tizenkét részre tervezi. Az Idő Kerekének eddig két része jelent meg magyarul: *A világ szeme* és *A nagy bajtővadászat*, mindkettő két kötetben. A harmadik, *A újjászületett sárkány*, szintén két kötetben jelenik meg, várhatóan késő őszi és jövő év eleji dátummal:

Az Újjászületett Sárkány – a régen megjövendölt vezető, aki megmenti majd a világot, de eközben el is pusztítja; a megmentő, aki meg fog örülni, és megöli azokat, akik a legkedvesebbek a számára – a végzete elől menekül. Érinteni képes az Egyetlen Hatalmat, de uralni nem, és nincs, aki megtaníthatná rá. Hiszen báromezer éve nem volt férfi, aki képes lett volna erre. Rand al'Thor csak egyvalamit tud biztosan: hogy meg kell küzdenie a Sötét Úrral. De hogyan?

A Shadowrun szerelmeseinek is jó hírrel szolgálhatok, több regényt tervezünk kiadni. Az első *Jak Koke Űres éter* című regénye, ami a felébredt világ egyik kegyetlen „sportját”, a harci motorozást mutatja be, várhatóan augusztusban jelenik meg:

A verseny villámgyors és agresszív a Harci Motorosok labirintusában, ahol páncélozott, feltuningolt kávédarálókon száguldó fickók ütik, verik és lövik egymást a pontokért. Mindez nem nagy kibívás Jonathan és Tamara, a Los Angeles Szabályai két tünde sztármotorosa számára. A kettejüköt összekötő műérzetkapcsolat segítségével ké-

pések teljes összhangban cselekedni, így gyorsan befutottak a bajnokságban és világbíruék lettek.

De mindez megváltozik, mikor Dougan Rose, a New Orleans-i Körfűrészek vezető csatára és a bajnokság legnagyobb megbecsülésnek örvendő játékos a alkarpengéivel súlyosan megsebzti Tamarát. Jonatbon bosszút akar állni Tamaráért, de ez nem is lesz olyan könnyű. Sokkal több minden rejlik e mögött az akció mögött, mint azt elsőre gondolta – és ha a mamutcégek ügynökei, a műérzetipar vezetői és az ellenséges varázslók nem végeznek vele, könnyen lehet, hogy az igazságba bal bele...

Tervezünk még két másik regényt is, egyrészt Jak Koke, az *Idegen lelkekkel* elkezdett Sárkányszív sorozatának második kötetét, másrészt az időben az *Idegen lelkek* után játszódó *Fejvadászokat* Mel Odomtól:

Valaki hidegre tette Dunkelzabnt, a sárkányt, és a merénylet hátterének egyik titokzatos ismerője már kiterítve fekszik a hullabázban: egy kettős ügynök, két személyazonossággal, melyek egyike sem védte meg az életét. Per pillanat ő a legkeresettebb hulla egész Tacomában. Jack Skater feladata? Átjutni a hullabáz high-tech biztonsági rendszerén, átverni a Knight Errant öröket, megszerezni a hullát és megtartani egészen addig, amíg megszületik a válasz az árnyvadászok élet-balál kérdésére: mitől annyira fontos egy jégbideg hulla?

És ha ez még önmagában nem lenne elég rázós Skaterek és társainak: a UCAS titkosszolgálat is a halott ember titka után kutat, és az állami ügynökök készen állnak, hogy megsemmisítsenek mindent és mindenkit, aki az útjukba áll, csak hogy megkaparinthassák a balottat...

A Battletech olvasói joggal panaszkodhatnak, hiszen eddig az idén egy regény jelent meg, a *Farkastörvény*, Michael A. Stackpole sorozatának első része. Ősszel várhatóan megjelennek a folytatásai, elsőként a *Veszélyes feladat*:

Solaris VII, a Játékok Világa nem más, mint a belső szféra kicsinyített mása. Kai Allard-Liao ennek a világnak a bajnoka, a koronáját irigylő kibívók által kezdeményezett harcok veteránja. Az Egyesült Nemzetközösség politikai valósága azonban betör Solaris világába. Ryan Steiner, aki felesküdt Victor Steiner-Davion trónfosztására, Solarisra utazik, hogy onnan irányítsa a lázadást. Kai nagybátyja, Tormano Liao megkettőzi a Kapellán Konföderáció megsemmisítésére irányuló erőfeszítéseit, Victor Davion pedig az anyja ellen elkövetett merénylet megbosszulása érdekében szervezkedik. Egyetlen röpke bónap alatt Kai múltja, jelene és jövője egyaránt összeomlik, és olyan tettekre kényszeríti, amelyek elől Solarisra menekült. Ha sikerrel jár, soha senki nem fog tudomást szerezni róla – ha viszont kudarcot vall, milliárdok vére fog a kezébe tapadni.

Ezután nemsokára követi a harmadik rész, a *Született barcosok*:

Az Egyesült Nemzetközösség trónjával Victor Steiner Davion rengeteg gondot is örökölt. Nem csak a klánok fenyvegetésével kell szembenéznie, hanem egy áruló testvérrel is, aki át akarja venni a helyét. A Joshua Marikhoz fűződő remények szertefoszlanak, mikor a Szabad Világok Ligájának örököse meghal. Eddig jelenléte elég volt a béke fenntartásához és Victor ötlete, hogy alteregót gyenek a helyére, kegyes csalás, amivel meg akarják előzni a bábort, mégsem így történik. A személycserét nébez titokban tartani, és a feszült körülmények közt a bábort menthetlenül kitor. A Belső Szféra egysége megtörik, és az Egyesült Nemzetközösség védtelenül magára marad. Mikor úgy tűnik, a dolgok rosszabbra már nem fordulhatnak, bire jön, hogy a klánok ismét ki akarják újítani a bábort a Belső Szférával...

A végére maradtak az Earthdawn regények. Mivel az idén már két ilyen témájú könyvünk is megjelent (*Anyja meséje* és a *Talizmán*), így már csak egy regényt tervezünk, Nigel D. Fiendley-től Az Elveszett kaert:

„A kör elfordul, a Csapás véget ér...”
Ezt hirdetik a régi könyvek, de ez az ősi jóslat kezd egyre üresebbé válni a Moar kaer népének. Több mint ötszáz évre elzárva a külvilágtól, a kaer népe egyre inkább megosztottabbá – és elkeseredettebbé – válik. A mágiikus eszköz, ami a Csapás végét hivatott jelezni, évek óta nem mozdul, és mikor az újonnan felfedezett iratok azt sugallják, hogy a Csapás sosem fog véget érni és a kaer sosem nyilhat ki, a morál végképp megrendül.

Christopher Kubasik trilógiájának harmadik része, A gyógyás gyűrűjének és az Anya meséjének folytatása várhatóan csak a jövő év elején jelenik meg.

Nos, előzetesen ennyit tudtam írni a terveinkről. Remélem, mindenki megtalálja majd közöttük a szívének kedves könyvet! Jó szórakozást!

DANI ZOLTÁN



BEHOLDER ÁRULISTA

Továbbra is lehetőség van a Beholder Kft. által forgalmazott könyvek kedvezményes megrendelésére. 1999. szeptember 30-ig az alábbi kedvezményes megrendelési rendszer érvényes termékeinkre. Az akció során nemcsak az összes könyvünk rendelhető meg alacsonyabb áron, hanem egyéb kiadók kiadványai is. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyvmennyiségtől. Minden könyvnél két árát tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. (Ez a kedvezmény csak azokra a könyvekre vonatkozik, ahol két ár van feltüntetve!)

A VÁSÁRLÁSRA HÁROM LEHETŐSÉGETEK VAN:

1. ZSETONNAL FIZETSZ

A TF- és KG-játékosoknak lehetősége van zsetonnal is fizetni. Ehhez nem kell mást csinálni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet.)

2. ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a darabszámot! Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket.

3. UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyvek címét. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árát a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 350 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
SHADOWRUN REGÉNYEK			
Vakító fény	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Magányos farkas	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)

SHADOWRUN SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK			
Grimoire	1100 Ft	800 Ft (80)	660 Ft (66)
Árnyékmagyarország	1200 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)
Végzetes DNS (modul)	438 Ft	400 Ft (40)	350 Ft (35)

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Ezüsttövis	798 Ft	600 Ft (60)	500 Ft (50)
Vérbeli herceg	898 Ft	760 Ft (76)	600 Ft (60)
A sötét királynő árnyéka	1098 Ft	990 Ft (99)	850 Ft (85)
A kalmárfejedelem titka	1198 Ft	1090 Ft (109)	950 Ft (95)

BATTLETECH REGÉNYEK			
A klán törvénye	698 Ft	590 Ft (59)	450 Ft (45)
Vérnév	698 Ft	590 Ft (59)	450 Ft (45)
Sólyomgárda	698 Ft	590 Ft (59)	450 Ft (45)
Farkastörvény	798 Ft	760 Ft (76)	690 Ft (69)

TÜLÉLŐK FÖLDJE REGÉNYEK			
Kítaszítottak	478 Ft	450 Ft (45)	400 Ft (40)

IAN FLEMING: JAMES BOND 007			
Casino Royale	629 Ft	440 Ft (44)	350 Ft (35)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
EARTHDAWN REGÉNYEK			
A vágyódás gyűrűje	698 Ft	590 Ft (59)	520 Ft (52)
Anya meséje	698 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
Talizmán	698 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT			
A világ szeme I.	798 Ft	670 Ft (67)	550 Ft (55)
A világ szeme II.	998 Ft	840 Ft (84)	700 Ft (70)
A nagy hajtóvadászat I.	1198 Ft	1090 Ft (109)	950 Ft (95)
A nagy hajtóvadászat II.	1198 Ft	1090 Ft (109)	950 Ft (95)

EGYÉB REGÉNYEK			
<i>Graham Edwards: Sárkányvihár</i>			
	998 Ft	840 Ft (84)	700 Ft (70)
<i>Ken Grimwood: Időcsapda</i>			
	750 Ft	520 Ft (52)	410 Ft (41)
<i>William Shatner: Delta kutatás</i>			
	798 Ft	670 Ft (67)	600 Ft (60)

AZ EURÓPA KIADÓ KÖNYVEI			
<i>Stephen Lawhead: Az édenkert háborúja (Albion dala 1.)</i>			
	980 Ft	930 Ft (93)	830 Ft (83)
<i>Stephen Lawhead: Az ezüst kéz (Albion dala 2.)</i>			
	980 Ft	930 Ft (93)	830 Ft (83)

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

<i>Diane Carrey: Kisértethajó (Star Trek)</i>	589 Ft	500 Ft (50)	470 Ft (47)
<i>Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)</i>	619 Ft	520 Ft (52)	490 Ft (49)
<i>Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Fényévek (Sci-fi antológia)</i>	690 Ft	580 Ft (58)	550 Ft (55)
<i>Fényévek II. (Sci-fi antológia)</i>	699 Ft	690 Ft (69)	560 Ft (56)
<i>Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)</i>	639 Ft	540 Ft (54)	510 Ft (51)
<i>Robert Shackley: A halál árnyékában (Aliens)</i>	599 Ft	510 Ft (51)	480 Ft (48)
<i>Robert A. Heinlein: Starship Troopers</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>K.W. Jeter: Szárnyas fejedelmű 2.</i>	659 Ft	560 Ft (56)	530 Ft (53)
<i>Joan D. Vinge: Lost in Space</i>	649 Ft	640 Ft (64)	520 Ft (52)
<i>Buzz Adams és John Barnes: A csillagok fiai I-II.</i>	1399 Ft	1390 Ft (139)	1120 Ft (112)

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

<i>Edo van Belkom: Örjítő éhség (Werewolf)</i>	690 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>R. A. Salvatore: A démon ébredése</i>	660 Ft	640 Ft (64)	570 Ft (57)
<i>J. Robert King: Vérszövetség (Planescape)</i>	750 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>A kőbe zárt kard – Az Excalibur legendái</i>	690 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Robert Weinberg: A vörös halál karneválja I. (Vampire)</i>	790 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)
<i>P. N. Elrod: Én, Strahd (AD&D Ravenloft)</i>	790 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)

DRAGONLANCE SOROZAT

<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: A múlt és jövő ura</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Találkozások</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Ikrek hatalma</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Pusztulás</i>	590 Ft	590 Ft (59)	500 Ft (50)

A BENEFICIUM KIADÓ KÖNYVEI

<i>Regnum hermeticum (Ars Magica novelláskötet)</i>	798 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)
---	--------	-------------	-------------

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

<i>Átkozott esküvések (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Erioni regék (MAGUS novelláskötet)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Jan van Boomen: Morgana könnyei (MAGUS)</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Orson Scott Card: Végjáték 2.</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Margaret Weis és Tracy Hickman: Sárkányszárny 2.</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)
<i>Hideg karok ölelése (MAGUS novellás kötet)</i>	749 Ft	710 Ft (71)	640 Ft (64)
<i>Raoul Renier: Pokol</i>	790 Ft	760 Ft (76)	680 Ft (68)
<i>David Drake: A tör</i>	699 Ft	660 Ft (66)	590 Ft (59)

HATALOM KÁRTYÁI

<i>Alappakli (IV. kiadás)</i>	820 Ft (82)
<i>Chara-din visszatér kiegészítő</i>	600 Ft (60)
<i>Isteni Szövetség kiegészítő</i>	560 Ft (56)
<i>Ezüsthajnal</i>	600 Ft (60)
<i>Árnyékhold</i>	620 Ft (62)
<i>Aranyforrás</i>	620 Ft (62)
<i>Khôr földje (Invázió)</i>	200 Ft (20)
<i>Kalandozók városa (Invázió)</i>	200 Ft (20)
<i>Földanya paradicsoma (Invázió)</i>	200 Ft (20)

HKK CSILLAGKÉPEK

<i>Nyilas</i>	200 Ft (20)
<i>Vízöntő</i>	200 Ft (20)
<i>Halak</i>	200 Ft (20)
<i>Kos</i>	200 Ft (20)
<i>Ikrek</i>	200 Ft (20)

A Csillagképek és az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- * Fajtánként legalább 3 csomagot kell rendelned belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- * Ha olyan Csillagképek vagy Invázió kiegészítőket rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

Címünk: Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134

A KEDVEZMÉNYEK 1999. ÁPRILIS 15-TŐL SZEPTEMBER 30-IG ÉRVÉNYESEK.

Az ár mellett zárójelben a zsetonban számított ár található. (Ne felejtsetd el, hogy 1999. január 1-től kezdve 1 zseton = 10 Ft!)

Ghalla News

68

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'99 augusztus

Statisztika

az 1999. július 28-i adatok alapján

Folytatjuk a rendhagyó statisztikák közlését, ezúttal azok szerepelnek a statisztikában, akik 1999. július 28-ig legalább 240 fordulót léptek. Játékosaink kérésére ezután 20 fordulónkénti átlagstatisztikát kezdünk el közölni, várhatóan a szeptemberi számtól.

Ember	13,8%	Halhatatlanság	181 db/5%	Férfi	92%
Elf	8,7%	Leah	9,1% főpap jelöltje	Nő	8%
Törpe	6,8%	Dornodon	15,6% főpap jelöltje	Rejtőzködés	90
Árnymanó	9,6%	Raia	17,5% főpapja	Nyomkövetés	103
Troll	9,2%	Elenios	6,2% püspöke	Lopás	101
Gnóm	5,1%	Sheran	14,3% főpap jelöltje	Mászás	37
Alakváltó	22,5%	Tharr	22,7% főpap jelöltje	Csapdakészítés	29
Kobudera	24,4%	Fairlight	11,0% püspöke	Csapdaészlelés	42
Mutáns	0,0%	Chara-din	3,6% kisebb papja	Gyógyítás	118
Vízharc	26	Erő	85	Titkosírás	46
Ökölvívás	37	IQ	57	Felderítés	62
Szűrőfegyver	46	Ügyesség	54	Szörnyidomítás	23
Vágófegyver	26	Egészség	50	Teológia	64
Útőfegyver	40	Szerencse	62	Taumaturgia	106
Lőfegyver	36	Min. Erő:	18	Szerencsejáték	8
Dobőfegyver	40	Min. IQ:	16	Harcművészetek	35
Skalp (összes/legtöbb)	140/10	Min. Ügyesség:	13	Szkanderózás	26
Legtöbb szörny	5904	Min. Egészség:	14	Zene	73
Legtöbb TP	7368345	Min. Szerencse:	12	Szörnyismeret	45
Leggazdagabb	53060 arany	Legjobb	777	Pszí	23
Legtöbb ÉP	588	Leggonoszabb	666	Zárnyítás	32
Legtöbb tudatpont	78	Jó	23,5%	Vadászat	171
Legtöbb varázspont	1783	Semleges	48,2%	Bányászat	41
Legtöbb pszípont	174	Gonosz	28,3%	Testépítés	87
Legnagyobb hit első számú avatár				Úszás	37
				Ordítás	30

Ragyogó Hölgyek, Nemes Urak!

Nem sokkal azután, hogy a III. Ghalla Szépe Verseny eredménye (hosszú várakozás után...) kihirdetett, és már ismét a közönség figyelmét kell kérnem, hiszen a mai nappal elkezdődik a Világégés utáni negyedik szépségverseny! Idén sem marad el a szokásos meglepetés, ezúttal azonban nem valamilyen speciális feltétel jelenti az újdonságot, hanem egy újdonsült verseny... úgy néz ki, idén mi, férfiak sem kerülhetjük el az efféle megmérettetést. Elsősorban a hölgyek figyelmébe ajánlom Elfeanor kisasszony lentebb olvasható soraait!

De az én szép kötelességem most az, hogy elmondjam, melyek a Ghalla Szépe verseny szabályai az idén. Újra keressük a kontinens legszebb kalandozóhölgyét, de ehhez feltétlenül a segítségetekre van szükségünk. Ti döntitek el, ki az a leány, aki megérdemli, hogy viselhesse a szépség istennője által adományozott, mérhetetlen hatalmú Szélkoronát!

Várom hát az ajánlásokat (október végéig), amelyben megírjátok, ki volt az a hölgy, aki az idén a leginkább megnyerte a tetszéseketeit. Nem feltétel, hogy részletesen magyarázzatok szavazatokat, de tudnotok kell, hogy ha prózában, versben, rajzban segítetek a zsűrinek abban, hogy lelki szemei elé képzelje az általatok magasztalt lenyűgöző hölgyet, az sokkal több pontot ér!

Amit a voksnak feltétlenül tartalmaznia kell, az a hölgy neve, karakterszáma, valamint az ajánló neve és karakterszáma. Ezenkívül nem árt, ha megírjátok a szépséges lány fáját, jellemét és vallását is, de ezek nem feltétlenül szükségesek, csak az ajándékok elosztását könnyítik meg velem. A tavaly bevezetett korlátozás idén is érvényes: egy kalandozó maximum két hölgyre adhatja le a szavazatát. [Valamint egy játékos egynél több karaktere nem szavazhat ugyanarra a kalandozó lányra – ebben a tekintetben sajnos szigorúbbnak is kell lennünk, mint tavaly, okulva a legutóbbi verseny tanulságaiból.]

Közös Tudatok szavazatait is várjuk, és ebben a tekintetben különösen engedékenyek leszünk: a KT-k akárhány hölgyet megnevezhetnek soraikból (de egyetlen alkalommal)!

Idén is szükségünk van arra, hogy gáláns kalandozók felajánlásaikkal segítsenek abban, hogy méltóan díjazhassuk a legszebbnek ítélt hölgyeket! Ha megfelelő számú és értékű ajándékot ajánlotok föl, lehetséges, hogy az adakozók között is kisorsolunk egy (nagyon) értékes és exkluzív tárgyat...

Nos hát, mielőtt elbúcsúznék, még hadd konferáljam be a szépséges Elfeanort! Hallgassátok szeretettel szavait!

Szép álmokat és kellemes kalandozást kíván szeretettel:

PELEGRIN (#1531)

Kedves Kalandozótársaim!

Ebben a véres harcokban sajnálatos módon oly gazdag világban nagyon ritka esemény egy-egy barátságos verseny. A mindennapok harcait évente csak egyszer töri meg a Bárdverseny és a Ghalla Szépe választás. De miért is ne indíthatnánk újjára egy újabb hagyományt?

Megpróbálhatnánk bemutatni a nagyvilágnak, hogy mit szeretünk kedvestünkben, miért tiszteljük atyánkat, miért vagyunk büszkéek fiainkra... ezzel örömet, sőt, talán apró ajándékokat szerezve szereteteinknek.

Ezennel szeretném meghirdetni az első Ghallai Macsó Fesztivált! Ezen a versenyen minden férfi kalandozó automatikusan részt vesz, s sikere csak attól függ, mennyi és milyen ajánlást, szavazatot kap.

Várom tehát azon hölgyek és urak (!) leveleit, akik úgy érzik, van szerencséjük ismerni Földünk legfantasztikusabb Férfiját! A részletes indoklás nem kötelező, de feltétlenül írjátok meg a jelölt nevét, karakterszámát, fajtát és esetleg vallását is. Azért annyit elárulhatok, hogy nagyon lehet hatni a zsűri szívére néhány frappáns sorral, verssel, s akár más alkotásokkal is, mely a szeretett lényt méltatja...

A verseny a remélhetően hatalmas lelkesedés mellett is némi támogatásra szorul, épp ezért kérek titeket, hogy felajánlásaitokkal járuljatok hozzá a Fesztivál nyereségyalapjához. Várom továbbá azon hölgyek jelentkezését, akik szívesen lennének a verseny bírái.

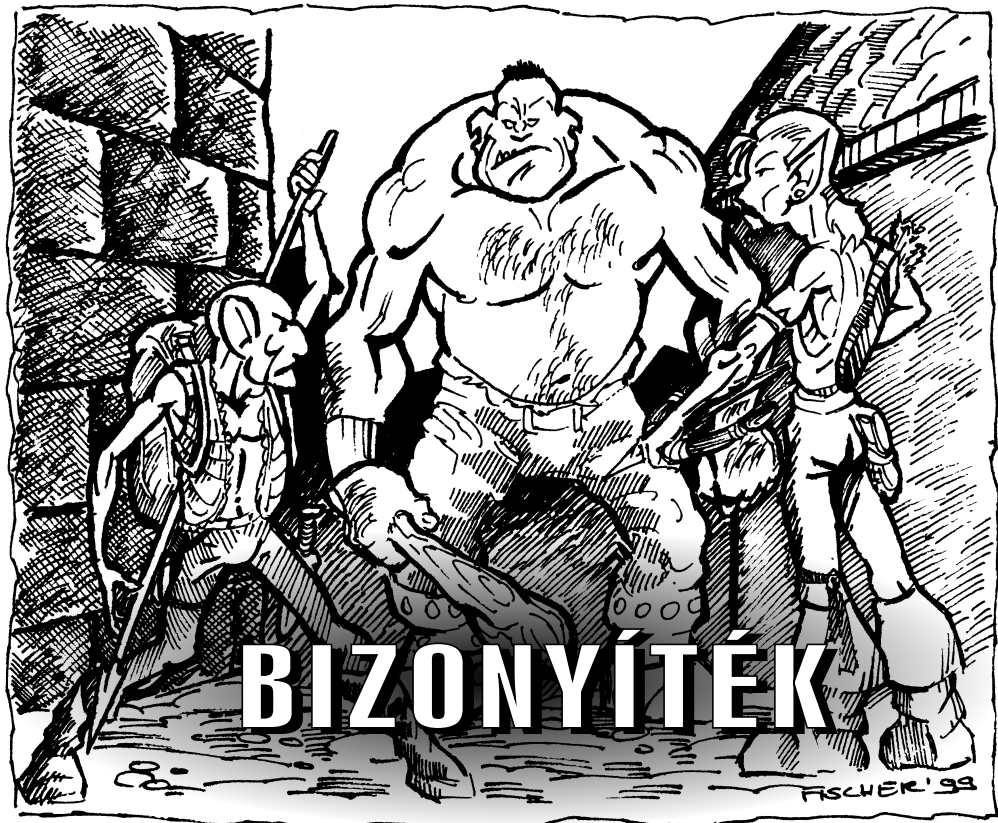
Végezetül szeretném megköszönni Pelegrinnek a szót és a segítséget! A mai nappal megkezdődött a Fesztivál! Hajrá!

Üdvözlettel:

A szépségversenyre a szavazatokat a következő címre is küldhetitek:
Pelegrin (#1531) – Németh Kálmán
1104 Budapest, Harmat u. 150. VII/30.
E-mail: Pelle@osiris.elte.hu

A következő címen szavazhattok a Macsó Fesztiválra:
Elfeanor (#3095) – Sípos Julianna
9400 Sopron, Várkerület 39.
E-mail: Elfi13@hotmail.com

A nevezések beküldési határideje:
1999. október 31.



A nagydarab troll bizonytalanul nézegette a kezeit, és egyre határozottabban érezte, hogy ezek a városlakók itt őt szándékosan ugratják. Szemei a vele szemben álló emberrel vaskos izmoktól duzzadó karjaira siklottak, újfent végigpásztázták az alkarjait díszítő forradásokat, majd megállapodtak két lapáttenyerén. De akárhogy is nézte, semmi jelentős különbséget nem látott. Kivéve, hogy az egyik markában a jókora, sünmedve tüskékkel kivert bunkóját szorongatta, a másikban pedig kopott kőkalapácsát.

A töprengés okául egyébiránt az szolgált, hogy bár már vagy egy tucatszor megkérdezte, merre kell menni a fogadóba, de senki nem volt hajlandó elárulni: minden megkérdezett csak az utca végét és a jobb kezét emlegette. Mi az, hogy jobb kéz? Neki mind a két keze jó, de ennek mi köze van a fogadóhoz? Szóval övele, meg a kezeivel ne szórakozzon senki, ha kell, a bunkójával és a kőkalapácsával (már csak azért is, hogy bebizonyítsa, neki mindkét keze éppen elég jó) fogja kiverni az őt érdeklő információt ebből az alamszi félkegelmű városlakókból. És most, miután ezen súlyos probléma megoldására ilyen jó módszert sikerült kiagyalnia, rögtön neki is akart látni a terápiának. Csakhogy az a fránya,

házban nevelkedett nyámnyla szélhámos (valószínűleg legalább az egyik szülőjének árnymanónak kellett lennie) nem átalott elszaladni! És a troll már megint ott állt feldúlva és elhagyatva, eltévedve, éhesen és szomjasan, és sehol senki, akiből ki lehetne verni, merre is van az az izé, vagy hogvis-hívják, amit keres.

Így hát újfent nekiindult az utca vége felé (rémllett neki, hogy ott kellene valamit csinálnia az egyik kezével), és szentül megfogadta, legközelebb előbb üt, aztán kérdez, és akkor legalább elszaladni nem fog a megkérdezett, az egyszer biztos. Persze még az is lehet, hogy előbb eldob egy-két parittyakövet is, csak a biztonság kedvéért. Vagy inkább akkor dobja el a köveket, ha az illető mégis elszaladna? De miután a dühödten morgó troll cölöplábaival, leginkább ajtók betörésére alkalmas lapos homlokával és a kezeiben vészjós-lóan himbálódzó fegyvereivel cseppet sem nyújtott bizalomgerjesztő látványt, az utca végéig senki nem volt hajlandó lőtávolságba kerülni. Csoda-e, hogy ezek után meglehetősen felpaprikázva érkezett meg az útelágazáshoz? De ott aztán rámosolygott a szerencse: kikérdezésre megfelelő alanyokat pillantott meg.

Mindeközben Szmoroz Ormolin úr, a fogadós már kezdett reményvesztetté válni. Hosszú hónapok teltek el, míg a fogadó felépült, de ő csak most lett igazán türelmetlen, amikor végre készen állt. Hajnal óta ott szobrozott az ablakban és bámult kifelé, hogy mikor érnek ide végre az első vendégek. És elmúlt a reggel, a délelőtt és a délután jó része, de sehol senki. És most, amikor végre néhányan ott toporogtak a kapuban, teljesen elbizonytalanodott. Egyáltalán nem így képzelte az első kalandozók érkezését.

Legelőször ugyanis egy nem túl magas, de mégis nyurga, törékeny alak (véltetően egy elf) érkezett. Barnás árnyalatú bőrruhát, fakéregből készült lábbelit viselt. Kezében nyers kidolgozottáságú, de mégis finom ívű íjot tartott, hátán tegez, és apró hátizsák volt. A város házai között meglehetősen szerencsétlennek tűnt, és annak is érezte magát. A természetes környezetben őt elrejtették az ágak és levelek, ugyanakkor ellenfeleit elárulta a gallyak roppanása, az állatok elcsendesése és ezer más apró jel. Itt pedig úgy érezte magát, mint amilyen egy lebegő gomba az erdőben: nagy, imbolygó, piros folt a tisztás közepén. Hiába éles a szeme, a kőfalakon nem képes átlátni, érzékeny orra tömény illat és bűzfelhőkkel eltömődött, a számára oly szokatlan zajok orgiája közepette egyre biztosabban érezte, itt bárki képes lenne a háta mögé lopózní. Már igencsak megbánta, hogy hagyta magát becsábítani a városba, azért a néhány aranyért, amit a boltostól kapott, nem érte meg. Eredetileg úgy tervezte, valami kisebb téren, fák között tölti az éjszakát, de nem tudhatta, hogy ennyire zavarni fogja a rengeteg kő, a város furcsa zaja, az utcák kemény, kövezett talaja, a füst és a por.

Aztán egyszerre csak ott volt a fogadó, ami azért mégiscsak biztonságosabbnak tűnt. Mivel azonban még sosem aludt kőből készült házban, nem csoda, hogy hosszasan el-töprengett a fogadó kapujától nem messze. Amikor már éppen elszánta volna magát a belépésre, hirtelen megjelent egy apró alak, és ravasz arckifejezéssel lecövekelte vele szemben, körülbelül egy késhajításnyi távolságra.

Ez a rettenetesen öltözött, kifejezetten alacsony és izgága figura egy gnóm volt, aki hosszas és fordulatos alkudozás után, melyet a boltossal folytatott, végre nyugodt körülmények között szeretne volna megzemlélni frissen szerzett kincseit. És őt ebben éppen ez a „gyanus erdőlakó” akadályozta meg, aki a fogadó kapujához túlságosan is közel markolászta messzehordó íját. A fegyveres harcban amúgy sem jeleskedő gnómnak most éppen a szokásosnál is kevésbé lett volna kedve belekeveredni egy csatába, pláne néhány karnyújtásnyira a hőn áhitott menedéktől. Úgy döntött tehát, hogy megpróbálja kívánni, majd csak odébb megy az az elf.

Csakhogy ellenfele nála sokkal inkább türelmesnek bizonyult, hiába, a türelem valóban nem a gnómok erénye. Így aztán egyre idegebben fészkelődött, túlsúlyos hátizsákja kis híján összeroppantotta nyeszlett vállait, ráadásul a különböző rekeszekbe és zsebekbe beledugdosott herkentyük összevissza szurkálták az oldalát. És ha mindez nem lett volna elég, még kényszerképzetei is támadtak: arra a gondolatra, hogy amennyiben a bokáját szurkáló vala-

mi a csontszuronya, akkor az most a hátizsák és a háta köze szorult, és aligha lesz képes azt szükség esetén időben előrántani, egyből kiverte a hideg verejték.

Mint ahogy az erőszakos megoldásoknak nem volt híve, így megpróbálta inkább ésszel megoldani a helyzetet. Előkotort tehát egyet a frissen vásárolt miegymásai közül és olyan komoly képpel, amilyenre csak képes volt, megpróbált úgy tenni, mint aki valamilyen szörnyen veszélyes varázslatra készül. Varázsolni ugyan még nem tudott, de mint minden gnómnak, jó érzéke volt hozzá. Így, amennyiben szerencséje lesz, gondolta, némi mágikus energiát meg tud majd idézni, mely a megfelelő irányítás híján természetesen azonnal el is fog szabadulni. És ha minden úgy történik, ahogy várja, akkor az energia majd apró, ártalmatlan szikrák formájában pattan ki a kezei közül, a hajából, vagy máshonnan, mikor hogy. Akkor majd az az alak megjijed, és odébb vonul. Ha azonban nem...

És ekkor robbant be közéjük a bunkósbotját lóbáló dühödtt troll. Szerencséjükre azonban kissé meglepődött az útnivalók váratlan bőségetől. Így míg eldöntötte, hogy kire is csapjon le elsőként, a gnómnak is sikerült megszabadulnia hátizsákjától, és kezébe kaparintania csontszuronyát. És most ott álltak hárman, egymásra szegezett fegyverekkel, vérfagyasztó csendben, csak a gnóm körül kavargtak bőszen a hátizsákjából kiszabadult madártollak, mint egy teljesen félresikerült varázslat.

Mindebből Ormolin természetesen csak azt látta, hogy a vékony és fürgé megérkezik, de ahelyett, hogy bejönne, csak vár és vár, míg meg nem jön az alacsony nagyszakos, hogy aztán már ketten meregessék a szemüket, mígnem legvégül befut a nagydarab dühös, és ezek itt fogják lemészárolni egymást, majd őt is, kifosztják és felgyújtják a fogadót, aztán a várost, majd ami még megmaradt, és végül, ha mindezzel végeztek, akkor majd jön az újabb tűzvihar vagy valami még rosszabb. És akkor Szmoroz Ormolin, az óvatos és ravasz kereskedő, a mindig előrelátó és megfontolt üzletember, a Kraplixon család jó barátja, Gatin új korcsmárosa (és a borkonyóópálinka titkának ismerője), a város legnagyobb épületének tulajdonosa, kockázatos tette szánta el magát. Gyors fohászokat mormogva a fogai között lerobogott az emeletről, át a söntésen, megkerülte az ivó közepén terpeszkedő nagy tölgyfa asztalt a bejáratához rontott, és szélesre tárva azt a lehető legmézesmázosabb hangján kiszólt az utcára: „Nem térnének be a Kalandozó Urak szerény fogadóba éjszakára?” És istene (aki szerette a vakmerő tetteket) sok-sok év után, mikor már kezdte azt hinni, sosem fog neki segítséget nyújtani, valamiért mégiscsak meghallgatta.

A három kalandozó hozzávetőleg egy hétig maradt a fogadóban. Majd minden este együtt üldögéltek az ivóban, jelentős összegekkel gyarapítva a fogadós vagyonát. Meglehetősen furcsa látványt nyújtottak így hármában: a hatalmas, izmos troll, az elmaradhatatlan bunkójával és nehézkes gondolkodásával, az elf, karcsúságával és bőrpáncéljában is keccses mozgásával, hihetetlen fürgeségével, és persze az éles ésjárású gnóm, ormótan tatuködmönében és a zsebeiből



kikandikáló „különlegességeivel”, már ahogy ő hívta ezeket a dolgokat. És mintha csak ez lett volna a jel, utánuk sorban érkeztek a kalandozók.

Ennek már több, mint öt éve. A fogadó azóta zavartalanul működik, tisztességes haszonnal. Se szeri, se száma az itt azóta megfordult különféle szerzeteknek. És ahány jött, mind annyiféle volt. Nyápicok és dagadtak, loboncosak és kopaszok, de volt köztük félfülvű és félszemű, zöld bőrű és aranysemű. Még olyanok is, akik kedvük szerint karmokat meg szárnyakat tudtak növesztetni. És aztán újabban a pikelyesek, az agyakban turkászóak, a kis szarvaikkal. Külsőre talán mások – gondolta Ormolin.

A viselkedésük, az meg aztán még inkább különös volt. Például voltak magamutogató izompacsirták, meg a zörgő csontkollekciók, a negédes mosollyal gyógyítgatók, a csuklyáik mögé bújó sunyik, a tanítgató okostojások, aztán álomkórosok, vagy azok, akiknek nyáladzó dögeivel csak a gond van. És ha már ezeknél az idomított korcsoknál tartunk, egyre többen hoznak magukkal mindenféle kis tenyérbemászó sárkánykákat, idióta erdei tündéreket, nem is beszélve a minden lében kanál familiárisokról, és a többi, és a többi... De az mind csak álca – Ormolin magában megértően mosolygott rajtuk.

No meg ahogy jöttek: eleinte csak gyalog, porosan és piszkosan, míg mostanában egyre többen közönséges vagy különleges szörnyek hátán feszítenek. Mások meg kékes szikrák és villódzások közepette egyszerűen csak megjelennek a fogadó előtt. Nem is beszélve azokról, akik egyáltalán nem is látszanak. Ezzel akarnak mások lenni? Csak egymást csaphatják be, Ormolin átlátott rajtuk.

Ormolin valóban jól ismerte őket: amíg a boltosokat és a fegyvermestert havonta legalább egyszer kirabolták, addig neki soha nem esett bántódása. Mert ő tudta, kik is valójában, és ennek megfelelően bánt velük. Tudta, attól a perctől kezdve,

amikor az a vére szomjazó troll lemondott arról, hogy letaglózza azt a másik kettőt, ráemelte vérben forgó szemeit és lassan, tagoltan kinyögte: „Ez a fogadó?” Hiszen istene újra ott állt mögötte. Ő világosította meg a troll elméjét, feledtette el az effel a kőházakkal szembeni ellenszenvét, és a gnómmal a tönkrement „különlegességek” miatti keserűségét.

És a kalandozók azóta is nap mint nap újabb bizonyítékát adják annak, hogy Ormolin jól ítélte meg a helyzetet. Csak a végső jelle, a megcáfolhatatlan bizonyítékra várt. Érezte, tudta, nem fog csatlakozni, megjön majd végül az az isteni üzenet.

Amikor azok hárman néhány év múlva visszatértek, már nem is hasonlítottak egykori önmagukra. Ormolin mégis felismerte őket. Egyrészt, mert emlékezetében megtartott mindent, amit csak a kalandozóktól megtudott. Hiszen sohasem lehet tudni, mikor válik egy megoly jelentéktelenné tűnő beszélgetéstördék fontossá. Másrészt ők hárman voltak az elsők, ez önmagában is különlegessé tett mindent, amit mondtak, vagy cselekedtek. Szóval, ők hárman még akkor megbeszélték, hogy majd egyszer újra találkoznak itt, és Szmoroz Ormolin természetesen nem feledkezett meg erről sem.

És íme, most itt van az a nap, amikor újra befutottak. Itt ülnek, ugyanannál az asztalnál, de már teljesen mások, mint öt éve voltak! Akkor még szinte mindenben különböztek egymástól, de most pedig alig-alig. Hiszen kinek látszanak most? Három mesterien képzett fegyverforgató, gromakpáncélban, arcukat eltakaró vassisakban, fekete bőrcsizmában, kezeikben a leghatékonyabb, mívesen megmunkált fegyverekkel. Három izomkolosszus, akinek kidolgozott izmai szinte táncot járnak, ahogy ujjaiuk között meg-megpörgetik súlyos fegyvereiket. Három magas rangú pap, isteneik kegyelméből számos hasznos varázslattal felvértezve. Három éles elméjű mágus, akiknek varázslatai mind a harcban, mind a mindennapi tevékenységeikben hatékony segítséget

nyújtanak. Vagy inkább három dúsgazdag alak, varázstárgyak tömegével feldíszítve: csuklóikon selymes fényű obszidián és csillogó umbatari karkötők, ujjukon szikrákat szóró smaragd védőgyűrű, derekukon mágiát sugárzó színes erdőv. Hol volt már az a sok apró különbség! A magasságtól és súlyuktól eltekintve közel egyformává váltak minden tekintetben. Így kellett lennie – Ormolin ezt is várta.

Hiszen ő tudta, hogy a tarkabarka sokszínűség, a viselkedésbeni sallangok mögött nagy-nagy egyformaság lapul. Mosolyfakasztó összevisszaságban kergetik egymást körbe-körbe, és nem jönnek rá, hogy mind ugyanazt csinálják. Fajgyűlölet! Hát ez a legneveltségesebb! A fajok közötti különbségekből pár év alatt szinte csak néhány külsőse maradt, mindégycik kalandozó jól képzett gyilkológéppé válik. Belső egyformaságaikat csak ideig-óráig képesek álcázni, és ez egyre rosszabbul sikerül. Nem mások ők, mint holmi alapanyag az igazi hatalom nagy olvasztótégelyében. Nincs saját akaratak, nem ők irányítják saját lépteiket. Csak a hatékonyság az egyetlen fontos dolog, míg a számukra ismeretlen cél elé törtetnek nagy igyekezettel. És Ormolint mindig kellemes bizsergés kerítette hatalmába, ha arra gondolt, ő bezeg tudja, hová is tartanak!

De milyen gyorsak és hatékonyak! Erdauin már az övék, és megkezdték Alanor meghódítását. Ormolin érezte, már nem lehet messze az az idő, mikor ez a csőcselék végre elnyeri végső formáját, bevégzi feladatát és helyreáll a dolgok régi rendje. A jelek egyértelműek – bizonygatta magának Ormolin – de akárhogy is, ezek még csak jelek. De türelem, a bizonyíték sem késhejt már sórá.

Pár nappal később igen viharos idő kerekedett, bömbölve rángatta a szél a felhőket, zuhogott az eső, így a fogadóban a szokásosnál is nagyobb volt a forgalom. És Ormolin figyelte a kockázó troll tömpe ujjait, amelyek hihetetlen finom mozdulatokkal újabb és újabb hatosokat pörgettek ki. A gnómot, a fogadó mai szkanderbajnokát, aki egy árnyanótól hódította el ezt a címet. Meg az elfet, aki annyi pálinkát engedett le a torkán, hogy attól egy törpének is fejre illet volna állni. Mondjuk annak ott, aki éppen a varázstudásával kérkedik, meg azzal, hogy bal kézzel is könnyedén a céltábla középebe tudja küldeni a dobónyilakat.

A tűzvihar előtt máshogy volt ez. Akkor az elfet nemigen láthatott senki sem, hacsak be nem merészkedett a legsűrűbb erdőkke. Mint ahogy trollt sem. És a törpék sem nagyon jöttek fel a föld felszínére. És amikor az, hogy kobudera még egyet jelentett a becsülettel. Mágiát sem sokan használtak, a gnómotoktól eltekintve tán csak néhány ember. Ormolin azonban azt is tudta, hogy mi volt ennél még sokkal, de sokkal előbb... Visszatér még majd az az idő is. Még-hozzá rövidesen.

Aztán kinyílt az ajtó és bejött egy kobudera. Köpenye, mely alól máskor csak az orra szokott kilógni, most csapzottan, összecsavarodva csüngött a hátán, gromakpáncélján a kiálló tüskéket kerülgetve kis patakokban csorgott le az esővíz, de szoros kontyba kötött összes haját, ápolt kecskeszakállát és harcsabajuszát még ez az ítéletidő sem volt képes összeköcol-

ni. A fekete bőrén ülő esőcseppek szikráztak a gyertyák fényében, szeme zöldesen csillogott. Egyenest a fogadóshoz lépett, jókora vaspajzsát a pulthoz támasztotta, és fogai között szűrve a szavakat, éltelt és italt rendelt. Ez a fojtott, sziszegő beszédmodor volt a jellegzetessége, valószínűleg erről kaphatta a nevét is: Sистерgő Pimpa. Ormolin ismerte őt, nem először járt itt, és eddig soha, semmiben nem tűnt ki. Most azonban egy olyan ékszer, vagy inkább varázstárgy lógott a



nyakában, amely nagyon hasonlított valamihez. Olyan valamihez, amit Ormolin nagyon jól ismert, és emiatt minden mást figyelmen kívül hagyva, teljesen belefeledkezett a medál vizsgálatába. Igen, kétségtelen, ez az a tárgy.

Vizslato tekintete felingerelhette a kobuderát, mert váratlanul ingerülten, tőle szokatlan magabiztossággal rászigegett a még mindig kimeredt szemekkel álló fogadóóra: „Mozdulj már, vagy megköstöltheted az öklömet!” Ormolin pedig, önuralmát visszanyerve engedelmesen bólintott és tálcát ragadva sietősen megindult a pincébe.

Ott azonban, miután meggyőződött róla, hogy egyedül van, félredobta a tálcát, és gondosan magára zárta az ajtót. Félregördítette a legnagyobb hordót, és a feltároló rejtkehelyről kiemelte azt a kis, vaspántokkal és mágiával megerősített ládát, melyben vagyonának legjavát őrizte. Felnyitotta, és türelmetlenül félrelékdösva az aranyat és drágaköveket tartalmazó zsákocskákat, felpattintotta a rejtett rekesz fedelét. Nagy levegőt vett, és lassan kiemelte, majd szertartásos mozdulatokkal nyakába akasztotta a kalandozónál látott ékszer egy másik példányát: egy gonoszul csillogó Káosz-szimbólumot. Az ősi isten, Chara-Din újra itt van. Nem ellenfelei ezek az egymással marakodó felkapaszkodott gyenge kis istenecskek. Ostoba hiveikkel együtt valamennyien Ő Hatalmasságának a tudatlan szelgái.

BALLAGÓ ELEK

TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését. A magyarázatokat a márciusi Krónikában találod. A leírásokban nemcsak a varázslatok működése szerepel (ez amúgy is benne van az eredeti enciklopédiában, bár nem árt, ha így szépen sorban össze lehet őket gyűjteni), hanem sokszor a program működésével kapcsolatos titkokat is leírok, pl. lopás képlete vagy a kör eleji gyógyulásá.

VÉDELEM A SAV ELLEN (36. varázslat)

Típus: rúna, védekező

Hatóidő: csata

Hatás: ld. alább

Max. hatásfok: -

Min. taumaturgia: 5

Költség: 75 arany

TVP: -

VP: 12

Használata: automatikus

Ez a védekező varázslat teljes védelmet nyújt a savtámadások ellen, nem sebzódsz, nem semmisülnek meg tárgyaid stb. Rövid eszmefuttatás a TV listáról: ha a listában van olyan varázslat, amelynek mindenképp van értelme (pl. védelem a savtól egy savat lehelő ellenféllel szemben), akkor mindenképp azt választja a program, egyébként olyat választ, amelynek LEHET, hogy van értelme. Pl. ha az ellenfél tud varázsolni, akár tudhat savhurrikánt is, így a védelem a savtól LEHET, hogy van értelme. Ha varázsolni és lehelni sem tud, akkor semmiképp sem választja ki a program. Ha két varázslat van a TV listában, amelyek mind egyikének LEHET, hogy van értelme, akkor az elsőt fogja használni. Ha tehát savat lehelő lényekkel szemben savvédelmet, tüzet lehelőkkel szemben tűzvédelmet, egyébként hhaar burkát akarsz használni, akkor a helyes beállítás:

TV hhaar burka, savvédelem, tűzvédelem

Ha a hhaar burkát a végére rakod, akkor a varázsolni tudó lényekkel szemben is a savvédelmet fogod lődözni. Ha azt akarod, hogy a fenti beállítás mellett bizonyos, tűzvarázslatot használó ellenfelekkel szemben is használod a tűzvédelmet, ahhoz már az FTV beállításokat is használnod kell.

A védelem a sav ellen varázslatnak anyagi komponense is van, egy fekete gyöngy.

MÉREGFELHŐ (37. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: LDSC

Hatóidő: azonnali

Hatás: D3/szint sebzés, -3 támadás

Max. hatásfok: -

TVP: -

VP: 12

Használata: automatikus

A méregfelhő csökkenti az ellenfél támadását, és még sebzést is okoz. Nagy előnye, hogy más varázslatokkal ellentétben, nincs maximalizálva a sebzés, viszont van ellene mentődobás. Persze, ha valaki olyan magas szinten lövöldözi, ahol már komoly sebzést okoz, akkor az ellenfél valószínűleg a mentődobást is elrontja.

Anyagi komponense mindössze egy csepp méreg.

VÉDELEM A TÚZ ELLEN (38. varázslat)

Típus: papi, védekező

Isten: DRS

Hatóidő: csata

Hatás: ld. alább

Max. hatásfok: -

TVP: -

VP: 12

Használata: automatikus

A varázslatról nagyjából ugyanazt lehet elmondani, mint a védelem a sav ellen esetén. Kérdezték tőlem, hogy hogyan lehetséges, hogy a varázslat nem hozzáférhető minden isten hívei számára?

Mindig vannak játékosok, akiket már az is zavar, hogy létezik olyan varázslat, amelyet egyszerre több isten hívei is megkapnak – mások pedig azt szeretnék, ha számukra minden varázslat hozzáférhető lenne. Azzal, hogy minden istennek vannak egyedi, vagy csak kevés más isten által hozzáférhető varázslatai, azt szerettem volna elérni, hogy az istenek egyéniséget, különbözőséget adjanak a karaktereknek. De persze természetesen én sem vagyok képes 7-800 funkciójában különböző varázslatot kitalálni és leprogramozni, ezért vannak közös varázslatok. Azzal sem értek egyet, hogy „de hát az armageddon ellen is kell valami védelem...” Az armageddon erős varázslat, de láttam már olyan csatát, amelyben az armageddont használó veszített, annak ellenére, hogy ellenfele nem ismerte a tűzpaizsot. Tudom, hogy mindenki szeretné, ha a karaktere lehetőleg mindenhez értene és minden ellen védett lenne, de ez bizony nem megy.

A varázslat anyagi komponense egy csepp spiritusz.

ÉHÍNSÉG (39. varázslat)**Típus:** papi, támadó**Isten:** LS**Hatódó:** azonnali**Hatás:** ld. alább**Max. hatásfok:** -**TVP:** -**VP:** 7**Használata:** automatikus

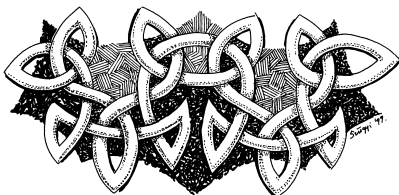
Valljuk be, az éhínség egy inkább szerepjátékos varázslat, és az aktuális csatában még nem sok haszna lesz, annak elenére sem, hogy nagyon nehéz ellene a mentődobást megdobni. Nem csoda, hogy főleg a szörnyek használják, de azok nagy előszeretettel. Hallottam olyan javaslatot is, miszerint jó lenne, ha az éhínséget és hasonló varázslatokat el lehetne lőni csak úgy, harcon kívül, akárkire. Bár így ezek a varázslatok kétségkívül érdekesebbek lennének, úgy hallottam, sok játékos már így is úgy gondolja, hogy épp elég módszer van, amivel a játékosok szívatják egymást.

A varázslat anyagi komponense egy kaja, és szörnyek ellen nem használod.

TOMPÍTÁS (40. varázslat)**Típus:** rúna, védekező**Hatódó:** csata**Hatás:** ld. alább**Max. hatásfok:** -**Min. taumaturgia:** 3**Költség:** 38 arany**TVP:** -**VP:** 8**Használata:** automatikus

A tompítás egy bizonyos, szörny végtaghoz rendelt speciális képesség ellen véd meg, amelyet úgy hívnak, hogy „páncéltörés”: a sisakodat, páncéldodat, pajzsodat semmisítheti meg. Kevésbé ismert tény, hogy a varázslat felrakásakor a szörny -2 sebést is kap. Ha a tompítást berakod a TV listába, és ilyen szörnyel találkozol, a gép felismeri, hogy a varázslat biztosan hasznos lesz, és automatikusan felrakja.

A fentén kívül a tompítás még teljes védelmet nyújt a gigaököl, tharr haragja és természet haragja varázslatok ellen, valamint megvédi a tárgyaidat az egyéb tárgytörő varázslatoktól (pl. sötét rítus), amik ellen más védelmet nem nyújt, de ha ilyenre számíatsz, akkor az FTV listából használd. A varázslat anyagi komponense egy szögletes kő.

**JÉGCSÓVA** (41. varázslat)**Típus:** rúna, támadó**Hatódó:** azonnali**Hatás:** D6/szint sebész**Max. hatásfok:** 16**Min. taumaturgia:** 5**Költség:** 80 arany**TVP:** -**VP:** 15**Használata:** automatikus

A jégcsóva sebzése ugyan kisebb a villáménál, viszont fehér glóbuszt – a jégcsóva ellen védő varázslatot – jóval kevesebben használnak, mint elektromos pajzsot. Tehát a jégcsóva elviekben jó varázslat lenne, csakhogy komponense, a püderkő kissé körülményesen beszerezhető. A jégcsóva mellett még egy érv szól, ami miatt esetleg érdeemes legalábbis olimpián használni: sokkalta nagyobb büntetést kap az ellenfél a mentődobására, mint villámnál, tehát nagyobb eséllyel osztod ki a teljes sebzed.

ÖRVÉNYKERÍTÉS (42. varázslat)**Típus:** rúna, védekező**Hatódó:** csata**Hatás:** ld. alább**Max. hatásfok:** -**Min. taumaturgia:** 4**Költség:** 80 arany**TVP:** -**VP:** 10**Használata:** automatikus

Az örvénykerítés 10-zel csökkenti az ellenfél lőfegyverrel való támadását: ez alacsonyabb szinten általában bőven elég, hogy a lőfegyver ne találjon vagy keveset sebezzen (ha amúgy is magas a védettséged). Bár a komponense mindössze egy madártoll, kalandozók nem szívesen használják, ugyanis szörnyek ellen nincs haszna, kalandozókkal szemben viszont érdekesebb a nagy sebzedt kivédő elektromos vagy tűzpajzsot bekészíteni. A szörnyek viszont előszeretettel használják.

VAKÍTÓ FÉNY (43. varázslat)**Típus:** papi, támadó**Isten:** RE**Hatódó:** azonnali**Hatás:** -7 támadás**Max. hatásfok:** -**TVP:** -**VP:** 7**Használata:** automatikus

A vakító fényt elsősorban azoknak az Elenios hívőknek ajánlom támadó varázslatként, akiknek kezdetben nincs sebző varázslatuk. Aránylag olcsó, nincs anyagi komponense, és a -7 támadás sokszor jelenti azt, hogy az ellenfél el sem talál vagy minimálisat sebez. Ne felejtsetek el, a

-7 támadás sokkal jobb, mint a +7 védettség (mivel a magas szintű védettség kettővel ill. hárommal el van osztva). Az olimpiai középkategóriákban sokszor múlik a győzelem azon, hogy az ellenfél elrontja-e a mentődobását a vakító fény ellen. Ezt nemrégiben még hatékonyabbá tettem, hogy a vakító fény még jobb varázslat legyen.

TISZTÍTÓTŰZ (44. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: RE

Hatóidő: azonnali

Hatás: D6/szint sebzés

Max. hatásfok: 22

TVP: -

VP: 13

Használata: automatikus

A tisztítótüz csak gonoszokat tud megsebezni, más lények ellen nem is használod. Vigyázat, nem minden szörny gonosz, még az élőholtak közül sem (pl. csontváz lord). A tisztítótüz komponense (fáklya) könnyen beszerezhető, energiatámadás, tehát nehéz ellene védekezni. A tisztítótüz ellen kizárólag az energiapajzs varázslat véd, de ezt néhány szörnyön kívül valószínűtlen, hogy bárki alkalmazná ellened. Bár a tisztítótüz sebzését sikeres mentődobás felezi, de pont a gonoszoknak az energiatámadások ellen komoly mentődobás mínuszai vannak.

Lőfegyverrel kombinálva, a varázslat ideális kellemetlen szörnyek (pl. autentikus vámpír) semlegesítésére, mielőtt még az ütésváltásra sor kerülne.

SÖTÉT HALÁL (45. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: LD

Hatóidő: azonnali

Hatás: 1/3 aktuális ÉP sebzés

Max. hatásfok: -

TVP: -

VP: 18

Használata: automatikus

A sötét halál potens támadó varázslat, amelynek köszönhetően az ellenfél elveszti életpontjának egyharmadát. A varázslat anyagi komponense egy püderkő, amely nem túl könnyen beszerezhető, és van ellene mentődobás is, melynek sikere esetén a varázslatnak nincs hatása.

A varázslattal kapcsolatban vannak személyes tapasztalataim, olimpián használtam, és az ellenfelek kb. fele ellen bejött – azokban a körökben többnyire nyertem. A magas szintű, szerencséjüket magasra pumpáló karakterek ellen nem túl hatékony, még túlvilág lehetetével sem, a nehezen kiirtható főszörnyek ellen azonban érdemes berakni FTV-be.



Négy éve alakult meg az **Illúzió Mesterei Közös Tudat** azzal a céllal, hogy egy új misztikumot teremtsen meg Ghallán. Általános szövetségként bárkit befogadhatott, aki komolyan érdeklődött az víziók iránt, fajtól és vallástól függetlenül. Töborzás nélkül értük el a hatvanas létszámot, talán elsőként és egyedülállóként a nem speciális KT-k közül. Sok a találgatás a képességeinket illetően, de biztosat senki sem tud. A homályban tevékenykedünk, hiszen a látszat a mi szolgálonk.

Nemrég tagjai lettünk a **Becsület Harcosai** szövetségnek, mert egyeznek az elképzeléseink az érintett Közös Tudatokkal. A semleges erők megszilárdítják hovatartozásunkat, mi pedig egy rejtett erővel erősítjük az amúgy is tekintélyes szövetséget. Egy különleges erőt képzeink, amire ellenségeink nem számítanak.

Ha még nem döntöttél a KI-ba lépésedet illetően, és érdekelnek az illúziók, ha elegendő van az egyhangúságból: itt a lehetőség. Meghirdetjük az Illúzió Mesterei első tagtöborzását. A leállt karakterek helyére keresünk aktív tagokat, korlátozott számban. Te is uralthod a káprázatot, villámokat szórhatasz az ellenfeleidre és árnyként zavarhatod meg az álmukat. Ha biztosítani akarod a helyed, ne habozz: keress meg minket!

FEALEFEL THROM (vezető) emc@kfrtkf.hu
LENDRIN VELLIAN (alvezér) nagy@tigris.klte.hu
BULDÓZER (alvezér) buldozer@kfrtkf.hu
Honlap: www.extra.hu/illuzio

"Arnyak veszik körül, alakja szellemként mosódik el. A képzelet a kezében valósággá válhat, mert a káprázat neki engedelmessé válik. Az Illúzió Mestere."

ÁTADÓ

□ Átadó egy 195. forduló 19. szintű, ember fi. Dornodon püspöke. Az Ördögi Kör (9111) KT tagja. MXTU: 21, 500 feletti gonoszság, 30 feletti erő, 350 feletti max VP, 30 forduló lemaradás, 17 extra, +4 KNO, 25 tau, 23 teo, 23 lo-pás, 19 csapdaészlelés. Nincs letápolva (sma-ragd gyűrű, egyebek). Összes fordulóval + Olimpia is („tokkalt, vonóval”). Csak igényeseknek! Jelentkezni: 380-6903-as telefonon lehet. Lajost keresd! Vagy a (#2464)-es mentál.

Szász Lajos

BUNYÓ, FENYEGETÉS

□ Gonoszok! Tudomásom van róla, hogy a ti uraitok is megköveteli tőletek egy jó vérenek kiontását. Úgy gondoltam, könnyíték a helyzeteket, s állók elébe fegyvereiteknek. A kívánt szint 11-13. Találkozunk a középű kalandozóváros környékén ill. Libertan felé. Legtöbbők legfeljebb meglátogatja urát, tehát veszteni nem vesztettek. Győzzön a jó!

VI. 22. **Sorgia Antares**, Raia tanítványa
□ Kalandozók! Chara-din kutyái szervezkednek Ghalla elpusztítására törekedve. Fogjunk össze! Együtt legyőzhetjük őket, ezeket a gyáva férgekét. Egyet (akivel személyes nézeteltéré-

APRÓK

sem akadt) kihívtam párbajra, de még válaszolni sem mert, egy másik féreg pedig azzal fenyegetőzött, hogy majd együtt lerohannak. Aki szívesen segítene, írjon! Más. Szükségem lenne a T/BA parancs enciklopédiájára (már elmúltam negyedik fordulás, csak nincs meg az a forduló, amiben megkaptam). Leah beáldozási tárgyai érdekelnek cserére vagy megvételre. Le Chara-dinnal és a férgével!

Syndi Mcload (#2084)

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Egy fekete, rövid hajú, csillogó szemű, ember férfi és egy tüsi, ezüst hajú, szürke szemű, alakváltó färfi, akik lopni akartatok tőlem, kérek írájatok meg neveteket, karakterszámotokat, hogy jobban összeharátkozhassunk. Ne féljete, nem akarlak megölni titeket, sem pedig harca kihívni.

Artus ben Joyce (#2626),
a szögletesasztal gnómja

□ Üdv, kalandozótársak! Egy rövidke felhívást szeretnék intézni hozzátok, remélem lesz, aki elolvassa. Tehát gondolom mindenki tudja, hogy hamarosan elindul az Ősök Városa. Én jelenleg a TF-en játszom, de amint lehetséges, szeretnék karaktert indítani az ÖV-n. Ezúton szeretnék mindenkit megkérni, aki szándékozik majd játszani az Ősök Városán (is), hogy építsünk ki már a kezdetek kezdetén egy olyan társaságot, melynek tagjai e-mailben vagy levelek útján értesítik egymást a felfedezéseiről, tapasztalatairól és elbeszélgetnek a kalandozásai-król. Leendő kalandozók, egyesüljünk a közös jólét érdekében! (Ejnye... 10 évvel ezelőtt még párttitkár is lehettem volna egy ilyen beszélősal...Hehe!) Gondolom, mindig lesz olyan, aki nem szeretne magára hagyottan császalkálni egy új és idegen világban, tehát várom mindenkinek a jelentkezését! Még annyit, hogy a magam részéről jobban örülnék, ha e-mailen keresztül történne az infócseré, hisz így sokkal gyorsabban terjedhetnének a hírek, nem? És ne feledjétek: lehet, hogy a kezdésig még van egy-két hónap, de nem jobb, ha már az első lépéseidnél sem vagy teljesen magadra hagyatva? A cím: szloory@yahoo.com (szeptemberig a „kukac” után még a freemail.c3.hu-t írjátok),

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatok a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
 - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
 - ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdesz,
 - ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
 - ♦ cserberélheted, kiegészítheted, eladhatod,
 - ♦ de leginkább használhatod kártyagyűjteményedet,
 - ♦ TF-es és KG-s infók között keresgélhetsz (legújabb HYPER, MAP),
 - ♦ bejelölheted táborhelyed a gigantikus Ghalla-térképen,
 - ♦ rendszeres KT-találkozók, versenyek, jelmezbálok és író-olvasó találkozók vannak,
 - ♦ szerdánként a Star Wars kártyások találkoznak (minden hónap 3. vasárnapján hívatalos verseny!)
 - ♦ szinte mindent megtalálász, ami a jó játékhoz kell.
- EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENÉZNI.

Ezen hirdetés felmutatójának
10% kedvezményt adunk
a Beholder Kft.
termékeinek árából!



Címünk:
CAMARILLA KFT.
1132 Budapest, Csanády u. 4/B
Bejárat a Kresz G. u. felől

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00



illetve Békésszentandrás, Széchenyi u. 9.

Zorm Yanchor, alias Szabó Loránd.

□ Hi mindenkinek! A női KT-nak írok abból a célból, hogy küldjenek magukról valamit mert engem érdekelne. Egy alakváltó leányzó! Elérhettek ezen az E-mail címen: wicy@ma-il.mata.vu. Sziasztok:

Scarabeusiusus (#3687)

□ Hi mindenkinek! Iván Nitró vagyok s ezen az úton mondom minden leendő Tharr hívőnek, hogy nyugodtan írjanak, ha segítség kell vagy egy új levelező társ. Címem: E-mail: wicy@mail.mata.vu postai: Balatonszárszó Pipacs utca 22. Irszám: 8624. Cső:

Iván Nitró (#3804)

SZERELEM

□ Várom azon kobudera nők jelentkezését, akik szívesen lennének egy fekete, tüsi hajú, zöld szemű kecskeszakállas kobudera társai. Jelenleg a (25, 3)-as koordinátánál vagyok. Írjatek! Címem: Kovács István, 7084 Pincehely, Kolozsvári u. 28., tel. 74-406-594 (István kérd).

Abe (#4904)

SEGÍTSÉG

□ Kedves Elenios hívők! Szükségem lenne 1 csepp ragasztóra, hogy be tudjak áldozni Eleniosnak, Fízetés aranyban. Címem: ifj. Friesz Antal, 1046 Budapest, Pácoló u. 10.

Enyves kéz (#5423)

□ Kedves kezdő kalandozók! Továbbra is várom leveleiteket! Szívesen segíték, ha többet akarsz tudni az istenekről, szörnyekről, labirintusokról stb. Természetesen az információért semmit sem fogadok el. Sajnos nyomtattott anyagot nem tudok küldeni. E-mail: ige@freemail.c3.hu. Addig is kellemes kalandozást kíván: **Sirrus D'Albo (#5321)**

□ Keresek aranyló ugarhajtát, madártollat és püderkövet. Aki szívesen ad, annak cserébe semmit sem tudok adni, erre előre is elnézést kérek mindenkitől. Az is jó, ha megmondjátok, hol találok ezeket a cuccokat. Sürgős!

Erregan (#1591)

□ Remélem, örömmel fogadtátok a segítségemet. Akik maguk szeretnék megismerni ezeket az infókat, azok ne olvassák el! 1. Bibircsók óriás (#120): 615 TP, alacsony, illetve magashegységben található, 6 aranyat lehet szerezni belőle. 2. Manifesztátor (#124): 320 TP, bozót, manifesztátor nyulványt lehet belőle kinyerni, hogy megtudt útni, kell nálad lenni kazmárgyökérnek 3. Láncing (#222): kb. 100 aranyat ér, +8 védőt ad, Lady Olivánál lehet beszerezni. 4. Smaragd védőgyűrű (#223): kb. 120 aranyat ér, +2 védőt és +2 szerencse, Vangornál lehet beszerezni. **Longlard (#4888)**

SZÖVETSÉGEK, KT-K

□ Artus ben Joyce, egy hosszú, ezüsthajú, piros szemű gnóm férfi vagyok, 14-16 fordulóra jöttem a Kiegyett Földről, 3. szintű vagyok. Remélem, elővassátok/előlvastátok az „egy gnóm naplójából” című síklem, mely háttértörténetemül szolgál. Szeretném, ha a Sheran hívők, illetve a fekete Druidák összes tagja írna nekem egy kis bemutatkozó levelet, írma a KT-jukról, hogy láthassam, hova is akarok majd belépni. Én a békésebb kalandozók közé tartozom, visszafogottabb vagyok az átlagnál, előbb kétszer is meggondolom, hogy mit teszek (hála a kissé visszavonultabb élő barátoknak, Nardaalnak). Írhatnak mások is, de elsősorban a sheranitákra vagyok kíváncsi. Mára ennyi: **Artus ben Joyce (#2626)**

□ Az Erdők Vándorai KT vár minden elfet soraiba. Jelentkezhetsz nálam, Glanga Dor Blaazeernél (#1952) vagy vezérünknel, Banális Áljibeknél (#3813)

VII. 14. **Sendiel Ger Findal (#1203)**, jó elf

□ Halihó KT-érettek! Én Vitéz Paprika Jani vagyok, az Idő Porszemének tagja. Jelenleg éppen beajánló körúton vagyok, ezért azt gondoltam csapok egy kis hírverést. Képzeljétek, nekem tetszei a KT-m! Lelkes kis csapatunk friss kétségei kihatásához (és fejlesztéséhez persze) új tagokat keres. Mindegy, hogy ki vagy, csak Ghallarontó Chara-din nem fér a Kaleidoszkóp színeibe. Ha szeretnél megismerkedni velünk, írd nekem vagy Kagnak (#2788)! **Vitéz Paprika Jani (#4860)**

□ Sírj új álma elszakította őt fölünk, mert mi nem osztjuk oly mértékben nézetét. Távozásra kellemetlen, de nem számít már igazán. A kezdő 7 fő összegyűlt, már csak a kezdő együttállásokat várjuk. Amennyiben óhajtot, befogadunk, hiszen erőnk földe is függ, csak jelezd felém újdékokat, és Leah végre valóban az új, az igazságához közelebb álló értelmet nyer általunk. De jól figyelj: mi nem az értékeid növeléséért alakulnánk, szellemiségünk tekintetében második Pentagrammunk is szeretnénk lenni. Ha ezt nehezen fogadod el, nem tartunk számat rád, nem a létszámunk lesz a lényeg. Ha érzed a „hívást”, nem kell több: tárt karunk, mosolyunk lesz a jel, hogy hazatértél. **Tyron Yarell (#2254)**

□ Tisztelt Káosz Lordok! A májusai AK-ban megjelent hirdetéseket segítettem dönteni. Régióta Chara-din hívének éreztem magam, de a beáldozás ékkő hiányában nem tudtam végrehajtani az ékkőhöz jutás feltételeit közöltétek, de engem érdekelnek a pontos körülmények is. Én a küldetés teljesítését, és a későbbi KT-tagságot is vállalom. Chara-din elővédő végrehajója, Utasa. Levélcím: 6400 Kiskunhalas, Bercsényi u. 18. **Becker László**

□ Tudatom Ghalla minden lakójával, hogy a női KT mostantól a Sziklaölkök KT védelmét élvezi. A kobudera nagytanács döntése alapján megortlunk minden fizikai, tudati és írásbeli sértést, ami árt, árthat a Feminin Galerianak. Az ezzel kapcsolatos humoros vagy udvariatlan véleményeket vérről és skalpokkal toroljuk meg. Az eddigi bűnösöket egyelőre nem likvidáljuk, ám a jövőben nem tűrünk el semmilyen negatív véleményt, kritikát. Ehhez tartásotk magotkat Ghalla kalandozó! Továbbá a közismerten becsületes KT-k (Viharlégió, Naplovagok, LIN, Két Kard Testvérisége stb.) tegyék azt, amit ilyenkor a lovagi eszmények megkívánnak. Támogassák a Feminin Galeriat az etika és a lovagi erkölcs által megkívántak szerint! Tisztelet és erő az Acélföldöknök és a Sziklaölköknök! Vérem, tiétek a kí, tiétek a hatalom.

A bosszú harc művészeinek jelmondata:

„Az emberevők szívoak, mint az ezeréleű és legyőzhetetlenek, mint a gyűlölet.”

Az Emberevők Harci Kí iskola mentora:

Vay Décker (#1182) aOjabun

□ Tüléől! Bizony már több mint egy éve annak, hogy annál a bizonyos trikornis felszéknel esküt tettünk. Esküt, melyben megfogadtuk, hogy fanatikusan fogunk harcolni a magunk módján, azon gonosz hit illetve nézet (ek) ellen, melyek veszélyt jelentenek megmaradt kicsiny földünk élővilágra, a Természet egészére nézve. Megesküdöttünk Darochaar fődruida testvérünkkel együtt, hogy bosszút állunk Mordon, amiért annyit életet pusztított el ily silány, mocskos, aljas módon. A bosszúnk nem a gyilkolásra épül, élvégre druidák vagyunk, s ennek okán nem sérthetjük meg az Élet szent, sérthetetlen eszméjét. De igen megteszünk mindent azért, hogy a gonosz ex-ezisztálás, illetve a Káosz hite jelentősen meggyöngyödjön mind Erdauinon, mind Yuarriában, azaz a Tüléők Földjén. Ezen szent cél(unk) sarkalatos pontja egész vallási szövetségünknek, melytől nem tágtunk egy lépésnyit se. Ebből adódóan csak az legyen Fekete Druida, aki képes elfogadni ezen fanatikus nézetünket! Sok kellemetlenségőtől kíméli meg mind magát, mind kicsiny KT-nkat. Nekünk nincs szükségünk „szürkére”, csak a legjobbak lehetnek tagjai ezen elhivatott társaságunk. **Fekete Druidák (#9155)**

□ Valami történt. Valami megváltozott a kasztoproplanáris térben. Újabb csillag született az elmék erejéből, amely világosságával besugározza a tér minden szögletét. Igen, megalakultunk. Célunk a törpe ósók tudásának feltárása, hagyományaik megőrzése. Ha méltónak érzed magad, csatlakozz! Együtt erősebbek vagyunk. Információról fordulj vezetőnkhez, Gobó Muffannhoz (#1156). Az Ósók szelleme kísérieren utadon: **A Csillagösvény Tárnokai (#9160)**

ÜZLET

□ Dornodoniták! Templomrombolás! Ön templomot szeretne rombolni? Szeretné teljesíteni istene küldetését, de sehogy se sikerül? Nem talál építő félben levő templomot? Itt a megoldás: vállalom az előkészítő munkát. Építetek önnek 300 TVP-t egy templomba, már csak le kell rombolnia. Nincs felesleges TVP kidobás, hiszen csak ennyi lesz kész a templomból. Ha hirdetésem felkeltette érdeklődését, keressen meg bátran! Természetesen, fizetni minden esetben előre kell. A fizetéség igazán csekélység, mindössze 300 ap. A templom a csatorna közelében, a NY-i oldalon készül. Jó pénzért minden megszerezhető!

Higany Hugo (#1010), Fairlight püspöke

□ Kalandozó! Van néhány felesleges cuccom, amit eladnék: 2 moa jádekö, 1 moa búrát, 1 moa üveggömb, 1 ónix masszavadító és 2 pularkristály. **Shang Tsung (#4981)**

□ *Kincs, kincs, kincs, kincs,
Ez az ami nekem soba nincs!
De változik a világ, ha lesz nekem,
Ha valaki elveszi, azt agyonverem!
Arany, ékszer, drágakő
Ez az, ami mindig kő!
Mostantól ezeket mindig megveszem,
Keress bármikor, s add el nekem!*

Szóval, ha bármikor van feles éxered, drágaköved, keress meg! A cikk megjelenése kb. Shaddar környékén leszek. Tolvajok! Ha ezentúl kincset (arany, ékszer, drágakő, mágiikus cucc) emelsz el tőlem, kérlek, add vissza! Esetleg csere is szóba jöhet. Az esemény után 3 héttel indul a megtorlás. Ez nálam T-t jelent. Ez a dolog nem kincsekre nem érvényes. Na jó, kivétel a fém páncélok!

D. Kazimir (#3231), a kapzsi törpe

□ Üdvözlök minden kalandozót! Az alábbi tárgyakra lenne szükségem: nekrofón medál, szerencsetalimán, regeneráló gyűrű, Eldaran karkötője, umbatari karkötő, sárga vagy bíbor erőöv. Ha van nekéd és eladod, csak szólj, biztosan meg tudunk egyezni. Fizetés aranyban. Tel.: 77-428-507 (Keresd Mátét!)

Longlard (#4888)

VERS

CORINAK!

□ *Mikor meglátalak, tudtam, hogy ismerlek.*

*Ezüst bajad, mint lágy esti szél,
Mint ezüstcsillag erdei tó vizén,
Úgy bullánczolt a barlang közepén.
Akár a boldfény az ég tengerén.*

Zöld szemed, mint csillogó smaragd mit adtál,

*Mint fák lombjai bajnali pirkadatnál,
Úgy nézted könnyes szemekkel énrám.
Akár a zsenge fűszál a barmatos pusztán.*

Mikor megöltelek, tudtam, hogy szeretlek.

Argon Flerakk (#4543)

EGYÉB

□ Az alábbi írással a tolvajlás témájához szeretnék hozzászólni. A nevem Chinta-lan, fajom árnymano és a Mesterek Bandájának tagja vagyok. Én a tolvajlást a szakmánknak tekintem. Számomra nem az az élvezet, hogy a földet ásom ritka fémek után, vagy tárgyakat illesztgetek össze, hogy újakat találjak fel belőlük, hanem az, hogy megpróbálok észrevétlenül valakinek a táborához jutni, kijátszva az éberségét, csapdáját, varázslatait és megpróbálok valamit elcsenni a hátszálkjából – amire éppen szükségem van – anélkül, hogy a többi kacatjának zörgése felébresztené. Számomra ez az igazi kaland. Csodálatos az az érzés, amikor egy próbálkozásom sikeres. Én ebben vagyoni tehetséges, és ezt nem fogom kihasználatlanul hagyni. Ha kiadtad az árnymanókra a T parancsot, és egy súlycsoportban vagyunk, akkor megküzdünk egymással. Egyébként pedig ne írkalj az AK-ba ilyeneket, hogy „Kinyírlak! Meghalsz!”, mert ez senkit nem hat meg. Graham Treefrog (#4788)! Fogadjunk, hogy nem találtad még fel a kőkalapácsot! Ez abból gondolom, hogy a 42. számban megjelent, lopással kapcsolatos hirdetésed szerint egy ram-bobogárnak nagyobb az intelligenciája. Az ilyen kijelentéseket tartsd meg magadnak, mert ha bölcsőbb nem is leszel, legalább nem röhögtedet ki magad. Ha valakinek baja van velem, akkor közlöm: Wargpinban vagyok.

Chinta-Lan (#5833)

□ Hozzát szölok most, ki éltedben is a Halál-nak kötelezted el magad. Ha Leah hite számodra sem egyenlő a céltalan öldökéssel, pusztítással, ha szeretnéd a Halál sötétélyseit megérteni, ha te is a türelem útját járod, keresd Tyron Yarellt, Sírí Shi'lakát, esetleg engem. A végítélet várói között a helyed... „Már gyülekeznek az Árnyak”

Elinder Thanatos (#1102)

□ Hurrá! És még egyszer hurrá! A Káosz hívei még szinte el sem kezdték szaporodni, máris saját soraikat gyengítik! Nem elég, hogy Charadin küldetései nehezebbek még Leah küldetésinél is (hyper adatbázis), de a beádozáshoz szükséges ékkövet a Káosz Lordjai kemény pénzekért adják csak a leendő Chara-din hívőknek. Testvérek: Raia és Elenios hívei! Lám a gonosz önnönmaga ellen fordul. Örvendezzünk!
Sirrus D'Albo (#5321)

□ Elfek, kobuderák, emberek... stb., Ghalla benépesítői, tíhozzátok szölok. A Pusztító Tűz után kiégett, kopár lett minden, a túlélés ösztöne tartott minket életben, a harcok heve edzett, a gyűlölet, a bosszú lett sokunk lételeme. Mindezek ellenére meg kell tanulnunk újra teljes életet élni, újra szeretni, újra meglátni a szépet, mert Ghalla földje tele van csodálatos dolgokkal. Te kopasz, kék szemű, Leah követő, ismeretlen troll férfit! Quill városában a fegyverbolt előtt találkoztál egy hosszú, aranyhajú, kreol bőrű, zöld szemű kobudera nővel. Ez lennék én. Ellenséges voltál, gyűlölet van a szívedben és mindig emiatt pusztul el a világ. Talán egyszer te is rájössz, hogy az élet szép még Ghallán is. Én is megtaláltam a keسرűség, a hiádom és a gyűlölet ellenszerét: a szerelmet. Üzenem egy vörös hajú, körszakállas, bajszos, zöld szemű, kobudera férfinak, hogy imádom és örültem hiányzika.

Louis (#4699)

□ Egy gnóm naplójából: „Áááh, fárasztó volt ma reggel (tudniillik pirkadatkor már talpon voltam), gyere kicsi naplóm, elmondom mi történt velem. Reggel a virágaimat locsoltam éppel. Hirtelen egy óriási tűzrobbanást láttam, és azt hittem, ez lesz a világ vége. Egy-szerre csak, hogy legyen valami kis változatos-ság, kiégett mezőt, ordítámon nagy pusztaságot láttam a robbanás helyén. Úgy éreztem, bele kell, hogy vágjak az ismeretlenbe.” A híres krónikából: Így látták a termovilágégett.

Artus ben Joyce (#2626),

a szölgetesasztal gnómja

□ Hé, emberek és egyebek! Amikor egy éve elértem Erdauint, rengeteg gondom volt a tájékozódással. Mivel másoknak is okozhat gondot, megadom néhány varázslótorony és város pontos koordinátáit. Tehát 500 (15, 49), 501 (15, 19), 502 (15, 79), 503 (15, 109), 504 (15, 34), 505 (15, 64) és 506 (15, 94). A városok: Shaddart a (42, 28)-on, Quill a (45, 62)-on, Gattint a (44, 98)-on és Libertant a (93, 530)-on találjátok, ha az Árnymenők még nem lopták el. Ezen információkért köszönet Thandarillának és Trog A. Liennek. Valaki megadhatná a többi város helyét, mert azokról gőzöm sincs. Na üdv:

Anastasius Focht (#1253)

□ Üdv néktek! Megszülettem. Anyám, Raia papnője volt, tőle tanultam meg lopni, apám Elenios papja. Tőle tanultam meg, mi is a jó-ság, a hit. Végre leindultam utamon, én, Elenios tolvaj papnőjelöltje. Vagyis még nem áldoztam be... Ha csapadt átlítás, az nem fog ártani... Hogy ki vagyok?

Sötét Sean (#3974)

□ Uram, te, ki a legnagyobb vagy mind között, te, ki a sírok csendjében pihensz, Legnagyobb Úr, árnyak hercege, téged szólítalak most, feléd tárom lelkemet. Hűen követlek, s követlek ezután is, tudod, hisz látod a lelkemet. De látod azt is, hogy kételyek gyötrik szívemet. Kérlek hát – most először kérek tőled bármit is –, emeld rám szemed – bár méltatlan vagyok –, mégis adj jelet nekem, bármi aprót is! Adj jelet, hogy tudjam, igaz úton járok-e! Világosítsd meg kételyek közt őrlődő lelkemet, hogy biztosan tudjam, kedved szerint való, amit teszek, s amit hirdetek. Ha úgy véled, bizonyítanom kell, hogy megérdemlem személyes figyelmedet, legyen úgy: mondd, s én megteszem. Adj jelet, hogy tiszta szívvel hirdethessem tovább dicsőségedet, s mindenek felett való hatalmadat. Hűséges tanítványod itt az anyagi világon, s majdan égi honodban is:

Muffáló Bill

□ Nyílt levél minden olvasónak! A júniusi AK-ba végre – hosszú idő óta – ismét találtam értelmes aprókat. Kharizmosz cikke elgondolkasztott. Azt hiszem, elmondhatom, hogy én is ugyanolyan lelkesedéssel várom minden fordulómat, mint tettem azt bő két és fél évvel ezelőtt. A TF-ből sok mindent tanultam és már vannak páran, akiknek nem cseng furcsán a nevem. Habár soha nem kerestem a hírnevet, mégis nagyon jól érzem magam barátaim körében. Mert tudom, hogy vannak és számíthatok rájuk, ahogy ők is számíthatnak rám. Számomra a TF több mint játék. Alkalom, hogy kipróbáljam mennyit érek egy más világban. Szeretném, ha mind többen – főleg a kezdők közül – gondolkodnának úgy mint Kharizmosz és Clark O'Phane. Kívánok mindenkinek változatos kalandokat!

VII. 14. **Sendiel Ger Findal (#1203)**, jó elf

□ Igen tisztelt Raia, Tharr és Fairlight hívők! Kérem írjatok nekem isteneitekről, küldetéseikről stb. Ti miért pont ők választottátok? Szívesen leveleznék bárkivel. Magamról: egy törpe férfi vagyok, szeretem a kincseket, a harcot, bulit és a törpe nőket. Vasmarkú Greenson, te mindenképpen írj! Emlékszel még Kőnyomoly Ryra? **D. Kazimir (#3231)**, a kincsavadász

□ Kedves kalandozótársak! Aki ezentúl írni kíván, ismét nyugodtan használhatja a mentális számomat. A múltkori kis megingás (AK 41 GN aprók) azért volt, mert kipróbáltam a TF-et neten. Ám rájöttem, hogy minden előnye ellenére (nem sok) csak jobb a hagyományos úton kapni, mint e-mailben. Azért az e-mail címem él: ige@freemail.c3.hu. Tehát várom az információkat kereső kalandozók leveleit, üzeneteit. **Sirrus D'Albo (#5321)**

□ Tisztelt mindenki! Azért itt közlöm a véleményemet egy-két témáról, mert a mentális üzenet egy kicsit lefáraszt (8-as IQ). (Az más lapra tartozik, hogy így láthatom a nevem!) ☺ 1. Mi történt Raia híveivel? Egyre agresszívabban. Pl.: Graham vagy Vay Décker. Egy leendő hívő mint lát az újságban: Raia hívei fenyegetnek hol ezt, hol azt. Így mutattok példát? Ez lenne a szeretet és a fény útja? Ez nem személyeskedés, én azt írtam, amit egy „kezdő” lát... Egyébként nem félek... 2. Mélyen tisztelt hölgyek a Feminin Galériában! Gratulálok a KT-hoz, 'Tsak annyit szeretnék mondani, hogy már +1 (2) erős kéz támogat benneteket. Ha segítségre van szükségetek, és tudok segíteni, szóljatok bármikor. Egyébként vannak nálatok törpe nők? Még nem vagyok valami nagy (118 cm), de ha szükséges, tudom minden segítőtök jól jön. Na ennyi, Mindenkinek további „jó” kalandokat kíván:

Delejes Kazimir (#3231),

a torzonbort törpe

□ Tisztelt kalandozók! A címem a nyári szünet idejére megváltozott. Új cím: 1074 Budapest, Kertész u. 20 II/13. Egyébként biztos forrásból tudom, hogy Chara-din hívei (nem a lordok) invázióra készülnek. Készüljetekek fel egy hatalmas ütközetre! Más. Sírú Shí'laka cikket olvasva rájöttem, hogy igaz van. Új Leah KT kell. Ami inkább Leah-val, mint a pusztítás-sal törődik. Ha elérem a KT-éret kort, én is ebbe a tudatba szeretnék belépni. Más. Graham Treefrog! Én is lopok, és a legjobb tudásom szerint nem vagyok köcsög. Szerintem az a köcsög, aki ilyeneket ír a GN-be (várom panaszleveleteket). Egyébként a női KT igenis jó ötlet. Csak így tovább. U.M.A.-val sincs semmi bajom. Lop. Na és? Lopd vissza, vagy KF-eld be. Jut eszembe. bronzhegyű lánzdásra lenne szükségem. Cserébe fel tudnék ajánlani drótszörrt, madártollat, grákóbort, varányszemet stb. Érdekelne még 3 bordacsont. Köszönöm a szót, minden levélre válaszolok. Leah legyen veletek (egyszer úgyszóla nála kötünk ki!) Gatin környékén vagyok.

Daniel Mcload (#5519)

□ Kedves Viharlegió! Magyarazatot kérek, mi-ért kaptam tőletek viharfelhőt. Semleges Tharr hívő vagyok, soha nem ártottam nektek. Sőt! Mellyik „tréfás” tag volt? Ezúton kérem meg, hogy távolítsa el alkotásait felőlem. (Nem ez az első eset, hogy szórakoztat. Jó lenne visszavenni!)

Dezsnya-Dözi-Rex (#2801),

az ártatlan

□ Leah hívők! A legutóbbi hírdetésem Sindy Mcloadról nem aktuális. Bocs! Más. Mi bajotok U.M.A.-val? Szerintem jó fej.

Daniel Mcload (#5519)

□ Nyomik! Minek kell a humor rovatra „földi” vicceket beírni, vagy TF-re átültetni egy lejáró poént? Ha az ilyesmi érdekelne, Lahotát vennék, nem Alanori Krónikát. Részvétem az efféle viccek beküldőinek. Na szópóka!

Graham Treefrog (#4788)

□ Pudingok! Minek veritek itt a nyilatokat? Mutassatok fel valamit, aztán jártassátok a szótokat! Na szópóka!

Graham Treefrog (#4788)

□ Tisztelt túlélők! Mindenkinek tudom ajánlani, hogy amennyiben gyors beáldozási szándék vezet, úgy ne vacakolja el az időt a városokon kívül! Gyere be Shaddarba minél előbb, és végezz el néhány feladatot a város háza számára, akkor kapsz pénzt, és meg is veheted a beáldozási tárgyakat (ha már más nem tudtad megszerezni másképpen! Ez rád is vonatkozik, tisztelt Draxn! A júniusi AK-ban Shile Rhannon leírását vegyétek alapul, ha nem tudjátok, hogyan juthatok el Shaddarba. Ez foglady Sonjára vonatkozik. Fontos! Nehogy beáldozzon valaki alacsony IQ-val! Draxn! Mindenképpen kezd TF-elni az IQ-dat nagy erővel, mert ezen múlik a varázspont is! Ha bárkinek segítség kell, írjon! Tharr hívők előnyben. Címem: Bálint András, 4501 Kemecse, Tánácsis u. 21.

Bruce Lee (#1911)

□ Gyerekek, ki ez az U.M.A., hogy ekkora arca van?

Graham (#4788)

□ Üdvözlét mindenkinek! Először is a Clark O'Phane-t i irányító Zsámboki Roland észrevételéhez szeretnék hozzászólni: Roland, hidd el, ez a karácsonyfa dolog nem csak neked szűrt szemet, többek között az én figyelmemet sem kerülte el. Bár nem is néhez észrevenni ezeket a kalandozókat, mert lassan már minden 5. szembejövőre ráillik eme jellemzés. Csak annyit szeretnék tanácsolni neked, hogy ne próbálj választ kapni, mert nem tudnák megmagyarázni. Erre csak egy magyarázat van: a szerepjáték nélküli tápolás, amit sajnos nem áll módunkban megváltoztatni. Más. Tisztelt Vay Décker! Valamit nem értek a Sziklaöklők felfogásában. Szerintetek (vagy csak szerinted) a kí ereje legyőzi a vallási fanatizmust. Ezzel ellentétben Chara-din hívőket nem engedtek a KT-ba. Érdekes. Amúgy Raia hívő létedre lassan már csak saját magaddal nincs bajod, ilyen zaklatott lelkiállapotban nehéz a kí akárcsak kisebb mesterének is lenni, ahogy te nevezd magad. Ezzel nem akarok vitát kezdeményezni (főleg nem a GN hasábjain), de ha reagálni szeretnél, kérlek tedd mentálisan. A GN színvonal a mélypont van. Tegyük már ellene valamit, emberek! Üdvözléttel:

Shang Tsung (#4981),

a Tharr hívő kobudera