

Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Az őszi nem csak az iskolakezdetést hozta meg, de bennünket is szorgos munkára ösztönzött. A rendszeresen megjelenő könyveink mellett lassan elkészülünk az új HKK kiadvánnyal, a Rúvel hegygel. A december elején megjelenő Ősök Városa kiegészítőről részletesebben tájékozódhattok, ha elolvassátok Makó Balázs cikkét. Másik újdonság, hogy ezennél angol nyelvű regények is szerepelnek könyvkatalógusunk kínálatában. A megrendelhető könyvek felsorolását és a megrendelés feltételeit szintén megtaláljátok az újságban. Továbbra is várjuk a Túlélők Földjén játszódó novellákat, az előző szám pályázati felhívására!

Címlapunkon Vida László festménye, Robert Jordan Hódít az Árnyék című regénye második részének borítóképe látható.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Dolter

ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 10. (58.) szám (2000. október) – Megjelenik havonta

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

Tördelőszerkesztő: Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

Borító: Erdős Árpád **Borítófestmény:** Vida László

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

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

Lapzártá: szeptember 22. **A novemberi szám lapzártája:** október 20.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Túlélők Földje, a Káosz Galaktika, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG) és a Hatalom Kártyái 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

ARES MACROTECHNOLOGY	2
A mamutcég	
FÉREGIRTÓ LÁNC HADMŰVELET	6
Eredmények	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	8
Hajóleírás	
VERSENYBESZÁMOLÓK	9
Isteni szövetség	
HKK ÁRLISTA	10
A Dungeon és a Magic Shop árai	
RÚVEL HEGY	20
Új HKK kiegészítő	
ÚJ VERSENYEK	22
Októberben és novemberben	
KOMBÓK	24
Ősök Városa pakli	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
KÉRDEZZ-FELELEK	30
HKK kérdések	
HATALOM LIGÁJA	31
Eredmények	
KGK LAPTERVEZŐI PÁLYÁZAT	32
Értékelés	
A BIRODALOM LEÁNYA	38
Részlet	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	42
Egy ifjú galetki levelei	
TÁPOLÁSI TANÁCSOK	44
Az Ősök Városához	
ŐSÖK VÁROSA	48
A fejlesztés irányairól	
GHALLA NEWS	49
A TF hírei	
TF-FEJLESZTÉSEK	49
TF-VARÁZSLATOK	50
APRÓK	53

ARES MACROTECHNOLOGY

2. rész

Az Ares – főként az UCAS-ban – egy folyamatosan szem előtt lévő jelenség. Jelenléte már annyira megszokott, hogy beleolvadni látszik a háttérbe, és fel sem figyelünk jelentőségére. Hogy teljesen átlásuk a helyzetet, a felszínen lévő, nagyobb vállalatokkal kell kezdenünk – melyek mindegyike önmagában is egy külön megatársaság.

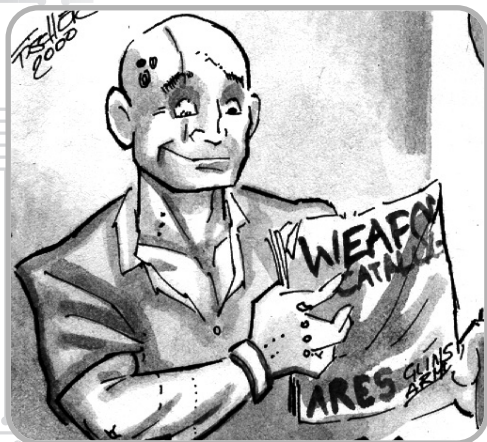
KNIGHT ERRANT SECURITY SERVICES

Már majdnem harminc éve folyamatosan Roger Szárnyaló Bagoly áll Damien Knight kedvenc részlegének élén. Nyílt titok, hogy Damien bábjá, aki főként adminisztratív teendőket lát el, a kormány mellett még mindig Knight áll. Szárnyaló Bagoly felettebb unalmas élettörténetet tudhat a magáénak; megfelelően szerepel, de semmi figyelemre méltó.

Az intenzív keresés ellenére semmi olyan okot nem találtam, ami megmagyarázná, miért tart Knight ilyen befolyásos pozícióban egy jelentéktelen senkit. Szárnyaló Bagoly alkalomadtán valószínűleg bever néhány fejet a főnökével kapcsolatos üzleti ügyekben, de csak akkor, ha Knight módszerei nem alkalmazhatóak, vagy túl költségesek lennének. Amennyire én tudom, Szárnyaló Bagoly nyíltan soha nem szállt szembe Knightal.

>>>>> [Szárnyaló Bagoly és Knight valahogyan még a hadseregből ismerik egymást, amikor Szárnyaló Bagoly a Szíű Véderök pilótája volt, Knight pedig még Gavilan őrnagyként tevékenykedett. Azt is hallottam, hogy Szárnyaló Bagoly a sápadtarcúaknak kémkedett, de a forrásom nem túl hiteles.] <<<<<<

– Everett



>>>>> [Nézzük meg fordítva. Szárnyaló Bagoly kém – de a szíűk kéme. Éveken keresztül szivárogtatta nekik ki a híreket, és segített elintézni, hogy az Ares Arms némelyik szállítmánya „eltűnjön” a területükön.] <<<<<<

– Stretch

>>>>> [Nem csak a szíűk azok, akiknek Szárnyaló Bagoly a fű alatt segített; hatékony hálózatot épített ki az Ares-en belül és egész Észak-Amerikában, melynek tagjai az ilyen „leszerelt” BAN katonák voltak. Vagy ő Knight toborzóembere, vagy saját indián hatalmi bázist akar kiépíteni.] <<<<<<

– Misty B

A Knight Errant gyakorlatilag a kezdeti időktől fogva – amikor még első vonalas biztonsági szolgáltatóként funkcionált – folyamatosan terjeszkedik. Ma már a KE szolgáltatásai közé tartozik a városi rendfenntartás, válságkezelés, speciális műveletek, valamint lázadások megelőzése. Számos kormányzat a KE-t szerződötteti a lázadók, felbujtók, és poliklubok elleni harcra. A KE különbözik a legtöbb zsoldos szervezettől, azoktól eltérően főként a korlátozott hatóerejű, háborús körülmények között végrehajtott műveletekre, és a jól megtervezett behatoló akciók sorozatára specializálódtak. Az elit KE „FireWatch” csapatok tagjai speciális kiképzésű kommandósok, akiket a legjobb kiberverek és a legerősebb varázslatok segítik.

A KE keretein belül nemrég alakult meg a Felébredt Figyelőközpont, miután felismerték, hogy a chicagói rovarszellem-invázió nem volt egyedi jelenség. Az ártatlan név mögött megbújó megsemmisítő osztagokat világszerte a stratégiai fontosságú pontokra telepítették, hogy azonnal fellépessenek bármilyen Felébredt fenyegetés ellen – természetesen nem ingyen.

A cég keményen dolgozik egy új, nem halálos fegyver kifejlesztésén, részben azért, hogy megkapja azt az orikalkumtömböt, amit Dunkelzahn a végrendeletében annak ajánlott fel, aki először előáll egy olyan nem halálos fegyverrel, amely száz méteres távolságból is pontos és hatékony.

>>>>> [A KE már próbálkozott egyszer: ez egy gumibot volt, ami egy beleépített berendezés segítségével egyfajta irányított hangrobbanást idézett elő. A hang megbénította a célpontot, aki hasogató fejfájást és görcsöket élt át. Nadja Daviar azonban nemet mondott rá,

általában a hatótávolsága és a pontossága nem felelt a Draco Alapítvány által támasztott követelményeknek. A kudarc ellenére a Knight Errant még dolgozik a problémán, és lehet, hogy a fegyver nemsokára bekerül a KE arzenáljába.] <<<<<<

– Errant Knight

>>>>> [Csúnyán hangzik, de inkább ez, mint az előző modell, amit a tervezőszálon hagytak: valami hátizsák/puska kombináció, ami a lővonalban ionizálta a levegőt, majd elektromos kislülést indított el a célpont irányában. Azonban problémáik akadtak az előállítási költséggel, nem beszélve a kibervevés célpontokon fellépő kellemtelen mellékhatásokról.] <<<<<<

– Lab Rat

A LÁTHATATLANOK

Az utóbbi időben belső híresztelések kaptak szárnyra mágikus ügynökök egy csoportjáról, akik nagyon ügyesen képesek rejtőzködni. Állítólag egy olyan beavatott társaságról van szó, amit Knight a Draco Alapítvány és a Cross-féle Seraphim ellensúlyozására hozott létre. Némi utánajárás után hamisnak minősítettem a pletykát; az Aresen belül nem létezik ilyen csoportosulás.

Azonban felfedeztem valami mást. Először találtam két jelentést, melyek szerint ismeretlen álcázó metamágiát használó beavatottak dolgoztak a KE csapatain belül, vagy azokkal együttműködve. Alapabb nyomozás után rábukkantam öt személyre – mindegyikük beavatott, és a sámáni tradíciót követik. Ez az öt ismeretlen puebló, jakut, és más törzsi csoportokból érkeztek, és valamiféle munkakapcsolatban állnak a KE által alkalmazott indiánokkal. Kémeik nem lehetnek, mert ahhoz túl közel állnak az Ares-hez, de alkalmazottak sem, mert ahhoz viszont túlságosan függetlenek. Inkább valamiféle jól képzett szabadúszók vagy szövetségesek, bár céljaikra nem sikerült rájónnom. Sajnos a nyomozásom magamra irányította a figyelmüket, és a róluk összegyűjtött adatok nagy része néhány nappal ezelőtt megsemmisült. Nem kétséges, szemmel tartanak.

ARES ARMS

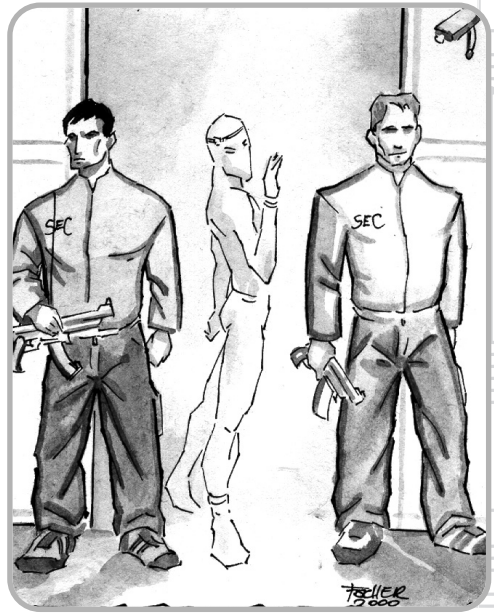
Az Ares Arms mindenféle fegyvert gyárt, amit csak el tudtok képzelni, az önvédelmi pisztolyoktól a kardokon és a rakétákon át, egészen a tankokig. Vegyük hozzá még a kiegészítőket és harci felszereléseket minden fajtáját, merthogy azokkal is foglalkoznak.

Világviszonylatban az Ares Arms a legnagyobb fegyverterjesztő, egyaránt ellát cégeket, államokat, és lázadó csapatokat. Ez a részleg minden konfliktusban üzleti lehetőséget lát, és nem okoz neki lelkiismeret-furdalást egyszerre kiszolgálni a szembenálló feleket. Az Ares Arms marketing igazgatói az ellátás és az igények felmérésének géniuszai; az egyik oldalon a harci fegyverzet fejlesztésének szükségességéről beszélnek, ezzel kényszerítik a másik felet, hogy szintén új eszközöket vásároljon, és máris kész a fegyverkezési verseny.

>>>>> [Az Ares Arms alkalmazmán be is avatkozik itt-ott, ne hogy egy konfliktus véget érjen, vagy hogy az egyik oldal le ne győzze a másikat; békekötés és fegyverszünet esetén ugyanis nincs bevétel.] <<<<<<

– Bouncing Betty

>>>>> [A Knight Errant és az Ares Arms összejátszik; ha van rá lehetőség, megpróbálnak asszisztálni a másiknak. Az Ares Arms fel-



keres valami Harmadik Világbeli gerillaszervezetet, elad nekik néhány fegyverszállítmány, hogy tovább zútsa a feszültséget. Aztán színre lép a Knight Errant, és felajánlják szakértelmüket a lázadások megelőzésében a fenyegetett kormányknak. Elintézik a lázadókat, lelépnek, egy év múlva pedig kezdődik minden előlről.] <<<<<<

– Steel Lynx

A cég ügyvezető igazgatója még mindig Guido Cantarelli tábornok annak ellenére, hogy az öreg legalább annyira szétszórót, mint egy repeszgránát.

>>>>> [Úgy hallottam, két varázslót alkalmaznak, hogy kordában tartsák a tábornok gondolatait és cselekedeteit. Néha illúzió varázslatok segítségével megjelenítenek egy Maya nevű izraeli katonát, aki képes „Jecsillapítani” a tábornokot (hogy miket ki nem lehet deríteni gondolatolvasással...)] <<<<<<

– Special FX

>>>>> [Maya Guido macskájának a neve, te töketlen. Guido-t még nem lehet lélni. Ravasz róka az öreg, és valószínűleg nem azért kapta a kítüntetéseit, mert hagyta magát átverni.] <<<<<<

– Mongoose

Az Ares Armsnál Troy Carpenter az, aki igazából diktál, de szerintem már nem sokáig marad a helyén. Carpenter már évek óta arra használja az igazgatóság ranglétráján elfoglalt második helyét, hogy átszerveze a gyártást és a terjesztést. Anyira sikeresen intézte az eladásokat – a legális és árnybeli vásárlóknak egyaránt, – hogy gyakorlatilag elárasztotta az egész piacot, csökkentve ezzel az Ares hasznát. Ha nem lesz vatosabb, egyszer csak azon kapja magát, hogy a harmadik ember – Zachary Klausen tábornok – elfoglalta a helyét.



ARESPACE

A NASA felvásárlásával az Ares az űrkutatás vezető helyén találta magát, és semmi jelét nem mutatja, hogy kiengedné ezt a pozíciót a kezéből. Az Aresnek jelen pillanatban öt működő űrállomása van, egy hatodik pedig építés alatt áll. Ezen űrállomások nagysága és funkciója széles skálán mozog, a szűk *Artemis* munkaállomástól kezdve, a *Daedalus* kutatóállomáson át a körgyűrűs, fél-kereskedelmi *Icarusig*. Ezek az űrközpontok – bár megdöbbentően drágák voltak – tevékeny profitot termelnek az Ares számára, köszönhetően az alacsony gravitáción történő kutatásnak és termelésnek, a kommunikációs szolgáltatásoknak, valamint a globális időjárás és geológiai elemzéseknek. Az Ares tervezi az *Icarus* orbitális üdülőhelyként való megnyitását, konkurenciát támasztva így a Yamatetsunak.

>>>>> [Az Ares űrállomásainak biztonságát figyelembe véve, én inkább a Yamatetsu mellett döntök. Nincs kedvem kiszippantani magam a vákuummal csak azért, mert egy alulfizetett seggfej elfelejtett kicserélni egy biztonságos tömítést.] <<<<<<

– Inspector 12

>>>>> [Az Aresnek van még egy űrállomása, amit viszont nem nagyon reklámoz: a *Helios*. Nem tudom, mi a rendeltetése, vagy hogy milyen pályán kering.] <<<<<<

– Bellerophon

>>>>> [Talán azért, mer’ nem a Föld körül kering, te marha.] <<<<<<

– Orbital Bandit

A houstoni központban Charls Pollack igazgató a főhajcsár. Mióta két évvel ezelőtt kinevezték az AresSpace alelnökévé, átvette az *Icarus* építése feletti irányítást és két évvel előremozdította a holdi állomás terveit. Elődje, Dacia Lucas követte Aureliust a Cross Applied Technologies-hoz, Knight pedig amolyan „ússz, vagy fulladj meg” utasítással őt ültette a helyére. Pollack szerencsére megütötte a Knight által felállított mércét, igazgatóságának teljesítményét folyamatosan a maximális szinten tartja.

>>>>> [A *Daedalus* űrállomás egy teljes részlege amolyan „kísérleti gulág”-ként működik. Úgy tűnik, az Ares a börtöneiben tárolt, elfogott bűnözőz varázslókat felszállítja oda, ahol a bioszférán kívüli mágikus kísérletekhez használják fel őket. Mondanom sem kell, nem sokáig bírják.] <<<<<<

– Ad Astra

Ha láttatok már valaha az NBC hetente jelentkező tudományos műsorát, a „Végős határ”-t, akkor tudjátok, hogy az Ares telepített egy létesítményt a holdi Nyugalom Tengerére, az Apollo 11 leszállóhelye mellé. Az állomás orvosi, geológiai, és egyéb kutatótelepeknak ad helyet. De legfőképpen az Ares fő holdi programjának előretolt állásaként szolgál: az Aitken Bázis Programnak, melyet a Hold déli sarkának sötét oldalán fognak létrehozni. Ez a holdbázis – bármi legyen is majd a rendeltetése – lesz a későbbi tervek kulcsfontosságú eleme.

>>>>> [És mi van az Ares marsi bázisával?] <<<<<<

– MUFON Boy

>>>>> [Az Ares-t nem érdekli a Mars, rövid távon semmi hasznot nem hajtana nekik.] <<<<<<

– Eldritch

>>>>> [A többi megának – nem beszélve a rengeteg amatőr csillagászról – annyi szeme figyel az eget, hogy bármilyen titkos űrprogram véghezvitele szinte lehetetlen vállalkozás. Persze egy Ares kaliberű cég rendelkezik elég erőforrással ahhoz, hogy megpróbálja...] <<<<<<

– Orbital Bandit

ARES GLOBAL ENTERTAINMENT

Öt évvel ezelőtt Gustov Von Sydow ragadta ki a North American Broadcasting Systemet (NBS) és érdekeltségeit – egy teljes egészében Ares tulajdonú vállalatot – a megsemmisülés széléről. A száraz hálózattól, mely addig csak unalmas céges propagandát okádott magából, Sydow izgalmas hálózatot hozott létre, ami ezenkívül már érdekes céges propaganda okádására is képes volt. Ezzel a lépésével ő vált az Ares Global Entertainment új vezető *bonch*-jává, amikor az addigi alelnök, Lakha visszavonult.

Az Ares PR számára katasztrófával felérő detroiti lázongások után Von Sydow belekezdett az Ares Macrotechnology teljes képének átalakításához. Elviselhetetlen francia csicskásával, Jean-Pierre Dupre-val együtt Sydow engedélyt kapott Knighttól, hogy a médiában való egyeduralom eszközével leheljen újra életet az Aresbe. Jean-Pierre-t Johnskonként használva Von Sydow árnyvadászok egész hálózatát alkalmazta a konkurens médiakonorciumok elleni szabotázs és adatlopási műveletek elvégzésére.

Von Sydow célja egyszerű: bármi áron pozitív kép kialakítása az Aresről. Ha bármilyen alkalom kínálkozik az ellenfelek – különösen a Cross – befekettetésére, azonnal ugrik.

Meglepő, de Von Sydow egyik legveszélyesebb ellenfele az Aresen belül található meg: Karen King, az Ares Seattle elnöke. Von Sydow akkor kezdte az ellenségeskedést, amikor egy általa szervezett seattle-i vadászat rosszul sült el, és valakinek el kellett vinnie a balhét. Ahelyett azonban, hogy Dupre-t hagyta volna főni saját levében (elvégre az ő hibája volt), Von Sydow Kingre kente a dolgot. King azonban tökök hölgy, aki nem szereti a szarozást, ezért egy szép napon elkapta Von Sydow-t a stúdióban, és a haverjai szeme láttára

levetköztette. Sydow rengeteg arcot vesztett. Azóta Von Sydow mindent megtesz, hogy rossz hírbe hozza Kinget és az Ares Seattle-t, King pedig saját pályáján csinálja ki az AGE ügynökeit. Ha Knight nem lép közbe, el fognak durvulni a dolgok.

>>>>> [Én King-re fogadnék. Sokkal rutinosabb a mocskos és színpalak mögötti harcban.] <<<<<<

– Count Orlock

GENERAL MOTORS

Egy már régen esedékes manőverrel, 2059-ben az Ares felvásárolta a General Motors részvényeinek többségét. A felvásárlás megerősítette a Knight Detroit városa feletti egyeduralmát, de sűrűlódásokhoz vezetett a közeli Ford Corporationnel, amely a GM-mel versengett az Ares szerződéséért.

A GM Aresbe való olvasztása olyan sajtóvisszhangot keltett (főként az NBS részéről), hogy még maga az Armageddon is a második oldalra szorult volna. Az Ares új GM Smartcar sorozata hasonló szenciációval járt. A reklámanyagok szerint ez az autó azért készült, hogy biztonságot nyújtson, és megvédje az átlagos UCAS családot a külső veszélyektől.

>>>>> [Máris szólok az asszonynak és a gyerekeknek. Ezek az autók a régebbi modellek variációi több páncéllal, erősebb lopásátló eljárásokkal, mobil PANICBUTTON technológiával és más, a paranoiásoknak kedves eszközökkel felszerelve.] <<<<<<

– Rigger X

Eugene Fischer megtartotta pozícióját a GM élén az Ares-en belül is, de szerintem rövidesen vissza fog vonulni. Egyedül az ő kedvetlen hozzáállása miatt történt, hogy a Smartcar széria több, mint egy évig nem felelt meg az UCAS szabványoknak. Knight mindenkit gyűlöl, aki nem teljesít 150 százalékot, és már elkezdett felkészíteni Fischer munkájára egy Tobias Czank nevű ex-Fuchi alkalmazottat. Czank törp, zseniális mérnök, és kétségtelenül a világ egyik legnagyobb koponyája a VTOL technológia terén. Beszéltem vele a kimekítése után, és úgy láttam, vonakodik otthagyni a műhelyt az irda kedvéért, de valószínűleg jobban szereti a nyuent a tervezésnél.

EGYÉB IGAZGATÓSÁGOK

A fentebb felsorolt részlegeken kívül az Aresnek számos helyi központi igazgatósága van: Ares-UCAS, Ares-CAS, Ares-Európa stb. Minden ilyen igazgatóság további aligazgatóságokra és leányvállalatokra oszlik. Például a Hard Corps, az Ares másodlagos biztonsági vállalata főként UCAS-központú, ezért az Ares-UCAS fennhatósága alá esik. Hasonlóképpen, az Ares Integrated Solutions, amely gépkatrészeket és automatizált, mobil kézifegyver-készítő és javító üzemeket gyárt szerte Európában, az Ares-Európa alá tartozik.

AZ ARES-NEK DOLGOZNI

Az Ares és alkalmazottai közötti viszony kifejezetten... amerikai. A tipikus Ares alkalmazott elválasztja egymástól a munkáját és a magánéletét, pedig a valóságban a kettő szorosan összetartozik. Az Ares dolgozóinak többsége nem az Ares társasági területen él és nő fel, de életük minden részében határozottan jelen van a cég: GM autóval járnak dolgozni és az NBC trideoadását nézik – rendszerint egy Knight Errant által védett városban (otthoni önvédelmi fegyverük pedig egy Ares Predator). Az UCAS számos területén, mint például Det-

roitban az Ares irányítja a várost – persze csak a háttérből, nehogy azzal vádolják, beleszóll az UCAS belpolitikájába és programjába. Az Ares dolgozói azonban ezt nem tartják a cégtől való függésnek, sokkal inkább munkájuk megérdemelt jutalmának. Úgy tekintik, mint ha a társaság léte függene tőlük, ezáltal sokkal lojálisabbak a céghez: „A legjobb formámat kell nyújtanom. A társaság számít rám”. Az Ares pedig csak erősíti ezt a fajta céges patriotizmust, belekeverve egy kis UCAS sovinizmust. Ez a felfogás néhol még az árnyakban dolgozó egyes alkalmazottakra is kihat.

ARES AZ ÁRNYAKBAN

Ti, akik ezt olvassátok, elégedettek lehettek, mert a legtöbb Aresnek dolgozó árnyavadás meg is éri, hogy élvezhesse a jutalmát. Az Ares azon megak közé tartozik, akiknek jó dolgozni, több okból is. A KE és az Ares Arms szívesen biztosít jó minőségű felszerelést az Ares által szponzorált műveletekhez. Alkalmadtán még prototípusokat is rendelkezésre bocsátanak „éles tesztelésre” cserébe azért, hogy a berendezés működéséről információkkal szolgáljanak a kutatási és fejlesztési igazgatóság számára. Az Ares előszeretettel fizet fegyverekkel, így a dokumentáció hiánya miatt nehezebb őket összefüggésbe hozni az illegális műveletekkel. Ezenkívül sokszor ajánlanak fel „alvállalkozóknak” DocWagon karpercet a művelet időtartamára. A paranoiásabbak ellenőrizhetik a hitelességüket; én mindig a feláldozható készletemből adtam, de ha nem akartuk, hogy a fickó visszatérjen, csak hamisítvánnyal láttam el (biztosan láttátok már, mit meg nem mer tenni az ember, ha úgy gondolja, valaki vigyáz a seggére), illetve a nyomkövetős verzióval, ha arra gyanakodtunk, hogy megpróbál lelépni.

Az esetek nagy többségében az Ares-es Johnson mindent megtesz, hogy segítse felbérelt ügynökeit. De a többi megához hasonlóan, az Ares-nek is szüksége van feláldozható erőforrásokra, különösen olyan vadászok személyében, akik jóban vannak a riválisokkal, például a Cross-szal. Tehát ha az Ares-nek dolgozol, nyomozd le a Johnson-od, és győződj meg róla, hogy nem ő az utódod.



FÉREGIRTÓ LÁNC HADMŰVELET

A közelmúltban lezajlott nagyszabású hadászati esemény alaposan megmozgatta a kapitányok jelentős részét. Hosszú ideje parkolópályán keringő karakterek veselkedtek neki a nagy feladatnak, kibasznlva lemaradásukat. Az eseménysorozat felidézésével kicsit számszerűsítve közreadjuk az eredményeket.

A mintegy hatvan napon át tartó kihívás célja az volt, hogy a rendelkezésre álló idő alatt a lehető legtöbb zarg blokádot semmisítse meg a delikvens. A feladat kiírását az indokolta, hogy szinte már elképesztő módon elszaporodtak a blokádok az egyes rendszerekben és a játékosok nem elég lelkesen irtották a zargokat. Egy átlagos blokádnál több száz hajóból áll, ami lehetetlenné tette, hogy záros határidőn belül végezzenek a játékosok akár egyetlen egy blokáddal is. Éppen ezért egy kis csalásra volt szükség. A verseny kihirdetése előtt, „a Birodalmi Hadsereg legyengítette a blokádot”. Magyarán ez azt jelentette, hogy minden blokádban a hajók száma 50 és 100 közé csökkent. Vagyis szerencsés esetben egy játékos 3-4 forduló alatt leradírozhatott egy ellenséges fészket a csillagtréképről, tehát a verseny időtartamát figyelembe véve, két blokádnál elpusztítása nem volt lehetetlen. Mindez persze csak az átlagos sebességgel játszókra volt igaz, a lemaradók ennél sokkal többre is képesek lehetnek – és képesek is voltak! A hadjárat ideje alatt rengeteg statisztika készült az események folyásáról, következzenek hát a száraz tények!

A verseny során összesen 59 kapitány ért el értékelhető eredményt – nem túl nagy szám –, akik pontosan 125 blokádot adtak át az enyészetnek. (A résztvevők kerek száma nem meghatározható, ugyanis csak azokat tartottuk nyilván, akik legalább egy blokádot elpusztítottak.) Mint látható, az előre feltételezett arány – 2:1 – nagyjából teljesült is.

De nézzünk a számok mögé! Ha jobban megnézzük a blokádirtókat eloszlását, azonnal kiderül, hogy ugyan sokan voltak akik csak egy blokáddal végeztek, de nem sokkal maradtak el tőlük a 3 blokádosok sem. A blokádirtókat eloszlásfüggvénye klasszikus haranggörbe alakú, és valahol az 1,8-1,9 érték környékén tetőzik. Ami azt sejteti, hogy talán mégsem volt olyan könnyű a feladat... Utólag visszatekintve ott követtem el a hibát,

hogy nem számoltam végig a blokádok erősödésének hatását. A blokádok ugyanis úgy „voltak programozva”, hogy a verseny félidejében „utánpótlást kaptak”. Ez nagyjából 40-50 újabb hajó érkezését jelentette – sajnos általában az aktuális játékos fordulójának az elején.

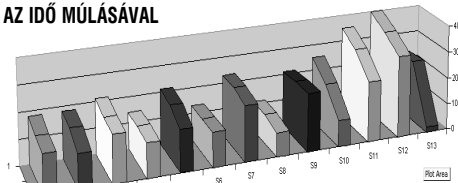
Egészen más képet mutat a blokádok fogyasztás szektoronként elemző statisztika. Amikor a versenykiírást terveztem, a fő cél az volt, hogy nagyjából minden szektorba az aktívan ott-tartózkodók számával arányos feladat keletkezzen. Ez azt jelenti, hogy ahol negyven aktív játékos volt, nagyjából kétszer annyi blokáddal lehetett számolni, mint mondjuk egy húsz aktív játékosal rendelkező szektorban. Ezek után már könnyen mérhető volt, hogy az egyes szektorok mennyire aktívan vesznek részt a feladatban. Nos az eredmény elég vegyes képet mutat, de semmiképp sem meglepő. Mind számarányban, mind értékben a legaktívabbak az Oronikos, Trento és Albion-Olea szektorok lakói voltak, messze ők voltak a legeredményesebbek – közel 22 százalékos eredménnyel büszkélkedhetnek.

Sajnos az utolsók között olyan szektor is akadt, ahol nemhogy csökkentették volna az idegenek számát, hanem a hadjárat végére egyenesen több blokádnál volt mint kezdetben! Mindent összevetve az eredmények azt bizonyítják, hogy a játékosok örömmel vettek részt a versenyben, alkalmanként egy-egy hasonló kaliberű kihívás hosszú időre jótékonyan hat a játékkedvre. Talán nem köztudomású, de azok, akik legalább három blokádot pusztítottak el, a második után, minden egyes blokádnál áttörésekor kaptak egy-egy újabb ajándék PoliShell réteget. Úgy érzem egy ilyen kaliberű ajándék megilleti azokat, akik igen tevékenyen vettek részt a hadjáratban. (Azt pedig senki se mondja, hogy a PoliShell túl nagy táp, hisz csak egyszer használatos fogyóeszköz...)

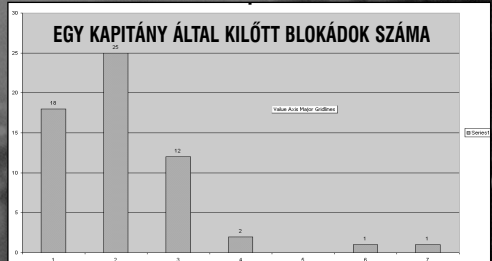
RADECZKI CSONGOR

#N	Ford.	Név	blokádok	#N	Ford.	Név	blokádok
1008	71	Gerry Gallagher	1	2799	102	Lord Byron	2
1100	170	Xerxész a Fürkész	1	2926	118	Haely Úss-tökös	2
1358	56	Xkaxktus Schubb	1	3273	129	Ref	2
1418	183	Mermalior	1	3688	177	En'sai Exlex	2
1482	177	Voluman a Kalóz	1	3920	55	Bob Lawanski	2
1837	155	Krysszorr	1	4312	186	Han Szószóló	2
2269	128	Kaland Féreg	1	4352	71	Mellinda ONNion	2
2336	69	Arcus Maximus	1	4368	71	Cezar	2
2592	63	Lady Cinderella	1	4399	94	Fred Dirty	2
2936	182	Nico Fumai	1	4616	185	McRain ezredes	2
2974	109	Yamazong Lilian	1	4667	184	Ákos-Máros	2
3098	188	Asimono Zark	1	4763	113	William T. Jones	2
3292	130	Alex Conway	1	4944	061	Simon Phoenix	2
4192	46	Alexa Tharkass	1	5020	165	Flint	2
4556	161	Zondark Morton	1	1549	148	Victor Yeoman	3
4828	123	Tsorak	1	1919	86	Harrk Trax jr.	3
4856	181	Alig Malcolm	1	2111	88	Gomesa Crispa	3
4959	90	Úszó Hólyag	1	2234	91	Mr. P. Howard	3
1019	160	John Jammer	2	2392	178	Joel	3
1407	086	Billy Shadow	2	2556	169	Triász Trident	3
1625	174	Aceth Al Dehid	2	2925	150	Henry Jones	3
1803	179	Fercus Metallicus	2	3964	165	Gwantagor	3
1978	162	Jurij Gagarin	2	4330	182	Ficánkoló Cicápa	3
2312	178	B.J. Ranker	2	4841	176	Baljós Fodrozódás	3
2456	180	Sir Stone	2	5067	181	Eriokróm Fekete T	3
2605	66	Jahour Kubichek	2	2442	173	Renado	4
2669	148	Mézga Aladár	2	5003	177	Andrea	4
2670	119	Judge of Destiny	2	3675	164	Cetvadász Tharkas	6
2764	160	Gardon Dork	2	4184	184	Harr Darr Sharkan	7

A BLOKÁDOK FOGYÁSA AZ EGYES SZEKTOROKBAN AZ IDŐ MŰLÁSÁVAL



EGY KAPITÁNY ÁLTAL KILOTT BLOKÁDOK SZÁMA

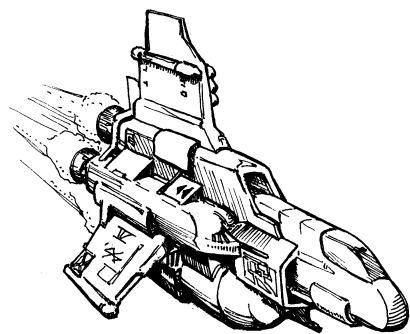


A SZEKTOROKBAN LÉVŐ BLOKÁDOK SZÁMA

SEKTOR	INFRETO	TROPINA	EXTOS	BROPEA	COGALIA	HECTICA	FORMATO I.
Április 13.	18	18	21	14	21	13	23
Május 3.	16	17	19	14	20	13	23
Május 22.	15	13	18	13	16	13	21

SEKTOR	FORMATO II.	FORMATO III.	TRENTO	ALBION OLEA	GOLLAM	ORINOKOS
Április 13.	11	21	25	35	40	22
Május 3.	11	22	19	31	36	23
Május 22.	9	22	10	23	31	2

Nomád



Alaptípus:	Tűzszekér
Páncélzat:	150
Alapenergia:	60+90/kör
Panel:	70
Manőverezőképesség:	10+10
Méret:	7
Átlagos tűzerő:	108

A Korten szektorban fel-feltűnedező, új felépítésű vadászhajók legkisebbike a Nomád. A legkisebb persze nem a méretre vonatkozik, hanem a hajó veszélyeségi fokát jellemzi, ami nem sokban marad el a jól ismert Őzvegy típusétól. A megbízható Tűzszekán vázra épített hajó önállóan is remekül megállja helyét a

vadászatban. A hajó tervezését a híres triciplita konstruktőrre, Tri-Pritter Zaksikre bízta, aki hírnevéhez méltóan oldotta meg a feladatot. A mester köztudomásúlag vonzódik a számmisztikához, valamint soha nem tagadta meg triciplita őseit. Mindezek ismeretében talán már nyilvánvaló, hogy még a laikusok is azonnal felismerik a mester munkáit, hiszen a hajón mindent áthat a háromszor hármas szimmetria elve. Nem csoda hát, hogy a Nomád paneljére 9 Yangora fotonagyú, 9 Cobra ionbénító, 9 Pluto generátor és 9 Delaware pajzs került. A választás nem csak véletlenszerű, hanem számító tervezés eredménye. A kétkomponensű – foton, ion – fegyverzet alaposan megnehezíti még a leggazdagabb kalózok munkáját is, hiszen kevesen képesek ilyen fegyverzetkombináció ellen hatékonyan védekezni. A Pluto generátorok elég energiát termelnek ahhoz, hogy a fegyverzet működése mellett a pajzsok is dolgozhassanak. A kilenc Delaware pajzs biztos védelmet nyújt szinte az összes lehetséges fegyverfajta ellen. (A plazmaagyú a hajó tervezésekor még csak tervezőasztalon létezett, így az efféle fegyverekkel szemben védtelen a Nomád.) Mindezt még egy igen hatásos rakétaelhárító rendszer teszi biztonságosabbá – nehogy a vadászat során a nyúl visszalöghessen és a vadász legyen a préda...



Valhalla Páholy

KÖNYVESBOLT

- SCI-FI, FANTASY KÖNYVEK
- SZEREPJÁTÉKOK
- M.A.G.U.S.
- DOBÓKOCKÁK
- LUIS ROYO ALBUMOK
- NECROMICON

3525 Miskolc, Déryné u. 7.

Tel: (46) 411-528

NYITVA: h-p 11-17, szo 10-13

Kártyajátékok:

KIVÁLASZTOTTAK

HATALOM KÁRTYÁI

MAGIC

POKÉMON

STAR WARS

KÁRTYAVÉDŐ ÉS GYŰJTŐ FÓLIÁK

VALHALLA PÁHOLY, BEHOLDER, SZUKITS, CHERUBION KÖNYVKIADÓK
RÉGI ÉS ÚJ KÖNYVEINEK ÓRIÁSI VÁLASZTÉKA

MEGRENDÉLESEKET POSTAI UTÁNVÉTELTEL TELJESÍTÜNK

VERSENYBESZÁMOLÓK

ISTENI SZÖVETSÉG

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét szeptember 23-án rendeztük, 39 amatőr és 26 profi részvételével. A versenyen minden pakliban maximum két színt lehetett használni, plusz szintelen és Bufa lapokat. A paklik között most a tárgypaklik domináltak, elsősorban Fairlight-Dornodon összeállításban, sok volt még a dobató kontroll (Chara-din és még valami), de volt horda, mentor, hátas, qu-warg, varkaudar, őshangya, galetki, és bajnok illetve *Kronotapír-Élet fája* kombópakli is.

A profi győztes a Nemzeti hagyományos részét is nyerő Béres Csaba lett, Fairlight-Elenios tárgyas paklival, amelybe kedvenc Enciklopédiáján kívül még számos szokatlan lapot is becsempészett, pl. a *Morpetlanik daruja-Időhurok* furcsa kombót. A pakli leírását oldalt olvashatjátok, minden érdekessége ellenére jól mutatja erejét, hogy Csaba pontvesztés nélkül győzött. A második helyen a kétszeres Nemzeti Bajnok, Sass Tamás végzett, „hagyományos” (legalábbis az Ősök Városa megjelenése óta) jellegű Fairlight-Dornodon tárgypaklijával (*A sárkány kincse, Kürt, Kalmárok itala, Pirit gölem*). Érdekességek: három *Fekete lyuk* alpból, *Negatív energia, Hét csapás*, egy *Muezli aranykeze* alpból, és hogy nem használt szabálylapot. A harmadik Szeitz Gábor lett, szintén Fairlight-Dornodon tárgyas paklival, ő is használt *Fekete lyukat* alpból, ő *A bőség zavara* szabálylapot használta. Mindketen játszottak egy-egy *Három kívánság*

gyűrűjével is. A negyedik helyen Kovács Ákos végzett, hagyományos Chara-din-Leah hordával, amely nem varázslatdrágitással, hanem néhány tápos, olcsó irtó lappal operált, pl. *Jeges szellő, Gyorsaságpróba, A dimenziók bábora*. Érdekes még a két *Doorwalth* használata. Talán ha több horda indul, alpból *Káoszmasterrel*, kevésbé szerepelnek jól a szinte semmilyen irtással nem játszó tárgyas paklik.

Az amatőröknél Vacczó András diadalmaszkodott, paklija a trend szerint Fairlight-Dornodon tárgypakli, ám ő a szokásos *Destabilizátorok* helyett inkább *Ellenvarázslattal* és *Agybénítással* próbálkozott. A második helyet Molnár Attila szerezte meg, Elenios-Sheran *Kronotapír-Az élet fája* kombó paklijával, amit *Nagyobb kreációval, Betakarítással*, valamint pár irtással, ellenvarázslattal, kikerülő lapokkal és *Az idő kerekével* egészített ki. A harmadik helyezett Szalontai Gyula lett, érdekes manaforrásos győgyülő-direkt sebző Raia-Chara-din paklival, néhány lap: *Elemi védelem, Augur köpenye és varázskönyve, Energiaspirál, Átokmanó, Pillanatnyi elmezavar, Mutáns regeneráció*. A negyedik helyen Lévai Sándor végzett, Dornodon-Fairlight varkaudar paklijával, melyben a varkaudarokon kívül sok ellenvarázslat, *Negatív energia, Kbór földje* és *Helvir* is helyet kapott.

Mindenkit szívesen látunk évek óta változatlan nevezési díjú versenyein!

MAKÓ BALÁZS

BÉRES CSABA

NYERTES PAKLIJA

- Szabálylap: *A bőség zavara*
3 *A kalmárok itala*
2 *Majd legközelebb*
3 *Enciklopédia Fantasia (!)*
1 *Morpetlanik daruja (!)*
3 *Direkt kontaktus*
3 *Alkimiázó üst*
3 *Kontaktus őseiddel*
3 *Fordulat*
3 *A sárkány kincse*
2 *Bérmunka (!)*
3 *Energiaital*
3 *A gyenge ereje*
3 *Agybénítás*
1 *Időhurok (!)*
2 *Heuréka*
1 *Az ősmágus kívánsága*
3 *Arany délelőtt (!)*
1 *A három kívánság gyűrűje*
1 *Kronotapír (!)*
1 *Pirit gölem*

Érdekes még: *nincs benne Kürt, és csak egy Pirit gölemet használt!*

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 3 *Zarknod oszlopa*
3 *Illúziósárkány*
3 *Mentális csapás*
3 *Ragasztó*
3 *Fekete lyuk*
2 *Pirit gölem*
1 *A módszerek elvesése*
1 *Bérmunka*
1 *Szerepcseré*

ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL

- Vacczó András ellenfele hat őshangyját először kétszer „Tömeghisztériázta”, majd *Hét csapással* leszedte ezeket és egy bolyt, mindezekkel 19-et sebezve ellenfelén, majd egy *Mohósággal* fejezte be a meccset.
- Marofka Máttyás kitercelt 3 *Mahomi gölemet*, amiket ellenfele azonnal *Örök pihenésre* ítélte, reménytelen helyzetbe hozva ezzel őt.

HATALOM KÁRTYÁI ÁRLISTA

2000. szeptember 27.

KÉSZÜLT A DUNGEON ÉS A MAGIC SHOP ÁRAI ALAPJÁN. FIGYELEM! A BEHOLDER KFT. NEM ÁRUL LAPONKÉNT HKK-T!

A bajnok manifesztációja	-	u	8000	A kalmárok itala	Má	r	500	A sziklák atyja	T	r	100
A béke erdeje	S	n	60	A káosz hangjai	C	n	20	A szírének éneke	E	r	400
A béke mezeje	S	n	20	A káosz hatalma	C	r	50	A szírének hatalma	E	r	60
A béke szigete	S	g	50	A káosz korlátozása	R	n	20	A szójerek tobzódása	S	g	10
A Bika ideje	-	r	50	A káosz szentélye	C	n	20	A szójerek tombolása	S	g	10
A birodalom virágkora	-	r	50	A kapzsiság átka	F	r	150	A takarékoság jutalma	C	g	10
A boldogság csengettyűje	P	r	300	A kaszás érintése	L	n	20	A tanács döntése	F	n	30
A bolondok aranya	F	g	10	A keresés lángja	R	r	50	A tanítvány lázadása	F	r	200
A bőségs zavara	-	r	200	A kincsek hatalma	F	g	10	A tavasz illata	Tu	n	30
A búbájosság rúnája	E	r	200	A kincskeresés itala	Má	n	50	A teljesség tornya	T	r	50
A butaság terjedése	T	g	30	A kockázat ára	R	r	200	A tengerek ura	ES	r	150
A búvólet perce	F	r	500	A kos csapása	L	r	50	A teremtés zenekara	S	r	50
A csodák palotája	EF	n	60	A kos ereje	R	r	50	A Teremtő szava	C	n	20
A Denevér hatalma	F	r	50	A Kos rend szerzetese	To	g	20	A természet haragja	S	g	10
A dimenziók háborúja	L	r	250	A kövek ereje	Tu	r	300	A természet megcsúfolása	L	n	20
A fák ereje	S	g	10	A középszer pusztulása	R	r	200	A természet papja	S	n	20
A falak ereje	T	g	30	A közösség ereje	R	g	10	A természet rendje	S	g	50
A fattyak létrehozása	C	r	60	A lángok estéje	D	n	20	A tisztaság tornya	R	r	80
A fattyak ura	C	r	150	A láthatatlanság köpenye	E	g	10	A tömeg hívó szava	D	r	50
A fattyak visszatérnek	C	r	150	A lélek védelme	E	g	10	A trükkök kizárása	T	n	20
A fény ideje	P	g	20	A lelkek folyója	R	r	200	A tudás hatalma	D	g	10
A fény ragyogása	K	r	300	A levegő síkja	-	n	100	A türelem rózsája	R	r	200
A fény szentélye	R	g	10	A lopás nagymestere	D	n	30	A tűz síkja	-	n	100
A féreg érintése	To	g	30	A lustaság átka	FD	n	20	A tíz ura	D	r	200
A föld sárkánya	T	r	400	A magány fájdalom	S	g	10	A vadak megfékezése	RS	r	50
A föld síkja	-	n	100	A mágia csodája	F	r	50	A vadak ura	S	r	200
A galetki barlangja	-	n	50	A mágia halála	T	g	30	A változások kora	P	r	200
A géniusz manifesztációja	D	r	200	A mágia létsíkja	-	r	200	A vámpír csókja	L	r	150
A gépben lakozó szellem	S	g	10	A mágia méltósága	F	n	30	A vámpírok éjszakája	L	n	30
A Gépezet	D	r	200	A mágia szabadsága	FR	n	20	A védelem itala	P	g	20
A gonoszság árulása	R	r	400	A mágusok átka	Mu	r	400	A végső áldozat	S	n	30
A gonoszság ereje	D	n	150	A megbocsátás apostola	R	r	60	A vér szintje	H	n	50
A gyenge ereje	F	g	100	A meglepetés előnye	E	g	10	A vereség híre	C	r	50
A gyenge pusztulása	D	g	100	A Mester Bűnteteje	F	r	200	A világ újrafelosztása	F	r	50
A gyógyulás temploma	To	g	10	A mester jutalma	D	r	200	A víz síkja	-	n	100
A győzelem ára	L	r	50	A moák fénykora	T	r	100	A xirnox lehelete	H	g	50
A győzelem reménye	F	r	50	A moák mesterkedése	TD	r	100	A zangrozi módszer	F	g	20
A háború szentélye	T	n	20	A módszerek elvesése	E	n	20	Abarrun segítségével	F	g	20
A halál angyala	L	r	300	A mutáció eredménye	C	n	20	Acél Öklök	R	r	10
A halál csókja	C	n	60	A mutások tombolása	Mu	n	100	Acéldarázs	S	r	200
A halál hírnöke	L	n	30	A muzika hatalma	E	n	20	Acékolosszus	F	r	1500
A halál maszkja	L	g	10	A nagytanács ítélete	B	r	200	Acélöklök	T	g	30
A halál tornya	L	g	20	A norektyr mágiája	T	r	150	Achát gölem	C	u	3250
A halhatatlanok pusztulása	L	r	300	A pénz szentélye	F	n	100	Adamantitgölem	C	r	50
A harag manifesztációja	T	n	30	A pusztítás botja	D	r	60	Adzsedző	F	n	30
A hármás mágikus ereje	S	n	20	A pusztulás fájdalom	C	r	50	Aeratikus hasnyák	L	r	60
A három kívánság gyűrűje	F	u	3000	A pusztulás sírjai	L	n	30	Agglomerátor	F	g	10
A hatalom átadása	F	n	20	A remény virága	E	n	30	Agresszivitás	D	g	10
A hatalom átka	C	r	60	A reménytelenség bajnok	C	r	200	Agyagelementál	Ti	g	30
A hatalom korlátozása	T	r	50	A rend helyreállítása	K	n	100	Agyagalamb	T	g	10
A hatalom örülete	F	r	150	A repülés szabadsága	P	r	200	Agyaggölem	F	r	60
A hatalom szava	C	r	500	A rettenet katonája	L	r	50	Agyalapi Aladár	Má	n	50
A Hatalom Szövetsége	b	r	400	A rothadás szentélye	C	n	30	Agybenítés	F	g	100
A Hegy mélye	-	g	10	A rúttság büntetése	E	n	20	Agyburok	E	g	50
A hely szelleme	D	r	200	A sárkány kincse	Má	r	800	Agydaráló	C	r	300
A hírnök szava	T	n	20	A sebek befornak	R	n	30	Agyletapogatás	E	n	20
A holtak bosszúja	L	r	200	A sellők csabítása	E	r	60	Agyroppantás	D	g	10
A holtak hívó szava	L	g	30	A skorpió ereje	S	n	30	Agytaposás	T	r	100
A holtak nyugalma	S	n	20	A sokaság ereje	C	n	30	Agyzavará	E	n	60
A holtak szelleme	L	r	500	A sörgetes rúnája	C	r	100	Agyzavarás	E	r	60
A horda támadása	C	n	20	A sors fintora	T	n	30	Aktivitás	F	g	20
A hősi szellemek kincstára	R	g	10	A Sötét Föld átka	C	g	30	Alacsony morál	C	g	10
A hősök hagyatéka	R	r	50	A sötétség ideje	Mu	g	30	Alagút	T	n	30
A hűség köteléke	R	g	10	A sötétség kardja	C	r	50	Alakváltás	E	n	20
A jóság ereje	E	n	20	A szabadság ára	-	u	3250	Alakváltó	S	g	10
A jóság jutalma	E	g	20	A szaporaság jutalma	C/D	n	20	Alanor	R	u	2750
A jövő felejtése	C	g	50	A szerencse fia	C	r	60	Alanori csatamén	R	n	100
A jövő ismerete	E	g	10	A szerencse pillanata	F	g	10	Alanori Csatorna	R	r	50
A jövő ura	D	r	200	A szeretet ünnepe	P	n	50	Alanori egyetem	R	n	50

Alanori futár	R	r	100	Átcsoportosítás	R	r	50	Az utolsó szó	L	r	60
Alanori könyvtár	R	r	50	Áthatolhatatlan kód	S	r	150	Azbesztagyú Arktisz	F	n	30
Alanori Krónika	R	r	100	Átkos kötődés	L	n	50	Azonnali bübáj	L	g	30
Alattomos manó	D	g	20	Átkozott bőr	Mu	g	20	Azonnali gyógyítás	S	g	10
Alattomos módszerek	C	r	50	Átkozott kincs	F	r	50	Azt mondtam, nem	E	u	4500
Álcázás	E	n	20	Átkozott mágia	T	r	50	Baar-ork	D	g	10
Áldomás	R	g	10	Átok	C	g	50	Baghar	C	r	100
Áldozási ceremónia	To	r	300	Átokféreg	L	g	20	Baghar fétese	C	r	50
Áldozat	L	n	30	Átokkő	L	n	20	Bájital	E	r	50
Áldozat a holnapért	R	r	50	Átokmanó	Mu	n	60	Bajnoki aréna	K	n	50
Áldozathozatal	C	g	10	Átokmurgattyú	C	g	30	Bajnokok csatája	T	r	50
Áldozati bárány	L	g	10	Átokpulzálás	Mu	r	300	Bajnokság	T	r	50
Áldozati máglya	L/D	g	10	Átokszórás	-	n	60	Bakkura	T	n	20
Áldozókés	C	g	10	Átruházás	T	g	10	Bakugrás	T	r	50
Áldozómester	L	g	10	Áttelepítés	T	r	50	Baljos jelek	D	r	200
Alex Vampirsson	L	n	200	Attérítés	-	g	20	Bandita	D	g	10
Alias Kurd	Ti	r	300	Augur köpenye	R	g	30	Banyapók	C	r	200
Alkalmazkodás	E	g	10	Augur varázskönyve	R	r	200	Bányarém	T	g	10
Alkalmazkodás	P	n	10	Aurafaló	S	n	30	Bányászat szakértelem	-	g	10
Alkímia	F	g	10	Auralátás	F	g	10	Bármágus	F	g	50
Alkímiaző üst	F	n	50	Aurapollátor	C	n	30	Bátorság	T	g	10
Állati félelem	F	g	10	Autentikus vámpír	L	r	550	Bávatag golombár	S	n	60
Álmodozás	E	r	50	Avengir	R	r	150	Bazaltelemlentál	T	n	60
Álomfaló	C	r	50	Avengir kívánsága	R	n	30	Bean-sídhe	L	r	60
Álomörzök	E/R	r	100	Avillis	P	n	50	Becsületes küzdelem	T	r	50
Álompor	E	n	50	Az agy kifacsarása	C	r	200	Békítés	R	g	10
Álomsárkány	E	r	150	Az áldozat szintje	Mu	n	50	Béklyó	T	r	50
Álomtündér	E	r	50	Az álmok hatalma	E	r	50	Belladonna	E	n	30
Álomvilág	-	n	100	Az alvó oroszlán	F	n	30	Bérmágia	T	r	80
Álomvirág	E	g	50	Az alvó szörny	C	r	200	Bérmunka	F	r	50
Alpesi tehén	S	g	10	Az angyalok háborúja	D	r	60	Bern, a szutyok	Mu	r	200
Általános randomizáció	F	r	50	Az ártatlanság kora	S	r	50	Betakarítás	S	n	60
Áltatódal	E	r	50	Az egyszerűség hatalma	Ti	n	50	Betonfal	T	r	150
Ametisztmedál	S	g	10	Az elemek ura	R	u	4000	Bibircsók-óriás	T	r	150
Amniosz-fa	F	n	30	Az élet egységűsége	S	r	100	Biborgörény	S	n	30
Ámorkutó	D	n	30	Az élet és halál kupája	S	r	100	Bikacsók	D	r	50
Amyrro	Ti	r	300	Az élet fája	Tu	r	300	Bikaviadal	-	r	100
Annak	S	n	20	Az élet íze	L	g	10	Blioth	Má	n	50
Annihiláció	Má	n	50	Az élet könyve	R	r	60	Bolgyó gránát	D	g	10
Antimágikus ballaszt	S	n	60	Az élet körforgása	S	r	400	Bölcs szimill	K	n	30
Antimágikus őrtorony	T	g	10	Az élet szava	S	n	30	Bölcs tanító	R	g	10
Anyagi robbanás	Mu	r	500	Az élet tornya	R	g	20	Bölcsök köve	-	g	10
Apokalipszis	L	u	4500	Az élet vize	S	r	60	Bölcsesség	-	r	60
Aquan	S	g	10	Az ellenfél balszerencséje	C	u	2500	Bölcsőpolip	S	r	150
Áradás	S	n	20	Az elme fölénye	E	n	30	Bolhakutya	E	g	10
Arany délelőtt	F	n	50	Az enyészet hídja	C	r	50	Bombagoly	S	g	10
Arany papi karkötő	-	n	50	Az erdő lelke	S	g	10	Borax király	R	r	50
Aranyeső	F	g	50	Az eretnekek bosszúja	-	g	50	Borr'tan	P	n	50
Aranyfecske	E	g	10	Az erő ökle	T	g	10	Borun, a bérgyilkos	To	r	300
Aranyló ugarháj	R	g	10	Az erős gyengéje	T	g	30	Borúra derű	E	g	20
Aranyláskány	K	r	700	Az idő hercege	R	r	80	Borzalmak szakadéka	C	r	60
Aranytojást tojó tyúk	C	r	50	Az idő kereke	E	r	2500	Borzalmas varkaudar	D	r	300
Aratás után	R	n	20	Az időrabló érintése	E	g	50	Bo-szkorpió	S	n	30
Arató csattanat	T	g	10	Az igazság pillanata	R	n	30	Bosszú	T	n	100
Arc	C	r	60	Az igazság próbája	R	g	20	Bosszúálló	T	r	150
Arhomad varangy	Mu	g	20	Az információ hatalma	C	n	30	Bosszorkánylány	S	r	200
Aritma	S	n	20	Az iszbai szent bak	R	r	50	Brakkara	D	n	20
Arkangyal	R	r	400	Az istenek könyve	R	g	20	Bronz páncél	T	n	20
Armageddon	C	r	300	Az istenek küldötte	K	n	50	Bronzsisak	T	g	10
Arnilla	D	r	50	Az istenek sóhaja	R	g	10	Brutális szimill	Ti	n	30
Árnyékharcos	Ti	r	300	Az iszonyat tornya	L	r	50	Brutalitás	T	n	20
Árnyékhold	C	r	200	Az onglóliantok dűhe	T	g	10	Bübbájdírc	C	n	30
Árnyékrája	C	g	30	Az orgorók átka	S	r	100	Bübbájlopás	E	r	600
Árnyéksárkány	L	r	300	Az orgorók hatalma	S	r	50	Bübbájmásolás	E	r	400
Árnyéktestőrség	F	n	20	Az óriások dűhe	T	r	50	Bübbájdítás	L	g	30
Árnyéktűz	C	r	100	Az óriások fájdalma	T	r	50	Bübbájsemlegesítés	E	g	30
Árnyékvilág	L	g	10	Az orkok öreganyja	D	r	400	Bübbájvédelem	E	g	20
Árnymanó	D	g	10	Az örök élet forrása	R	g	10	Büfa hírnöke	B	r	200
Árnyrém	L	g	10	Az örület temploma	D	r	60	Büfa lovagnője	b	r	300
Árrihon	T	r	150	Az ósmágus kívánsága	Má	r	400	Büfa nevetése	b	u	2250
Árulás	D	g	10	Az ósök bilincse	F	n	60	Bumeráng	R	g	10
Áruló Yathmog	C	r	200	Az ósök könyve	Tu	r	300	Bundás csirmáz	T	r	200
Árvíz	S	r	500	Az ósök tudása	Tu	n	60	Bümetés	D	n	20
Asylum	F	r	100	Az őszinteség bajnoka	R	r	200	Büntető praglonc	T	r	60
Asztrálféreg	P	g	10	Az univerzum kifordítása	C	r	60	Burástya királynő	E	r	100
Asztrális kapocs	F	g	10	Az univerzum tengelye	L	r	50	Burástya kölyök	E	g	10
Asztrális polip	H	g	50	Az utolsó csók	E	n	50	Burástya özönlés	E	n	20

Burástyatojás	E	g	10	Direkt kontaktus	E	r	300	Életszívás	D	g	10
Bűvölés	E	g	10	Diuretikus kráken	E	r	300	Életszívó kard	L	r	50
Bűvös hajnal	E	n	30	Dögkeselyű	D	g	30	Élévülés	C	n	20
Bűvös lant	E	r	200	Döglég	L	g	10	Elf	E	g	10
Bűzös fej	Mu	n	30	Dögvész	C	r	60	Elf bárd	F	g	10
B'Waetan	C	r	300	Don Caloni	T	r	300	Elf mesterharcos	F	r	100
Caramella	E	n	30	Doorwalth	L	r	150	Eliana	R	r	600
Célpontválasztás	Má	r	300	Doppleganger	E	r	100	Elimináció	D	g	10
Chara-din álma	C	g	10	Dor	Ti	r	400	Elit gárdista	T	r	100
Chara-din döbbenete	C	u	2500	Dornodon hava	D	g	10	Elit palotaőr	F	r	400
Chara-din fáttya	C	g	10	Dornodon küldetése	D	r	50	Ellenvarázslat	F	g	100
Chara-din fénykora	C	g	10	Dornodon lovagnője	D	r	200	Elmanakh	To	r	300
Chara-din helytartója	C	g	10	Dornodon oltára	D	g	10	Elmeféreg	F	r	60
Chara-din káoszlovagja	C	r	200	Dornodon papja	D	g	10	Elmepajzs	-	r	60
Chara-din küldetése	C	r	50	Dornodon szentélye	D	r	100	Elmulás	Tu	g	30
Chara-din lesújt	C	g	30	Dornodon temploma	D	r	50	Élő fal	S	n	30
Chara-din macskája	C	g	10	Dornodon visszavág	D	n	100	Élő útvesztő	S	r	60
Chara-din monolitja	C	n	20	Dorony-duda	F	n	60	Élőhalott-pusztítás	R	g	10
Chara-din oltára	C	g	10	Dort Amessix	T	r	60	Élőholt gárdista	L	r	100
Chara-din papja	C	g	10	Drakolder érdemrend	F	g	10	Élőholt mágus	L	r	600
Chara-din talizmánja	C	r	50	Drakolder mágus	F	r	100	Élőholt mirg	L	g	10
Chara-din temploma	C	r	50	Drakolder testőr	F	r	400	Élőholt quwarg	L	n	200
Chloe	Mu	r	300	Drasmólyom	S	g	10	Élőholt rituálé	L	r	60
Connor Wartause	T	r	300	Drónkeselyű	C	g	10	Élőholt sullár	L	n	30
Csábmosoly	E	g	10	Drótháló	C	g	10	Élősködő	F	n	30
Csákányos Blendor	T	n	30	Drótszór	F	g	20	Élőváros	F	r	60
Csala-csiny Csilla	E	n	60	Drótszórú pincsi	R	n	30	Előzőlés	T	n	30
Csapdaészlelés	-	g	20	Drud	D	r	100	Első, a gyógyító	Tu	r	200
Csapdakészítés	-	g	10	Duer-ork	D	g	10	Első vér	R	n	30
Csatamágus	T	n	30	Dühkitérés	T	g	10	Elszabadult indulat	T	g	10
Csere	F	g	10	Dupla szintlépés	-	g	20	Elterelés	S	r	50
Cserebogár	P	r	200	Dupla vagy semmi	C	n	20	Ététó tettvágy	R	g	10
Csillagbajnok	E	r	60	Duplikátus	D	r	300	Elzárás	E	g	20
Csillaghullás	L	n	30	Ében hadúr	C	r	200	Ember kalandozó	-	g	50
Csipkerózsika álma	E	r	50	Ében halálhajcsár	C	r	60	Emberevő	T	n	100
Csoda	R	g	10	Ében harcos	C	g	10	Emléktolvaj	C	g	30
Csodabogár	R	g	10	Ében munkafelügyelő	C	g	10	Enciklopédia Fantasia	-	u	2750
Csodadoktor	C	g	10	Ében vitéz	C	g	50	Energiaelementál	-	n	50
Csodaszarvas	S	g	10	Éber vadászkutya	R	g	10	Energiafolyam	F	n	20
Csökmágia	E	r	50	Ébred az erdő	S	n	20	Energiaitai	E	r	200
Csökönys ószvér	S	g	10	Egészségpróba	Tu	r	400	Energiaiktérés	F	g	10
Csónak	S	n	20	Egető tekintet	R	r	50	Energiaikoncentráció	C	r	200
Csontfal	H	n	50	Egoizmus	C	r	50	Energiaipajzs	Má	g	10
Csontgőlem	H	n	60	Egyenlő esélyek	F	g	10	Energiaspirál	R	r	150
Csonthalom	H	n	50	Egyszerűsítés	S	n	30	Energiaszellem	E	n	30
Csontkés	-	g	10	Együttérés	R	n	20	Energiatüske	F	g	10
Csontlepke	L	r	60	Éhínség	L	r	60	Ent kertész	S	g	10
Csontpálca	L	g	10	Ehknagorhu	E	r	100	Építész	T	g	10
Csontszurony	T	g	20	Éjféli pusztítás	L	n	30	Építkezés	T	g	10
Csontváz	L	g	10	Éjkornis	C	r	150	Épokitféreg	E	g	10
Csontváz harcos	L	n	50	Éjmágus	C	r	100	Épület teremtese	F	g	10
Csontváz lord	L	r	150	Éjmágus köpenye	C	r	50	Erdei manó	S	g	20
Csótánykirálynő	H	n	60	Éjmágus tükre	C	n	30	Erdei tündér	E	n	30
Csupacsáp csillag	Tu	r	300	Éjszárkány	C	r	400	Érinthetelenség	S	n	20
Csupasz izom	T	g	10	Ekharion	T	n	50	Erőd	T	n	30
Daergaoth lord	Mu	g	30	Ekharion bébi	T	r	50	Erőegyensúly	S	r	100
Dagály	S	r	50	El DonGo	-	r	80	Erőgyűjtés	R	r	50
Dálámár	-	n	20	Elektromos angolna	F	g	10	Erőpajzs	F	g	10
Darázsfelhő	F	g	10	Elektromos pajzs	F	n	30	Erőpróba	Ti	r	300
Darkseid	R	n	20	Elektromos rája	F	r	60	Ervőd	S	r	60
Daronel	F	r	50	Elemi földcsapás	T	n	30	Érző szívű dromedár	R	g	10
Degradálás	Ti	g	10	Elemi rin	R	r	300	Esélytelenség	C	g	10
Degradátor	C	g	10	Elemi védelem	R	r	200	Esszenciakristály	E	g	500
Dehidrátor	C	n	20	Elemi vízcsapás	S	g	10	Estariol	C	r	100
Déja vu	S	u	5500	Elenios oszabítása	E	n	30	Északi druida	S	n	30
Déli napsütés	R	n	20	Elenios küldetése	E	r	50	Északi tűzszárkány	D	r	500
Délibáb	T	n	20	Elenios lovagnője	E	r	300	Éteri fény	R	n	20
Démontetű	C	g	10	Elenios oltára	E	g	10	Étkézisi homár	R	r	60
Denerissa éneke	P	n	30	Elenios papnője	E	n	10	Evaporőr	F	n	60
Denevér szimbólum	D	r	60	Elenios szentélye	E	n	30	Evolúció	S	n	20
Destabilizátor	-	n	200	Elenios temploma	E	r	50	Exhumálás	H	n	60
Destruktív fúzió	D	n	30	Életenergia	-	r	100	Ezeréletű	E	r	100
Deus ex machina	E	r	60	Életesszencia	R	n	30	Ezoterikus mardel	E	r	100
Dhajaktra	Mu	r	400	Életfolyam	R	r	150	Ezüstsereg	R	g	20
Diána	E	r	100	Életgyár	K	n	50	Ezzüstmágusok tornya	F	r	100
Diána tánca	E	r	50	Életösztön	S	n	20	Fabontó szójer	S	n	30
Dimenziórés	C	g	10	Életpajzs	S	g	10	Fagymester	H	n	30

Fair play	R	r	50	Földanya paracicsoma	-	n	100	Gyémántszárkány	R	r	300
Fairlight állóvágja	F	r	300	Földelementál	Ti	n	60	Gyenge méreg	S	g	10
Fairlight bankár	F	g	10	Földhányás	T	r	60	Gyengítő lehelet	L	g	10
Fairlight bankja	F	n	30	Földharc	-	g	100	Gyermekáldás	S	n	60
Fairlight cselészövése	F	n	30	Földindulás	T	g	10	Gyevi bíró	b	r	100
Fairlight játéka	F	r	100	Földmozgás	T	r	50	Gyikember	S	g	10
Fairlight küldetése	F	r	50	Földöntül ragyogás	E	n	30	Gyilkos fegyver	-	g	10
Fairlight oltára	F	g	10	Földrengés	T	n	30	Gyilkos ij	E	r	50
Fairlight papja	F	g	10	Folyó	S	n	100	Gyilkos karmok	Ti	r	300
Fairlight puszitűl masinája	F	r	50	Fordulat	F	g	10	Gyilkos manó	L	g	20
Fairlight temploma	F	r	50	Förtelemféreg	C	g	10	Gyilkos méreg	S	r	400
Fairlight trükkje	F	g	30	Fregnikus plazma	C	g	10	Gyilkos mókus	S	g	10
Fairlight vihara	F	n	20	Függőhíd	S/E	g	10	Gyilkos puffancs	Tu	n	30
Fairlight villámai	F	n	30	Fullánk	D	r	50	Gyilkos sallank	T	g	20
Fáklya	R	n	20	Fürdő	S	g	10	Gyilkos szellem	Mu	n	30
Fal	R	g	30	Fürgülés	T	n	20	Gyilkos szilmill	To	n	30
Falkavezér	S	r	150	Fúria	E	n	30	Gyógyítás	-	g	20
Falu	S	r	200	Furulya	S	g	20	Gyógyító érintés	Tu	g	10
Falvastagítás	T	g	10	Futóhomok	S	n	50	Gyógyító hadtest	S	r	100
Fanatikus Wart	K	g	30	Fűző	D	g	10	Gyógyító sámán	Tu	g	20
Fantálas	R	n	20	Fyrló	b	r	150	Gyógykenőcs	R	g	10
Fantom	E	g	10	Gaddar	Ti	r	200	Gyógymogyó	S	g	10
Fantomszárkányok	C	r	1200	Galetki bárd	B	r	300	Gyógysugár	R	n	20
Fáradtság	E/F	n	30	Galetki hadvezér	Mu	r	300	Gyöngyemangó bokor	S	g	10
Farkastestvérek	Tu	n	60	Galetki kém	Má	n	60	Gyorsaságpróba	H	r	400
Fatónk	S	g	10	Gandor	D	r	200	Haarding-féreg	L	g	20
Fatty lord	C	r	150	Gargol	P	r	300	Haarkon	L	r	400
Fattyak szaporodása	C	g	10	Garokk	T	g	10	Haarkon darazsai	L	n	50
Fattyak teremtése	C	g	10	Gasatko	Má	n	30	Haarkon dühe	L	r	400
Fátyol	E	n	20	Gátvakond	T	n	30	Haarkon kegyence	H	r	200
Fedett verem	S	n	20	Gebarrin az utazó	E	r	50	Haarkon öregkora	L	r	100
Fegyver szakértelem	-	g	50	Gemina amulettje	S	g	10	Haarkon szolgálja	C	r	150
Fegyverbolt	T	n	30	Gemina balzsama	S	g	10	Háborgó tenger	S	g	10
Fegyverkovács	T	g	10	Gemina porcelánkutyája	S	r	200	Hadiadó	T	r	60
Fegyvermester	T	r	200	Gigaököi	T	g	10	Hadisarc	D	n	20
Fegyverrántás	T	n	30	Gitonga	S	g	20	Hadiszerencse	F	g	10
Fegyverszűnet	S	n	30	Gladiátorvért	L	n	30	Hadiszákmány	T	n	30
Fehér gyógyító ital	Má	g	20	Glória	-	g	30	Hadroszaurusz	S	r	200
Fejvadász klán	C	n	30	Gnóm	F	g	10	Hadüzenet	T	n	20
Fekete griff	C	r	150	Gnóm katapultállomás	F	r	60	Hadvezér	T	g	10
Fekete gyík	Ti	g	20	Gnóm kutatóállomás	F	r	60	Hajítógépj	Ti	r	300
Fekete hólyag	Ti	n	60	Gnóm mágus	F	g	10	Hajnali Harmat	R	r	80
Fekete kehely	D	r	50	Gnóm szolgálo	S	r	150	Hajtóvadászat	Ti	g	20
Fekete lyuk	-	n	100	Gnómlak	F	r	60	Hála	E	n	20
Fekete ölész	Ti	g	30	Gnorrathi vérfarkas	L	r	60	Halálbáró	L	g	30
Fekete özevgy	S	r	60	Göcsörtős bunkó	S	r	50	Halálcsapda	L	n	30
Fekete Péter	L	u	4000	Goldugar	R	g	10	Halálelementál	L	r	500
Fekete sereg	T	r	100	Gólemformázás	-	n	30	Haláljáró	H	g	20
Felderítés	-	r	300	Gömböc	C	r	200	Halálkapu	L	g	20
Felejtés	E	g	20	Gömbvillám	R	r	900	Halálmadár	L	g	20
Félelemjáró	L	g	10	Gonosz szilmill	H	n	30	Halálóriás	L	r	80
Félnék Yathmog	Mu	r	400	Gontrak alkuja	F/C	g	10	Halálos kór	C	r	50
Felsőbbrendűség	C	n	20	Gontrak gyűrűje	F/E	n	30	Halálos sugárzás	L	r	50
Feltámasztás	R	g	20	Gonyolék	T	g	20	Halálos szerelem	P	r	200
Feltételes gyógyítás	R	n	40	Gorhmad féreg	S	n	60	Halálosztó Káin	D/C	u	3250
Fémbontó szőjer	F	r	50	Gormaffi gormaff	E	r	150	Halálparancs	H	n	50
Fényelementál	R	r	200	Gorombilla	R	g	10	Halálpenge	D	g	10
Fényfónix	K	r	400	Gothmog	F	r	400	Halálsikoly	L	g	10
Fénytestvér	K	n	30	Grákó denevér	L	n	30	Halálsugár	L	n	20
Fényúr	R	r	200	Gránátcsapda	C	g	20	Haláltánc	T	g	20
Ferratáció	R	g	10	Gran'Darr	Má	r	300	Halálosztó pocok	C	r	100
Fertőzés	C	r	50	Gránit őrszobor	T	r	100	Halhatatlan klánvezér	H	r	200
Feudális örökség	T	r	50	Grath Morphus	L	r	50	Halhatatlanság	D	r	100
Fezmin gépezete	P	r	600	Griff-fióka	E	g	30	Halvány reménysugár	R	g	10
Flavius	R	r	80	Griffőnix	R	r	500	Halvaszületett	L	n	30
Fóbia	F	n	20	Grifftójas	R	n	30	Hamis istenek	C	g	20
Fogadó	F	r	300	Grok-képződmény	S	n	30	Hamupók	S	g	10
Fogolycsere	E	n	20	Gruangdag	T	r	300	Hangrobbanás	E	n	60
Földanya	S	r	300	Gruangdag amulettje	T	n	30	Haragvó istenek	C	r	100
Földanya amulettje	S	r	300	Gruangdag testőre	T	g	10	Harci mágus	F	r	50
Földanya csókja	S	g	10	Gruangdag vára	T	g	10	Harci mutáns	Mu	r	200
Földanya erdeje	S	r	100	Gubbó	K	g	20	Harci sámán	Ti	g	20
Földanya gyümölcssei	S	r	300	Gwendolen	E	r	60	Harci szekér	T	n	20
Földanya kegyeltje	S	r	200	Gyászbeszéd	R	g	20	Harci törpe	Ti	n	30
Földanya közbeszól	S	g	10	Gyászszertartás	L	g	10	Harcias manó	T	g	20
Földanya ligete	S	g	10	Gyáva féreg	D	r	60	Harcoművészet	-	n	30
Földanya óvó keze	S	g	10	Gyávaaság	C	g	10	Hármas idézés	S	u	4000

Harq al-Ada	D	r	60	Intelligencia	S	n	20	Katona klánvezér	K	r	200
Harsona	F	g	10	Intelligenciapróba	Má	n	60	Katonai tanácsadó	T	g	10
Hártyás lemúr	Tu	g	20	Invázió	D	r	50	Kavadu	R	g	10
Hatásnövelő furfang	F	n	20	Inváziós éjszaka	C	r	50	Kavaduiszák	R	n	20
Hazahívás	L	g	10	Inváziós emlékérem	T	g	10	Kazmárgyókér	D	n	20
Hebrens csapat	R	r	50	Ínysovadás	H	g	20	Keltetőfészek	To	n	20
Hegyi góliát	T	r	150	Ispotály	R	g	30	Kémhálózat	F	g	10
Hegyi rák	T	g	10	Istálló	R	g	10	Kenbug	K	n	60
Hegymélyi mamut	Tu	g	30	Isteni harag	K	r	400	Kentaurosuz	T	r	50
Hegymlás	T	n	30	Isteni kapcsolat	R	n	20	Képzletharcos	E	u	2250
Helvir	D	r	200	Isteni közbeavatkozás	R	u	3250	Kérges bőr	Tu	g	10
Helyan	Mu	n	50	Isteni segítség	R	r	50	Két kard szimbólum	T	r	50
Helytartói jogar	R	g	10	Isteni szívjáték	-	g	10	Kétágú villám	F	g	30
Hendiala	E	r	400	Isteni szövetség	-	r	60	Kétféjű troll	D	r	60
Hendiala láncái	L	g	10	Isteni visszahívás	-	r	50	Ketrec	T	n	20
Hendiala mosolya	E	n	20	Iszonyat	L	r	300	Kettős erőbedobás	-	r	200
Heraldika	-	n	30	Iszj elementál	E	g	20	Kettőslátás	E	r	50
Hét csapás	D	u	3000	ítélet	R	n	20	Khó r	D	r	200
Heuréka	F	n	60	Ithril	L	r	200	Kholdenikus csapat	F	r	50
Hiábavaló áldozat	F	r	50	Izompuffasztás	C	g	10	Khó r földje	-	n	100
Hibernáció	D	n	20	Jádesárkány	E	r	150	Khó r zsoldosai	D	g	20
Híd	R	r	50	Jaj a legyőzötteknek	T	r	200	Kicsinyítő lencse	F	r	150
Hideg tűz	To	n	60	Járvány	S	r	250	Kiegett föld	D	r	50
Hidegvér	L	r	50	Jégcsapás	L	g	20	Kiegyenlítés	L	r	50
Hidra	L	r	150	Jégcsóva	L	g	10	Kilthor	To	n	50
Higany Hugó	F	n	20	Jégelementál	L	r	200	Kincseskamra	F	n	20
Hínárevő piranha	S	n	60	Jeges szellő	H	n	60	Kincskereső	F	n	30
Hirtelen halál	D	n	20	Jégmedúza-fej	Má	g	10	Kincskereső	-	g	10
Hódolat Raiának	R	g	20	Jégszív	L/C	g	10	Kinzókamra	L	n	30
Hófehérke	E	n	30	Jégtroll	L	n	60	Király szimill	P	n	30
Hóhérbimbó	L	g	10	Jellempróba	-	g	10	Királygyik	R	g	10
Holtak energiája	L	g	10	Jellemtükör	F	r	50	Királyi adó	R	n	20
Homokféreg	F	r	150	Jerikó	-	r	200	Királyi arcképcsarnok	R	n	20
Homokóra	E	r	150	Johhtukul	Tu	g	30	Királyi fegyvernök	R	n	20
Homokvarány	R	g	10	Jóságos manó	R	g	30	Királyi főszakács	R	r	50
Hordaparancsnok	T	r	200	Jováiás mikroszockó	C	g	10	Királyi halastó	S	n	30
Hordóagyú mamehluk	T	n	20	Jövőlátó	P	n	50	Királyi korona	R	r	50
Hős	R	r	200	Jutalom	R	n	30	Királyi légibus	R	n	20
Hósi halál	D	n	20	Kacagó szépia	C	g	10	Királyi nagytanács	R	r	50
Hósiés küzdelem	D	g	10	Kaffogó hebrencs	T	n	30	Királyi tanácsnok	-	g	10
Hósiesség	R	g	20	Kaktusztűske	S	g	20	Királyi testőr	R	g	10
Hóskorszak	R	g	10	Kalandozók városa	-	n	100	Királyi vadaspark	R	n	20
Hóskők ideje	R	g	20	Kaméleon	E	g	10	Kis Vagabund	E	r	200
Hosszú íj	E	r	50	Kamionoszaurusz	S	r	200	Kis vaspajzs	F	n	20
Hóvíhar	S	n	20	Kancsalság	Má	n	30	Kisebb kívánság	F	n	30
Hűbérsvöetség	R	n	20	Kandeláber	DIR	n	30	Kisebb quwarg istenség	D	r	500
Huddens mester	R	r	200	Káosz szimbólum	C	n	30	Kisebb Zan	D	r	300
Hullámelementál	S	g	30	Káoszbajnok	C	r	60	Kísérteties bajnok	L	n	60
Hullazabáló	L	g	20	Káoszcspapás	C	r	100	Kísértetkölők	E	n	20
Hurleon	F	n	20	Káoszfelügyelő	C	n	30	Kitartó ló	L	g	20
Hűség	K	n	30	Káoszorda	D	r	60	Küzetés	R	g	20
Húsevő magzim	S	g	10	Káoszkigyó	C	r	200	Kiváltság	C	n	20
Hűtlen szolgál	F	g	10	Káoszmágus	Mu	n	50	Kíváncsiság	F	n	20
Idegen tollak	S	g	10	Káoszmester	C	g	30	Kleptománia	P	r	300
Idegroncsolás	F	g	20	Káoszpazma	L	u	2250	Kloin Drungas	C	n	30
Idézés	-	g	30	Káoszteknőc	C	r	60	Klónozás	F	r	100
Időcsere	F	u	3250	Káosztornádó	C	r	200	Klonteknőc	F	r	150
Időgyorsító	E	r	100	Kaotikus csata	C	r	50	Kneopatikuss molluszk	C	g	10
Időhurok	E	r	200	Kapcsolat a földdel	T	n	30	Kőagy	T	g	10
Időkapu	P	r	400	Kaporszakáll	R	r	60	Kobra	S	g	10
Időkiesés	E	r	100	Kaptár	S	r	200	Kobudera	R	g	10
Időtörzülés	E	r	50	Kapu	T	r	60	Ködcskill	L	g	10
Időugrás	F	g	10	Kapzi manó	F	g	30	Ködkapu	L	n	30
Időutazás	E	r	150	Kardfogó fülemüle	E	r	150	Ködmangó	L	g	100
Iffabb Lord Kovács	T	r	150	Kardszárnyc pocok	E	r	150	Kőevő	T	g	10
Igazságtévő	R	r	200	Kárhózat	L	r	150	Kőfejű Beldor	T	n	30
Igor	L	n	20	Karmazsin hűgő	S	r	150	Kőkorszak	Tu	n	30
Ijászmester	F	r	100	Karmos tankány	R	n	60	Kőkorszaki szak	S	r	100
Ikerfivérek	T	r	50	Karócsapda	T	n	20	Kolostor	T	r	50
Ikerharcos	T	n	20	Kaszabolóáska	F	n	30	Koncentrált támadás	C	r	50
Ikrák	S	n	30	Kaszárnya	T	g	30	Kontaktus őseiddel	P	g	30
Illúzió	E	r	200	Kaszinó	F	r	50	Kontármunka	D	n	60
Illúziópalota	E	r	200	Kasztroplanáris stigma	F	r	200	Kontinuum-tágító	D	r	50
Illúziósárkány	E	r	1000	Kasztroplanáris uralom	F	r	100	Kómiás	Ti	r	400
Imádkozás	-	g	10	Katakliзма	L	r	150	Kőóriás	T	n	50
Influenza	F	r	200	Katalina lombikja	F	g	10	Kopasztás	Ti	g	20
Instabil szingularitás	F	r	50	Katapult	L	r	200	Kopernik	-	n	30

Köpködő bruhatag	D	g	20	Leah szolgálja	L	g	10	Mahomi gólem	F	u	1900
Koponya szimbólum	L	r	60	Leah temploma	L	r	50	Maigner Lopotomos	C	n	100
Kőpöngyeforgató	D	n	30	Leanthil	H	n	60	Majd legközelebb	B	r	800
Korgó Szikra	-	r	200	Lebegő gomba	C	g	10	Mákrózsa	E	r	50
Korlátlan mágikus faktor	D	u	2750	Lebegő iszonyat	Mu	g	30	Mákrózsa főzet	E	r	150
Korlátozás	-	r	60	Lefegyverzés	F	g	10	Malvina Lobara	R	r	50
Korrupció	C	n	20	Légeleméntál	E	n	60	Manaaramiás	-	r	60
Kószáli disznó	S	g	10	Légirozsmár	S	g	100	Manacsapda	R	g	100
Köszem	Tu	n	30	Legkisebb kívánság	F	g	10	Manaégés	F	n	60
Köszemű szilmill	Tu	g	30	Leheletmágia	To	n	20	Manaeleméntál	F	r	60
Kótipró	T	n	60	Lehetőség	R	n	20	Manaféreg	D	n	30
Kóttroll	Ti	n	60	Lélekcspada	P	r	300	Manaforrás	-	r	200
Kovácséh	T	n	200	Lélekeleméntál	H	r	300	Managenerátor	F	n	30
Kovácsműhely	D	r	60	Lélekarhang	C	r	100	Manarobbanás	E	r	150
Kővévaltoztatás	S	n	30	Lélekszellem	H	r	300	Manaszívás	To	r	600
Kővévaltoztató pálcá	S	n	30	Lélekszívás	C	g	10	Manavákuum	T	r	150
KÖVGEO	T	n	20	Lélekszívó csáp	P	r	300	Mandhal di Mehr	S	r	60
Közös Tudat	-	r	300	Léletitszés	R	g	20	Mandulanektár	S	r	200
Kputtyintó csalán	S	g	10	Lélekzúzó mancs	H	g	20	Mánia	F	n	50
Krakovó Sütőtök	D	r	50	Leiki kötődés	E	r	200	Manifesztátor	E	r	60
Krakolich	H	r	300	Lemondás a hatalomról	C	n	20	Manna	R	g	10
Kreáció	S	g	10	Levatan	Tu	r	400	Manók földje	-	n	100
Kreatin	H	n	50	Liathan	H	g	10	Manók tánca	-	n	30
Kri Wu She	R	r	100	Lidérc	L	n	50	Manókirálynő	b	r	300
Krípta	R	r	100	Lidérckirály	L	r	200	Mantikór	D	r	60
Kristályfolyadék	E	n	100	Lidércúr	L	n	150	Mantrion	D	r	300
Kristálygömb	E	g	10	Likantrópia	L	n	20	Martian	C	r	60
Kristálypraglonc	TC	r	200	Lila brekk	F	g	10	Martian varázslata	C	g	10
Kristálytündér	R	g	10	Linkor Csumovszkij	D/C	r	150	Márvány lady	P	r	300
Kronobogár	E	n	100	Lipkin	K	r	300	Márványtorony	E	r	50
Krono-csap	P	r	300	Lőfegyver szakértelem	-	r	50	Massza	C	r	100
Kronoeleméntál	E	r	200	Lohd Haven nikkoltása	Tu	r	800	Matiel	To	r	300
Kronokukac	E	r	100	Lohd Haven sáhkánya	To	r	600	Meddőség	D	r	200
Kronozóma	E	g	10	Loidin Haptitus	C	r	100	Meditáció	E	r	200
Kronotapír	E	r	300	Lopás szakértelem	-	n	20	Megbékélés	Tu	n	50
Kru-bla	D	r	60	Loprak	P	g	30	Megrontás	L	r	100
Krugrog mama terítője	Tu	n	60	Lord Fezmin	L	r	400	Megsermmisítő	D	n	20
Különös mérgek	S	n	20	Lord Korell	T	r	200	Megttestesülés	-	r	300
Kumulatív szimmetria	F	r	50	Lord Kovács József	T	r	200	Megtűvésztés	C	n	20
Kürt	F	g	30	Lőtávoiság	R	r	50	Megtisztult leány	R	n	30
Kürtszó	T	g	20	Lovasroham	K	n	50	Megújulás	D	r	60
Kuruzslás	D	g	10	Lóvért	T	g	10	Megvadult kecskekab	S	r	50
Kvazár kard	R	r	50	Lusta Gurbag	T	n	30	Megvesztetetés	F	r	200
Kvazár páncél	R	r	50	Lymona	B	r	300	Méltó szintlépés	-	r	100
Kvazárbehemót	C	r	150	Madárijesztő	F	g	10	Mély gyász	H	r	700
Kvazárgólem	Má	r	300	Mágia-apály	T	r	100	Mélység fátya	S	r	400
Kvazársárkány	C	r	300	Mágiadagály	F	r	50	Mélységi ent	Má	g	30
Kvazársziklák Népe	L	n	50	Mágiafaló	L	n	50	Mélységi grittang	L	n	30
Kyra	D	r	100	Mágiafaló	H	n	50	Mélységi zombi	L	r	80
Lábadózás	S	r	150	Mágiafaló csáp	Má	n	30	Mélytengeri kalauz	S	r	60
Lady Olívia	E	r	200	Mágiaimmunitás	F	r	200	Mennybéli ítélőszék	R	r	300
Lady Olívia macskája	E	r	60	Mágiapróba	To	n	30	Mennydörgő Kénsav	D	n	20
Lady Olívia tornya	E	n	30	Mágiatörés	R	g	30	Mentális csapás	E	g	50
Lady Olívia trükkje	E	g	20	Mágiavihar	F	r	60	Mentális robbanás	F	r	475
Lajhár lord	S	r	100	Mágikus abroncs	E	g	10	Mentesség	L	r	60
Lángoló vér	D	g	20	Mágikus adottság	F	n	30	Mentőangyal	R	r	50
Lant	E	r	200	Mágikus beültetés	C	n	30	Méreg átadása	S	g	40
Lárva	D	g	10	Mágikus bőr	To	g	10	Méregeleméntál	Tu	r	200
Lassítás	L	g	10	Mágikus ének	E	g	10	Méreg-erősítés	S	n	20
Láthatatlan sereg	E	r	200	Mágikus erőd	R	r	60	Méregfélelem	Tu	r	300
Láthatatlanság	E	n	20	Mágikus gyorsítás	F	n	60	Méregfelhő	D	g	10
Láthatatlanság látása	E	g	10	Mágikus karmom	K	g	10	Méregféreg	C	g	10
Látomás	E	g	20	Mágikus kisülés	C	n	60	Méreghasználat	S	n	20
Lávafolyam	D	n	60	Mágikus koponya	L	r	100	Méreghányag	S	r	80
Lávaköpet	To	r	300	Mágikus pulzálás	T	r	200	Méregimmunitás	S	r	50
Lavinia Lobara	E	n	30	Mágikus regenerálódás	S	g	10	Méregkeverés	-	g	10
Lázadás	T	r	50	Mágikus támadás	T	g	10	Méregsemlegesítés	R	n	20
Lázadó	To	g	30	Mágikus tolvaj	D	n	20	Méregzsák	D	g	10
Leah átka	L	g	10	Mágikus tükör	E	r	50	Merénylet	F	g	10
Leah bosszúja	L	n	30	Mágikus újjászületés	R	n	30	Mérges csipés	S	g	10
Leah csontmarka	L	n	30	Mágikus védelem	F	n	30	Mérges galóca	S	r	80
Leah halálövgagyja	L	r	300	Magmaeleméntál	D	r	200	Mérges nyukmár	S	g	10
Leah hatalma	L	r	300	Magnetikus praglonc	T	r	200	Mérges pók	S	g	10
Leah kegye	L	r	80	Mágus klánvezér	Má	r	200	Mérges szilmill	Tu	n	30
Leah küldetése	L	r	50	Mágusiskola, 1. szint	F	g	10	Mérgezés	S	g	10
Leah megcsúfolása	E	g	10	Mágusiskola, 2. szint	F	n	30	Mérgezett dobótör	S	g	30
Leah oltára	L	g	10	Mágusiskola, 3. szint	F	r	80	Mérgezett vizek	L	g	10

Mérgező zóna	S	n	20	Nekromanta lord	L	r	100	Ork inkvizítor	D	n	30
Mérlég	R	r	100	Nekropoid	H	g	20	Ork katapult	D	r	50
Mestertolvaj	D	r	100	Nem várt segítség	R	n	20	Ork kunyhó	D	g	50
Mestervarázsló	F	r	100	Neurális tortúra	E	g	10	Ork sámán	D	r	80
Mikropoid	K	g	10	Niagren	T	r	150	Ork zászlós	D	g	10
Mikszisi hűsgólem	L	r	100	Niagren pálcája	T	r	50	Orkhan Thai	C	r	300
Mingókörté	S	g	20	Nimgilarió csele	P	n	150	Ormánygóte	T	g	10
Mínoszkúp	L	g	20	Nohnetár	Tu	g	10	Ormányos sirály	K	n	60
Mírg	E	g	20	Nómenklatúra	L	r	60	Örök fagy	L/C	n	30
Mirtuszkoszorú	E	n	80	Nord	D	r	100	Örök kábulat	E	g	10
Misztikus sötétségkő	H	r	300	Norpadolótika	C	r	150	Örök pihenés	K	r	400
Mnebolath	C	n	60	Notermanthi	C	r	300	Oroszlánüvöltés	R	r	50
Moa ékszer	T	r	50	Notermanthi bölcsesség	C	g	10	Ortevor	L	r	150
Mohóság	To	g	30	Noth szemlem	C	g	20	Ortevor bányái	L	r	100
Molad szellem	C	g	20	Növekvő karom	To	g	20	Örült Trax	D/L	r	100
Molekulaátrendezés	F	r	50	Növekvő pöffeteg	Mu	g	20	Örült varázsló	F	n	60
Móleon	C	g	10	Növesztő főzet	S	g	20	Örvény	S	g	40
Molgan	L	r	400	Nukleáris csatacickány	T	r	50	Orzag	F	r	200
Molzol Nártán	Ti	r	300	Numenati laboratóriuma	D	r	60	Orzag bilincse	F	r	3000
Monozoid	Ti	r	400	Nyílcsapa	T	r	300	Orzag managömbje	F	r	200
Monukonstrumatik Abarrun	R	r	50	Nyitott tenyér	R	r	100	Örző lord	-	r	200
Morbid	R	u	3500	Nyomkövetés	-	g	10	Ösbika	Mu	g	10
Mordar védőkőre	Má	r	300	Nyuhaj karbin	E	g	10	Ösdentor	C	r	100
Morfinder telep	-	g	10	Ó a kegyencsem	C	g	10	Öselementál	Tu	g	30
Morgan	L	r	400	Öklelő kos	T	r	80	Őshangya	S	g	50
Morgan átkozott ajándéka	L	r	400	Okulúpaj	C	r	400	Őshangya boly	S	n	100
Morgan aurája	H	r	500	Okulúpaj ajándéka	Mu	n	30	Őshangya császár	S	r	600
Morgan familiárisa	L	n	30	Okulúpaj átka	C	r	60	Őshangya fanatista	S	g	50
Morgan gyermeke	L	r	80	Okulúpaj robbanó gömbje	C	r	200	Őshangya farcos	S	g	50
Morgan ítélete	L	r	200	Öldöklés	T/C	n	20	Őshangya here	S	g	50
Morgan kereke	L	r	300	Olimpiai játékok	R	r	50	Őshangya királynő	S	r	500
Morgan kisujja	L	g	10	Olimpiai stadion	R	r	60	Őshangya lélekbúvár	S	n	100
Morgan könyve	L	r	200	Oltár eltörése	D	g	10	Őshangya ostromgép	S	r	600
Morgan kristálya	L	r	200	Olvasztókemence	T	n	30	Őshangya sámán	S	r	600
Morgan mocsara	L	r	150	Ommó	R	n	60	Őshangya szabatőr	S	n	100
Morgan pálcája	L	n	60	Önfeláldozás	C	r	60	Őshangya testőr	S	n	100
Morgan sipkája	L	n	30	Ongóliant	T	r	750	Őshonos óriás	T	r	60
Morgan szelleme	L	g	20	Ongóliant bébi	T	r	60	Ősi csatamező	L	n	30
Morgan titka	L	n	20	Ongóliant diszkoszvetés	T	r	400	Ősi ellentét	F	r	50
Morpetianik daruja	F	g	20	Ongóliant hadúr	T	u	3000	Ősi gyógymód	K	g	10
Morran McMorran	T	r	60	Ongóliant lady	T	r	200	Ősi hívás	-	n	50
Mosolygó rettenet	D	g	40	Ongóliant roham	T	r	50	Ősi láthatatlanság	E	r	50
Most már elég	F	r	50	Ongóliant tombolás	T	g	10	Ősi rítus	C	r	50
Mosztrája	C	g	20	Ongyulladás	D	n	20	Ősi róua	-	r	200
Mősze tornádó	T	r	60	Önixpiramis	D	r	80	Ősi szertartás	Mu	r	300
Mősze uralkodó	L	g	20	Önmérgezés	L	n	20	Ősi szilmill	Má	n	30
Muezli aranykeze	To	n	60	Ópái polip	S	g	50	Ősi templom	K	g	10
MuGrak-képződmény	S	g	20	Optirai agyisak	E	n	20	Őskősz	F/L	u	3500
Múltidéző	R	n	100	Orbitális macskósajt	E	r	60	Ősöreg góliát	Má	r	400
Múmia	L	n	60	Ordítás	-	r	50	Ősquwarg	D	r	400
Mutáns	E	g	40	Ördögűző Kör	L/D	n	30	Összeférhetlenség	E	r	50
Mutáns csontváz	L	g	10	Ördögi mentor	L	r	300	Összefogás	D	g	10
Mutáns pók	S	r	200	Ördöglakat	D	n	30	Öströll agyaló	L	n	50
Mutáns regeneráció	C	r	50	Ördögűző	R/S	n	30	Ostrom	D	r	50
Nagy mágneses bigyó	T	r	100	Öreg varázsló	R	r	100	Ösvortex	Má	r	300
Nagyobb halálvarázs	L	u	4000	Öregítő csáp	H	g	10	Ouitmlen	C	r	400
Nagyobb idézés	R	g	10	Orgoró	S	n	60	Ouitmlen alkuja	C	g	50
Nagyobb kívánság	R	u	3250	Orgyilkos	D	r	50	Ouitmlen átka	C	n	50
Nagyobb kreáció	S	g	10	Orgyilkos tör	D	g	10	Ozoai	b	r	150
Nagyobb tűzféreg	To	g	10	Óriás csontváz	L	n	30	Pajzsfal	K	r	300
Nagyobb vércápa	C	r	200	Óriás denevér	L	g	50	Palotaőr	T	g	10
Nanda	C	n	60	Óriás griff	R	r	400	Páncélos lovag	R	g	30
Nap szimbólum	R	n	20	Óriás hatyú	S	g	10	Pánik	L	n	60
Napfókusz	R	g	20	Óriás patkány	L	g	50	Parhalakka	b	r	200
Napkirály	R	r	400	Óriás pöfeteg	C	r	150	Parittyá	T	g	20
Napkirály ajándéka	R	r	400	Óriás skorpió	S	r	150	Páros gyógyulás	P	r	400
Napkirály dala	K	r	300	Óriáséserő	T	g	10	Passzívítás	L	g	10
Natali kő	-	r	60	Óriásféreg	D	r	600	Patakvér	D	r	50
Negáció	F	r	150	Óriásmassza	Mu	r	300	Patkány Rénó	D	g	10
Negatív energia	D	r	200	Óriásnövs	T	g	10	Pattanóböde	T	r	200
Negatív kisugárzás	C	g	10	Óriások földje	-	n	100	Pelegrin	E/R	r	80
Negatív létsík	-	n	100	Óriásölő	S	r	150	Pestis	C	g	10
Negatív robbanás	L	r	100	Óriáspók	S	r	100	Phua-kúp	D	n	20
Nehéz harci kesztyű	T	n	30	Órjárat	R	n	30	Pikkelyes bőr	Ti	g	10
Nehéz szülés	Má	r	300	Ork akrobata	D	r	50	Pikkelyes thorgat	R	n	50
Nekrofún	S	n	20	Ork csontkovács	D	r	50	Pillanatnyi elmezavar	C	r	150
Nekrofúnmedál	D	n	20	Ork falu	D	n	30	Pirit gölem	Má	r	300

Piromenyét	F	r	300	Raia szentélye	R	n	20	Sheran békelovagja	S	r	300
Piroslámpás ház	E	n	50	Raia temploma	R	r	50	Sheran könnyei	S	n	20
Planetáris manifesztáció	-	r	50	Rájanyék	F	n	20	Sheran küldetése	S	r	50
Planetáris órdémon	C	n	100	Rajtaütés	C	g	10	Sheran lázadása	S	r	100
Pneumatikus amóba	F	r	150	Rambó bogár	F	g	10	Sheran megalázása	L	n	20
Pőfögő Kregon	L	r	200	Raptor szablya	C	g	20	Sheran oltár	S	g	10
Pogányirtás	R	g	300	Ra Ronn	P	r	300	Sheran papnöje	S	g	10
Pogányság	-	g	10	Recirkulációs prizma	R	r	60	Sheran szentélye	S	g	20
Pókkirálynő	S	r	150	Redyque	S	r	50	Sheran temploma	S	r	50
Pokolkő	D	r	60	Regeneráció	S	r	50	Sheran védősárkánya	S	r	500
Pókvadász	E	g	10	Regeneráló gyűrű	R	n	20	Shuan'Darr	Tu	r	300
Pol'-de formosha	Má	n	100	Reinkarnáció	S	n	50	Sighter	F	n	100
Polong	L	r	100	Rejtő köpeny	E	n	50	Sihaya	E	n	20
Pooyan	D	n	30	Rejtőzködés	-	g	10	Síkok Vándora	R	r	60
Pordémon	C	g	10	Rejtőző manó	S	g	30	Silistra	S	n	20
Porfelhő	R	g	10	Rekreáció	R	n	50	Siol von Uman báró	L	r	150
Poszogó műszék	T	n	30	Rémálom	C	r	60	Siormhad bilincse	Ti	r	200
Poszítív diszkrimináció	T	n	30	Rendelenes magnetizmus	L	n	20	Sir Lonil Zomar	-	r	400
Poszítív létsík	-	n	100	Repülés	E	g	10	Sir Magic Master	R	n	50
Próbamester	Má	n	50	Restauráció	E	g	10	Sir Tobias	R	n	20
Proteinfecske	E	n	20	Rettegés	C	g	10	Síráós	D	n	20
Pszí kő	E	r	50	Revitalizáció	S	r	50	Sírlidérc	L	g	50
Pszí őselementál	E	r	150	Riadó	T	n	20	Sistergő Pumpa	L	r	150
Pszí szakértelem	-	n	30	Riknatikus rőfögés	D	g	10	Sivatagi doareg	R	n	20
Pszí-acéltorony	L	u	3000	Riposzt	T	g	10	Sivítő béka	C	g	10
Pszichikai csapás	Mu	r	400	Rius	F	r	60	Skorpió csipés	E	r	50
Pszí-elementál	E	r	300	Rius kacagása	F	n	20	Skorpió klán	L	r	50
Pszí-elementál lord	E	r	300	Robbanó rúna	To	r	300	Skorpiófarok	Tu	g	10
Pszí-ernyő	E	n	60	Robbanó üstökös	R	g	40	Smack	L	n	20
Pszioncista klánvezér	P	r	200	Robbantás	D	g	50	Smack rabszolgái	L	r	200
Pszí-regeneráció	E	r	200	Roguena	F	g	10	Smack, a tisztogató	Ti	n	60
Puha ütés	F	g	10	Roham	T	g	20	Smaragd gölem	S	u	3000
Púpos burástya	E	n	20	Rohanó idő	E	n	150	Smaragdgyűrű	F	r	50
Purifikátor	R	r	100	Rombolás	D	n	20	Sónajtó dorony	R	n	20
Püspöki talár	-	r	50	Romboló	T	n	60	Sokk	S	n	20
Pusztító végzet	D	n	30	Rothadás	L	n	50	Sórsényes ubuk	F	g	10
Pusztuljanak a hitetlenek	To	n	50	Rothadó mocsarak	L	r	50	Sórsátor	F	g	10
Qriklix	D	r	300	Rothasztó érintés	C	n	20	Sörtehajú Ninsai	S	r	50
Quearg ikerboly	D	n	60	Rothasztó karom	Mu	g	10	Sorvasztás	L	g	10
Quwarg	D	g	50	Rőtmanó	C	g	10	Sötét árny	L	r	200
Quwarg anyakirálynő	D	r	400	Rovarítás	T	r	50	Sötét ceremónia	D	n	20
Quwarg behemót	D	r	250	Rövid kard	F	g	10	Sötét erők idezése	L	n	50
Quwarg bölcse	To	n	60	Roxati üveg szem	F	r	200	Sötét főgnóm	D	r	60
Quwarg boly	D	n	50	Roxati záráló	D	n	20	Sötét föld	-	n	100
Quwarg ellenállás	D	r	200	Rübingölem	T	n	60	Sötét gnóm	D	r	50
Quwarg felderítő	D	g	50	Rücskös bőr	P	g	10	Sötét halál	L	g	10
Quwarg hangyász	D	r	150	Rughar	F	r	300	Sötét ital	L	g	10
Quwarg harcos	D	n	300	Rughar ajándéka	F	r	150	Sötét kastplom	D	n	60
Quwarg helytartó	D	r	200	Rughar dilemmája	F	n	20	Sötét mágia	To	g	20
Quwarg keltető	D	n	60	Rughar familiárisa	F	g	20	Sötét motyogó	L	r	400
Quwarg kém	D	g	20	Rughar gépezete	F	n	20	Sötétségszellem	L	g	10
Quwarg kincstáros	D	r	100	Rughar monolitja	F	g	10	Spagulár	S	g	50
Quwarg királynő	D	r	500	Rughar varázskönyve	F	r	100	Spontán égés	D	g	20
Quwarg méreg	S	r	200	Rúnakő	-	g	10	Spóra	-	g	50
Quwarg őrpáncsnok	D	r	100	Rynthus	P	r	300	Stabilizátor	-	g	30
Quwarg ősmágus	L	r	250	Sáfránypor	F	r	60	Sullár	E	g	10
Quwarg ősröbbanás	D	r	100	Sanual	F	r	60	Súlyzó	T	g	10
Quwarg parafenoméni	D	g	20	Sardullah Sharpa	D	r	50	Sünmedve	R	g	20
Quwarg parazita	D	g	10	Sárkánybébi	E	n	100	Surránó kígyó	S	g	50
Quwarg rajzás	D	g	200	Sárkányfatty	C	g	10	Sutor Kragoru	-	r	80
Quwarg rohamosztagos	D	n	100	Sárkányfej	To	g	10	Sutor Kragoru tornya	F	n	20
Quwarg szabotőr	D	g	100	Sárkányidomár	R	n	20	Süvítő rája	C	n	20
Quwarg szamuráj	D	n	100	Sárkányok kora	-	n	20	Syejjcc	H	n	100
Quwarg taposó tappancs	T	n	100	Sárkányölő kard	E	n	20	Syndel	F	r	60
Quwargok földje	-	n	100	Sárkánytojás	C	n	20	Sysania Selune	E	n	20
Rabszolga	F	g	10	Sárkányvár	E/R	n	20	Szabad madár	E	r	60
Ragadozó	T	r	200	Savas üvegcese	S	g	30	Szabotázs	F	g	20
Ragaszkodás	C	n	20	Savelementál	H	n	60	Szakadék	T	g	50
Ragasztó	E	g	10	Savgólem	L	r	60	Számmágia	F	g	20
Ragyás burástya	E	r	60	Savhurrikán	D	r	100	Szaportás	S	g	10
Ragyogó Ron	R	r	100	Savlehellet	L	n	20	Szárnyas csirmáz	R	g	20
Raia büntetése	R	n	20	Savmágia	L	n	20	Szárnyas gömböc	E	g	10
Raia kereszteslovagja	R	r	150	Sebkötőzés	-	g	10	Százfogú	T	g	10
Raia küldetése	R	r	50	Segítő kéz	E	n	20	Szédülés	E	g	10
Raia oltára	R	g	10	Segítsd a gyengéket	E	n	50	Szekértábor	T	g	10
Raia papnöje	R	n	20	Sellő	E	g	20	Széljárás	P	g	10
Raia szent lovagja	R	r	150	Setét Patkány	L	r	100	Szellemharcos	T	n	20

Szellemlovag	L	r	100	Táncoló lángok	D	g	10	Törpe	T	g	10
Szellem pajzs	L	n	20	Tanulékonyág	-	n	150	Törpe építőbrigád	T	n	30
Szellem szolga	T	g	10	Tapasztaltatscere	E	g	20	Törpe kovács	T	r	60
Szellőléptű Elvatar	E/S	r	50	Taposás	T	r	150	Törpemammut	T	g	50
Szélsőséges időjárás	S	g	10	Tárgyvédelem	F	g	20	Torz Talbot	C	r	300
Szélvihar	S	g	10	Tatudob	T	g	20	Totális agymosás	C	r	200
Szem szimbólum	E	r	50	Taumaturgia	-	g	10	Totális háború	T	r	60
Szemmelverés	E	g	20	Távcső	E	n	20	Totemoszlop	-	g	10
Szent Inkvizitor	R	g	10	Tazunkaróka	R	g	50	Tou szang kihívása	C	r	50
Szent jogar	R	r	50	Techonokli	E	g	20	Tou szang tánca	C	n	20
Szent kehely	R	r	60	Téfea magoflux	F	r	50	Toxikus csatater	S	r	200
Szent kulacs	S	r	50	Teknőspáncél	F	r	50	Traard	Ti	r	300
Szent szó	R/E	g	10	Tektonikus kvatáns	R	r	200	Trákin csákánya	T	n	30
Szentségtelen szó	L/D	g	10	Teleportálás	F	g	20	Transzformáció	F	r	1850
Szeppent rákfatty	C	r	50	Telhetetlen pöfeteg	C	g	10	Trappoló dínymák	T	g	10
Szeppuku	T	r	100	Teljes fordulat	C	g	20	Treem feljegyzései	R	u	2500
Szerelemsárkány	E	r	150	Teljes front	-	r	60	Treem, a bölcs	R	r	100
Szerelmes óriás	E	r	80	Teljes gyógyulás	S	r	300	Trikornis	R	r	60
Szerencsejáték	-	g	30	Teljes kvatáció	R	r	50	Trikornis herceg	R	r	300
Szerpecsere	E	r	400	Teljes mozgósítás	D	n	20	Tripla szintlépés	-	r	80
Szertelenke	S	n	30	Teljes negáció	F	u	3000	Triton	E	r	60
Széthúzás a bandában	E	n	20	Teljesség	R	n	30	Trófea	T	g	10
Szibarita váz	F	g	10	Temető	L	r	1350	Troglodita törzsfőnök	C	g	50
Szigony	T	g	10	Templomi orgona	R	r	300	Troll	L	g	10
Sziklarepezs	T	g	20	Templomszolga	-	g	10	Troll csatakiáltás	T	g	20
Sziklazuhatag	R	n	20	Tengeri manó	C	r	60	Troll Lady	L	n	100
Sziklozug	T	g	10	Tenyészmanifesztáció	P	r	300	Trollbőr	Ti	g	10
Szimulákrum	E	r	500	Teológia	-	g	10	Trollia	S	r	100
Szinati harcművész	T	g	10	Terc	P	n	50	Trollkeltető zóna	L	n	30
Szinati szerzetes	D	r	50	Teremtés	R	g	20	Trónfosztás	E	g	10
Szines dózsmög	R	g	10	Térfaló	R	r	60	Trosnyogó szakóca	E	g	20
Szintlépés	-	g	10	Térkapu	C	g	10	Trükkmester	F	r	50
Szintszívás	L	g	10	Természetes kiválasztódás	S	g	30	Trükkös csel	Má	n	50
Szintszívó	L	n	20	Természeti katasztrófa	C	g	10	Tsalez Lau'pez	D	n	50
Szitherin béklyó	Má	g	10	Természetvédő	Tu	n	50	Tudaffaló	E	n	100
Szívárványhid	F	n	20	Térutazás	-	n	30	Tudati égetés	E	n	30
Szívésség	F	r	50	Tetemember	L	n	30	Tudati fejlesztés	-	n	100
Szívkereső	C	n	20	Tguarkhan	-	r	200	Tudati klónozás	E	r	50
Szívroham	L	n	20	Thargodan csatamező	C	r	50	Tudati lenyomat	R	g	10
Szoborpark	S	n	20	Thargodan csatatanok	C	r	60	Tudati vitalizáció	F	g	20
Szójer királynő	S	r	150	Tharr haragja	T	n	30	Tudatkiésés	D	n	20
Szókóár	S	g	10	Tharr harci dala	T	n	30	Tudatkorbács	E	g	20
Szopógódör	L	r	50	Tharr harcoss lovagja	T	r	300	Tudatkatás	R	r	50
Szórlajhár	S	g	10	Tharr keresztje	T	r	60	Tudatlanság	T	g	200
Szörnybűvölés	E	r	800	Tharr küldetése	T	r	50	Tudatrombolás	E	n	100
Szörnycsábítás	E	g	20	Tharr oltára	T	g	10	Tudatturbó	F	n	50
Szörnycsontváz	L	g	20	Tharr pajzsa	T	n	30	Tudós klánvezér	Tu	r	300
Szörnyek évadja	S/F	r	100	Tharr papja	T	g	10	Tugt-ork	D	n	30
Szörnyidézés	S	g	10	Tharr temploma	T	r	50	Tükörkép	C	n	20
Szörnyidomítás	-	g	10	Thor, a sárkányölő	R	n	30	Tükörpajzs	S	g	10
Szörnyvisszaidézés	L	g	50	Tigroszlán	E	r	60	Tulajdonságlopás	Mu	r	300
Szörös azuka	K	n	50	Tilgellagad	S	n	30	Túlburjánzás	S	g	10
Szörös bozso	S	n	50	Tiltott mágia	F	g	60	Túlélők Földje	-	n	100
Szörös pók	S	r	80	Tintacsiga	E	g	10	Tülerő	C	g	10
Szöröspók ördémon	C	r	150	Tiszta játék	-	r	100	Tündérszúnyog	S	r	50
Szorrátor bogár	C	r	50	Tisztítófűz	R	g	40	Türelem	F	r	60
Szövőpók	E	g	10	Tisztogatás	C	g	40	Tüskecsapda	S	g	20
Sztatikus orkán	D	r	50	Tisztogató klánvezér	Ti	r	300	Tüskepajzs	F	g	60
Szubrealis vámpír	L	r	100	Titánkolosszus	F	r	400	Tuskés bikaborz	D	r	50
Születésnap	R	g	10	Titkos folyosó	T	g	10	Tuskés gigaféreg	F	r	100
Szundító galetki	K	r	300	Titkos rituálé	D	r	80	Tuskés harci gromak	T	n	30
Szuperpszí	E	n	100	Toborzásgátló Vlagyimir	-	r	1500	Tuskés hólyag	To	g	30
Szürke lajhár	Tu	n	40	Tolmokok kóktél	D	n	30	Tuskés karom	-	g	10
Szürkeállomány aktivizálása	F	r	1850	Tolvaj klánvezér	To	r	300	Tuskés tóni	Mu	g	30
Szutykos remák	F	g	30	Tolvajcseh	D	r	50	Tüzcsepás	D	r	60
Szúzhó	L	r	50	Tolvajszem	D	r	60	Tüzelemetál	D	n	60
Taalru	C	n	20	Tomboló óriás	T	r	100	Tüzeső	D	g	10
Taalru herceg	Mu	r	300	Tomboló Ovgar	D	r	60	Tűzfal	To	r	300
Taga	To	r	400	Tomboló vihar	S	r	150	Tűzféreg	D	g	10
Takonypóc	L	n	20	Tomboló yeti	T	r	50	Tűzfőnix	T	g	20
Taktika	Ti	n	50	Tömeghisztéria	D	g	20	Tűzfőrgöteg	D	r	100
Talbot kínja	Mu	r	500	Tömegmészárlás	L	n	30	Tűzgolyó	D	g	50
Talbot szava	Mu	r	600	Tompítás	Ti	r	300	Tűzhurrikán	To	n	60
Talpig vasban	T	n	20	Tonyók, a gazda	K	n	50	Tűzivadék	T	g	30
Talriai behemót	Ti	r	400	Topránypolit	C	n	30	Tűzkard	E	g	50
Tanaka, a merész	E	r	60	Tormikus egér	C	g	10	Tűzlehellet	D	g	10
Táncoló fegyver	T	n	30	Toronyór	F	g	10	Tűzmadár	E	r	50

Tűzmágia	D	r	100	Varázsvédelem	R	g	10	Villámszimbólum	F	n	30
Tűzmester	D	r	50	Várfal	T	n	30	Virág szimbólum	S	r	50
Tűzszekér	R	r	50	Varkaudar	D	g	10	Virágoskert	E	r	60
Tűzszövetség	D/R	n	30	Varkaudar bajnok	D	n	200	Visszacsatolás	R	r	800
Tyrannosaurus Rex	S	r	200	Varkaudar behemót	D	r	500	Visszafejlődés	F	r	150
U.M.A.	L	n	60	Varkaudar csillapítás	R	g	50	Visszalépés	D	r	60
Udvari bolond	E	g	10	Varkaudar fétis	D	g	50	Visszaterés a túlvilágról	L	g	50
Udvari intrika	D	n	20	Varkaudar hadúr	D	r	200	Viszály	-	n	20
Udvari mágus	R	r	50	Varkaudar harcművész	D	r	300	Vitalitás	Tu	r	300
Udvari zenész	F	n	20	Varkaudar hírnök	D	n	150	Vítsúhé lencséi	E	u	3000
Ugh méreg	S	n	20	Varkaudar íjász	D	g	20	Vízburrok	F	r	50
Ügyességpróba	P	n	60	Varkaudar kém	D	n	50	Vízdémon	E	r	50
Ügyetlenség	D	n	20	Varkaudar kinzómaster	D	r	600	Vízelementál	S	n	150
Új élet sarjad	S	r	100	Varkaudar kölyök	D	g	20	Vizesés	E	r	150
Új nemzedék	S	n	40	Varkaudar lándzsa	D	n	30	Viziharc	-	n	150
Új remény	S	r	100	Varkaudar mágia	D	n	100	Vízihulla	L	g	10
Újjáépítés	R	n	20	Varkaudar mágus	D	n	60	Vizionár	E	r	50
Újjászületés	Tu	g	10	Varkaudar mérnök	D/T	g	20	Vízmaster	S	n	30
Újrahasznosítás	T	n	50	Varkaudar nekromanta	D	n	30	Vlagyimir szobra	-	n	20
Uldenerath	T	r	50	Varkaudar pálinka	D	g	40	Voharai szellem	H	n	60
Uman szelleme	L	r	200	Varkaudar páncele	D	n	20	Vonzás	F	g	10
Umbatari bromag	L	g	10	Varkaudar sámán	D	n	100	Vörös sereg	D	g	10
Umbatari karkötő	D	g	10	Varkaudar szolgálólány	D	g	50	Vortex	L	r	100
Umor-pióca	D	g	10	Varkaudar tábor	D	n	20	Vulkánkitörés	T	r	150
Unalmas béke	T	r	100	Várvédők	T	n	20	Verjút	K	g	20
Unáris plantáció	S	g	10	Vasalt bunkó	T	r	60	Womath	K	g	10
Unkreáció	F	n	30	Vasalt Bunkók	T	r	60	Woor-antilop	R	g	10
Ürgod	D	r	400	Vashegyek Nemzete	T	r	10	Woorgard	S	r	100
Ürgod ajándéka	D	r	150	Vassulyom	T	g	10	Wulf Gretta	T	r	100
Ürgod csapása	D	g	50	Vasszúz	D	r	50	Wyscanzi szirén	E	r	150
Ürgod fétese	D	r	200	Vastag bór	K	g	10	Xantusz manó	C	g	10
Ürgod szikrája	D	g	10	Vasvért	D	r	50	Xirnox	L	r	80
Úszás	S	g	50	Védelem a tűztől	R	n	20	Xirnoxfej	H	g	10
Utánpótlás	T	n	20	Védett fajok	S	r	150	Yasmina	E	n	30
Utcakölyök	F	g	20	Védőangyal	K	r	800	Ydven	P	r	300
Ütközet	T	n	30	Védőmágia	T	r	50	Ygrodon	D	g	10
Utolsó áldás	K	g	20	Védőoltás	S	g	10	Zafir entitás	P	r	300
Utolsó esély	S	r	50	Védőrúna	-	g	50	Zafir erőöv	T	n	20
Utolsó kívánság	D	n	30	Védelgyengülés	S	g	10	Zan	D	r	1000
Utonálló	L	g	10	Végítélet	R	n	100	Zan diszrupció	D	r	500
Uwalla	C	r	100	Végképp eltörölni	T	r	300	Zan-csemete	D	r	50
Uzbány	E	n	20	Végső küzdelem	L	n	20	Zangroz harcosai	F	r	50
Üzletember	-	n	30	Végső védelem	R	g	10	Zangrozó bika	R	r	100
Vadász burástya	E	r	60	Végső visszaszámlálás	D	r	50	Zan-indukátor	D	n	20
Vadász quwarg	D	r	150	Vegyesholt	F	r	150	Záporosó	S	r	60
Vadász tatu	D	g	10	Véletlenszerű kiválasztódás	C	r	60	Zarknod	F	r	1000
Vadász varkaudar	D	g	200	Velociraptor	S	r	200	Zarknod alsó kamrája	F	g	10
Vadászat szakértelem	-	r	100	Véráldozat	L	g	10	Zarknod familiárisa	F	r	80
Vadászfecske	E	r	80	Vérbeli borzongás	D	g	10	Zarknod oszlopa	F	r	100
Vadászkutya	R	g	10	Vércápa	C	n	60	Zarknod pecsétje	F	g	20
Vadászmester	R	g	20	Vérgzés	T	r	50	Zarknod tornya	Má	n	50
Vadászsas	S	n	200	Vérgző	Ti	n	60	Zárnyitás	-	g	10
Vadítás	T	r	50	Véres csatabárd	L	n	30	Zén	F	r	200
Vadtröll	T	n	200	Véreső	To	r	300	Zene szakértelem	-	g	10
Vak örület	T	n	30	Vérfolyam	D	r	100	Zinthurg	D	r	150
Vakharc	T	g	10	Vérfürdető magszim	S	n	30	Zöld manaital	Má	g	30
Vakító fény	E	g	10	Vérhörgő Mamulut	C	r	150	Zöldellő fa	S	r	50
Vakmerő pattancs	T	r	50	Vérkeszeg	F	r	60	Zöldfülü kalandozók	-	r	80
Vakság	D	g	20	Vérkör	D	r	50	Zoloboo	S	g	10
Valamit valamiért	Mu	n	50	Vérmágia	To	r	300	Zoloboo sámán	S	g	10
Vám	Má	n	50	Vérmező	T	r	50	Zoloboo törzsfő	S	g	10
Vámpírféreg	L	n	30	Versengés	C	n	20	Zombi	L	g	10
Vámpírfog	H	n	30	Vérszívó parazita	C	g	50	Zombi mester	L	r	200
Vámpirizáció	L	r	60	Vérszomj	Mu	g	20	Zoodroo Tint	D	n	30
Vámpírlord	L	r	300	Vérszomjas csüldő	C	g	10	Zoola	E	r	60
Vámpírmágia	L	n	50	Vérvörös skorpió	C	r	60	Zsarnokölő	R	r	60
Vámpírtör	L/D	g	10	Vérzékenység	To	r	300	Zsoldoskapitány	C	r	60
Vándormuzsikás	E	g	10	Vérző szív	E	g	10	Zsoldoskatona	T	g	10
Vangorfi gróf	L	r	150	Vidám manó	E	g	30	Zsugorítás	C	g	10
Vangorfi vára	L	r	50	Viharfelhő	T	n	20	Zu'lit	F	r	150
Varázssenergia	D	g	10	Viharlobogó	T	g	10	Zu'lit erőtere	F	r	150
Varázsfesték	E	n	20	Viharóriás	F	r	400	Zu'lit parazitája	L	r	50
Varázskő	F	n	20	Vikócmajom	R	g	20	Zuhatag	S	g	10
Varázslatlopás	E	r	60	Világégés	D	r	60	Zu'lit energiafüggőnye	F	r	150
Varázslótanonc	R	g	10	Világítótorony	R	g	10	Zu'lit szolgája	F	n	30
Varázslótorony	F	r	50	Villámrúna	F	n	30	Zurgblug	T	n	30
Varázsszél	Má	r	300	Villámsújtás	F	g	10				

RÚVEL HEGY

ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ

A Rúvel hegy, a Hatalom Kártyái legújabb kiegészítője december elején jelenik meg, témájában az idén megjelent, nagyszerű Ősök Városához kapcsolódik, vagyis Ősök Városa lapok vannak benne. Természetesen ezek a lapok is használhatóak hagyományos versenyeken, és nagyon sok olyan lapot készítettünk, amelyek régebbi koncepciókhoz kapcsolódnak.



Mivel az ŐV alappakliban több újdonsággal is szolgáltunk, most igyekeztünk kevesebb új szabállyal előállni, összesen kettő készült, s azok is igen egyszerűek. Az egyik a közös képesség, ami mindössze annyit jelent, hogy a lap speciális képességét bármely játékos használhatja, hasonlóan a *Tűzivadék* képességéhez, csak azt még nem neveztük el így. A másik apró újdonságot a hegymélyi szörnyek, és a hegymélyi mágia lapok olyan varázslatok, amelyek kijátszási feltétele, hogy hegymélyi lényed legyen játékban. Ezt a megkötést a lapok erősségénél jelentősen honoráltuk (pl. az *Elmemorzsolás* X VP-ért $3 \times X$ VP-t pusztít el, vagy a *Manafókuszálás* X VP-ért X-et sebez). A feltételt azért sem nehéz teljesíteni, mert az új szett minden torzszülöttje (a goblinokat kivéve) hegymélyi lény is egyben. A hegymélyi lényeket illetve varázslatokat a lapokon ikon jelzi. A kiegészítőben egyébként a lények galetkik és torzszülöttek, csakúgy, mint az ŐV alappakliban.

Az erős etnikum paklik kedvelőinek több érdekességgel is szolgálunk, az egyik szinte kész paklit alkotó etnikum a goblinoké, Balogh Attila Márton lapter-

vező pályázatos ötleteinek felhasználásával. A goblinok különlegessége, hogy a szörnykomponens termelés illetve felhasználás is fontos része a jó kiépülésnek.

A másik két új etnikum az orglingoké és a trogloditaké, az előbbieket a hegymélyi mágia lapokkal és más lényekkel kiegészítve alkothatnak erős, hordajellegű, gyors paklit, az utóbbiak pedig a *Troglodita törzsfőnökhöz* hasonlóan a mínusz EP-s jelzők osztogatásával keserítik meg a lényes paklik életét, illetve egy-két lap (pl. a két jelzőt adó *Troglodita herceg*) a kontroll paklik kedvence is lehet.

Természetesen a kontroll paklik is kaptak finom kis varázslatokat, és lényeket is, említhetném az egész asztalt letakarító *Febér Tigrist* (a dolognak van egy kis szépséghibája, hogy kijátszása után az ellenfélhez kerül a lény), vagy a két varázspontért lényekbe egyet sebzó *Vibarkupolát*. A horda már elég régóta kialakult pakli, talán a most tervezett lapokból ide is befér egy-kettő. A régebbi etnikum-kezdemény móka paklik közül a vámpiros kapott izgalmas lapokat, és a szilmlilek is eljutottak az életképes etnikumok közé.

A mostanában nagyon megerősödött tárgy-as paklikat most kevésbé tápolunk, az egy-két hasznos lap mellett több olcsó tárgyleszedés il-

letve semlegesítés szolgál az ellenük való védekezésre. Természetesen a galetkik is megerősödtek, tömérdek jól használható galetki és néhány igen hasznos testrészt segíti őket. A *Földbarcos* paklit segítheti *Szakértő Szyll* és *Szusza* megjelenése (együkükkel kike-reshetsz és játékba tehetsz egy szakértelmet, a másik kettővel növeli minden, legalább egyes szakértelmet). Rendkívül sok érdekes lapot tettünk a szettbe, ebben a laptervezői pályázat még fel nem használt ötletei is nagy segítségünkre voltak. Konceptió-képző lehet pl. az *Egérút* szabálylap, amelynek segítségével a 11. körödben megnyered a játékot, kár, hogy addig az ellenfelet segíti; vagy a *Fenevad üvöltése*, amely három varázspontért takarítja le az egész asztalt, igaz, ehhez igen kevés lapnak kell az ellenfél gyűjtőjében lenni. A leggyakrabban használt lap pedig szerintem a *Megszakítás* lesz, ez egy *Ellenvarázslat*, amely ötért jön, azonban idézési költségét helyettesítheted két azonos színű lapod Semmibe dobásával.

A kiegészítő hagyományos nagyságú, tehát kb. 170 lapot tartalmaz, és nagy hangsúlyt fektettünk ismét a lapok erősségének tesztelésére, hogy minél több használható, versenyképes és érdekes lapot találjatok, és ez a ritka lapokra fokozottan is igaz legyen. Aki pedig



esetleg nem Ósók Városa HKK lapokra vágyik, az figyelje az Inváziókat és a következő kiegészítőt. Biztos vagyunk benne, hogy a szett új paklikkal gazdagítja az eddig sem egysíkú Ósók Városa játékkörnyezetet, és a hagyományos versenyek kedvelői és az otthon játszóik is kedvetket lelik majd benne. A Rúvel hegy kiegészítő tehát december elejétől kapható minden jobb boltban (és a TF találkozáson), a megjelenés előtti frissen bontott verseny időpontja pedig november 25.

MAKÓ BALÁZS

RÚVEL HEGY

A BEHOLDER KFT. VERSENYE

Időpont: 2000. november 25., 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye az új HKK kiegészítőből, a Rúvel hegyből

Nevezési díj: 2000 Ft (tagoknak 1900).

Díjak: Rúvel hegy paklik

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

A MEGJELÉNÉS ELŐTT KÉT HÉTTEL!

3 gyűjtődoboz Rúvel Hegy nyeremény • A 8. helyezettet is jutalmazzuk

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ,
36. terem, Derkovits sor 2.
CEGLÉD – Kossuth Művelődési
Központ, Kossuth tér 5/b 3-as
terem

CYBERWORLD – Margitszigeti
Atlétikai centrum, Café Leger
(a Margit hídnál)

DEBRECEN – Káosszellelgvár,
Vár u. 10.

DUNGEON MIKIKLUB –
Budapest, Erzsébet krt. 37. (az
udvarban) tel.: 20-967-8936
(10-18-ig kérd a Dungeon-t).

DOMBÓVÁR – Művelődési ház
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.

ELYSIUM – 1132 Bp. Csanády u.
4/B. (bejárat a Kresz G. u.
felől),

☎: 239-2506,
06-30-9-245-850.

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

GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási
Központ, Török Ignác u. 1.
GYŐR – Petőfi Sándor Városi
Művelődési Központ,
Árpád u. 44.

HATVAN – Next-Door
Szerepjáték Klub,
Grassalkovich Művelődési
Központ

KAPOSVÁR –
Tanítóképző Kollégium,
Somssich Pál u. 14.

KÖRMEND –
Művelődési Központ
Berszenyi Dániel u. 11.

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

NAGYKANIZSA – Erkel Ferenc
Művelődési Központ,
Nagykanizsa, Ady u. 5.

NYÍREGYHÁZA – Vaci Mihály
Művelődési Ház, Ifjúsági
Centrum.

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

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

SIÓFOK – Egyesületek Háza,
Kálmán Imre sétány 3.

SZARVAS – Vajda Péter
gimnázium B épülete,
Vajda Péter u. 26.

SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.
VALHALLA PÁHOLY

KÖNYVESBOLT – Nyiregyháza,
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Klubkönyvtár,
Március 15. u. 1/a

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

ÚJ VERSENYEK

OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN



TILTOTT MÁGIA

Időpont: október 28., szombat
9.30 (nevezés 8.30-tól).

Helyszín: Gödöllő.

Szabályok: *Tiltott lapok:* A falak ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szírenek éneke, A szürkeállomány aktivizálása, Agybenítés, Az agy kifacsarása, Az élet fája, Bikavidal, Direkt kontaktus, Fantom sárkányok, Gómbvillám, Hajító-gép, Haarkon dühe, Illúziósárkány, Káoszmaster, Kovácscéh, Ködmangó, Kronobogár, Lidércúr, Majd legközelebb, Manacsapda, Manaszívás, Mandulanektár, Mágiafaló, Mentális robbanás, Mély gyász, Molgan, Morgan pálcája, Notermanthi, Őrdógi mentor, □shangya boly, □shangya sárján, Pirittógólem, Pszi szakértelem, Sötét kastpólem, Sötét motyogó, Spóra, Szörnyb□völés, Taumaturgia, Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció, Trikornis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó, Véd□ngyalok, Zombimester és az ultraritkák.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet:
Csuja Gerg□ és László
tel.: 28-413-962; e-mail:
csuja@mail.digitel2002.hu

SOKSZÍN□SÉG JUTALMA

Időpont: október 28., szombat
10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Minden lapot lehet
használni, de mindegyik□
csak egy lehet pakliban.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet:

Marofka Mátvás
(53-3636-321), e-mail:
marofkamatyas@usa.net.

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: október 29., vasárnap

11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Isteni szövetség.

Tiltott lapok: a szokásosak mel-
let a Mánia.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, □V paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysi-
umban, vagy a szervező□nél,
Szegedi Gábornál
(06-30-924-5850).

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: november 4., szom-
bat 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hatalom korlátozá-
sa.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka, □V paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth
Zoltán tel.: 88-403-348

A DUNGEON VERSENYE

Időpont: november 4., szom-
bat 11 óra (nevezés 10.15-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: □sók Városa.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: ultraritka, □V paklik.

Érdeklődni lehet:

A Dungeon Mikiklubban.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: november 11., szom-
bat 9.30 (nevezés 8.30-tól).

Helyszín: Gödöllő.

Szabályok: Hatalom korlátozá-
sa.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet:

Csuja Gerg□ és László
tel.: 28-413-962; e-mail:
csuja@mail.digitel2002.hu

EGYENSÚLY

Időpont: november 11., szom-
bat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Minden pakliban
pontosan 15 lénynek, 15 általá-
nos és azonnali varázslatnak és
15 egyéb lapnak kell lennie. A
cserepakli használata után is.

Tiltott lapok: A mágia létsíkja és
a testrészek.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet:

Marofka Mátvás
(53-3636-321), e-mail:
marofkamatyas@usa.net.

TILTÁSOK NÉLKÜL

Időpont: november 11., szom-
bat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Minden lapot lehet
használni.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

PÁROS VERSENY

Időpont: november 19. szom-
bat 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Körmend.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik

Érdeklődni lehet: Varga Már-
ton, 9900 Körmend, Munkácsy
u. 2., tel.: 94-411-665.



AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: november 12., vasárnap 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 666 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, □ paklik.

Érdeklődni lehet: az Elysiumban, vagy a szervezőnél, Szegedi Gábornál (06-30-924-5850).

KGK VERSENY

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

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos szabályok.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, KGK paklik.

A versenyek – ha külön nem jelöljük – egységesen 11 órakor kezdődnek, nevezni 10-től lehet. Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál a 06-30-9245-850-es telefonon.

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

október 21. szombat: MAGUS

október 28. szombat: Star Trek

október 29. vasárnap: Elysium HKK

november 4. szombat: Dungeon HKK

november 5. vasárnap: Star Wars

november 11. szombat: Babylon 5/KGK

november 12. vasárnap: HKK

november 18. szombat: MAGUS

november 19. vasárnap: Star Wars

november 25. szombat: Star Trek

december 3. vasárnap: Star Wars

december 9. szombat: Dungeon HKK

december 10. vasárnap: Babylon 5/KGK

december 16. szombat: MAGUS

december 17. vasárnap: Star Wars

december 23. szombat: HKK

december 30. vasárnap: Star Trek

SZABÁLYOK

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja; a Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY:

min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 20 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia. A falak ereje. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök Városa HKK alappakli lapjait lehet használni.

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

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.

ŐSÖK VÁROSA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2000. november 18., 10 óra (nevezés 9-től).

Figyelem! Az előző számban az időpont tévesen jelent meg!

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

Szabályok: Csak az Ősök Városában megjelent lapokat lehet használni. Használhatók még a társasjáték azon lapjai, amelyek az Ősök Városában is megjelentek. Továbbra is érvényes a kísérleti jelleggel bevezetett 25 lapos kiegészítő.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők és azok, akik 2000. január 1. óta 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 3 gyűjtődoboz Ősök városa.

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 • 3 gyűjtődoboz Ősök Városa az amatőr kategóriában



KOMBÓK

LEANTHIL-PAKLI

Sziaosztok! Nem, nem kell megijedni, ezúttal nem érdemes tesztelő kollégám, Syejcc Gábor paklileírása következni (bár azok is jók), hanem egy igazi Szemerényi-féle versenypakli. Igazából a Leantbil-pakli nem is túl reális név, mivel Leantbil egyáltalán nem szerepel benne, sőt ha jobban meggondolom még csak Halbatatlan Klán sincs a színek között, de azért ez a név jól hangzik. Bár nem mókapakli, egy csak ŐV versenyen mókás győzelmeket lehet aratni vele.

PAKLIÖSSZEÁLLÍTÁS

Sokkal reálisabb név lenne az Aréna-pakli, a recept is ez: végy három *Bajnoki arénát*, és nyerj! Ezt a lapot nem sokra méltatják, talán mert épület, bár nagy örömmre egyre többen fedezik fel hasznosságát. Mi elsősorban nem az ellenfél torzszülőiteinek halomra gyilkolására fogjuk használni (bár ez sem elhanyagolható), hanem a sajátjaink játékba hozására.

Ezzel el is érkezünk a lényekhez. Mivel az arénát minél előbb fel kell építeni, olcso lényekre van szükség, és mivel csak galeitkik használhatják, keressünk olcso galeitkiket. Elősként a horda ellen (is) igen hasznos *Tüskés Tótni* válasszuk, aztán jöhet a *Galetki kém*, aminek szintén hasznos képessége van. Ebből elég két darab is, akárcsak a szintén el nem ismert *Próbamesterből*. Ő fogja az arénánkat megvédelmezni, és ha minden igyekezete ellenére sem sikerül neki, akkor bosszúból ütni is mehet, amiben akár két *Harci sámán* is segítheti. A sámánok nem a plusz sebzést adó képessé-

gük miatt kerültek be a pakliba, hanem mert repülnek, és ez igen hasznos az aréna mielőbbi felhúzásához.

Találós kérdés: melyik az a lény, amelyik véd az ellenfél támadó lényeitől, plusz VP-t termel, gyászol, építkezik a galeitki erőszerezettel zabálják fel és mindig ő kapja először a fégér érintését? Szerintem mindenki tudja: ez a *Spóra*. Ha főzni meg mosni is tudna, akár feleségül is vehetnének, de ehelyett inkább csak tegyünk be belőle hármat a pakliba. Ha pedig szeretnének is minél előbb vizsontlátni, hát keressük elő Tonyókkal.

Ennyi építkező lény bőven elég, úgyhogy át is térhetünk a nagy, batár torzszülőtekre. Ha pedig nagy lényeket keresünk, akkor érdemes először a gyűjteményünk Tisztogató szekciójával kezdeni, és igen, most sem csalódtunk: *Amyrro*, *Tisztogató klánvezér*; *Dor* MELLETT megpillantjuk az egymás mellett/alatt sorakozó *Monozoidokat*. Nosza jelöljük is ki nekik ideiglenes lakcímként készülő paklinkat, aztán keressünk még tovább, mert három nagy lény egy kicsit kevés. Ha már úgyis a tisztogatóknál tartunk, ragadjunk meg vagy két *Talriai bebemótot*, aztán átlapozva a mágusokhoz a barátait, két *Ősereg göliátot*.

Ez eddig összesen 22 lény, majdnem a pakli fele, így fele annyit kell csak gondolkodnunk játék közben, mintha egy lényvel sem játszanánk. De hogy még ennyit se kelljen, rakjunk be gyorsan még öt lényt: két *Taalru herceget* és három *Pol' de Formoshát*. Ezek ugyan nem feltétlenül fontosak, de nagyon megdobják a paklit. A herceg tud ütni, kikereshet nekünk bivaly lényeket, amiket ki is rakhatunk (lehetőleg az ellenfél körében), és nem utolsó sorban tömegmészárlást végezhet az ellenfél *Spórái* között. Formosha előnyeit azt hiszem nem kell ecsetelnem. Önmagában is nagyon erős, de ebben a pakliban egyéb hasznát is láthatjuk.

A védekezésre is gondolnunk kell, ha esetleg



az ellenfél nagyon offenzív lenne, vagy valami aprósággal szeretne kedveskedni nekünk (például egy 36/36-os *Kenbuggal*). Három *Majd legközelebb* és három *A rend helyreállítása* biztosítja a védelmet a váratlan fordulatoktól. Ezek persze nem védenek meg *Kenbugtól*, talán a három *Annihiláció* valamelyike többet ér ellene. Mivel sok galetkivel játszunk, tegyünk be három *Átokszórást* is, hogy legalábbis kevesebbet üssenek az ellen lényei. Ha pedig mégis sokat ütneek, tegyünk *Talbot szavával* pontot a kör végére.

Eddig 44 lapunk van (ha *Talbot szavából* csak kettőt használunk), de hátra van még a kedvencem, az *Ősi szertartás*. Ez (legalábbis ebbe a pakliba) egy nagyon jó lap, mindenképpen hármat használjunk belőle. Ha esetleg valakinek kétélyei lennének, később megmagyarázom, hogy miért is van rá szükség. Voilá! Készen van a pakli. 47 lap, de ha akarunk, tehetünk be még egy *Talbot szavát*, még akkor sem lesz túl vészes a pakli nagysága. Esetleg a galetkik számát, arányát változtathatjuk, de szerintem ez így jó, ahogy van. A színeink Katona Klán – Mágus Klán – Tisztogató Klán – Mutáns Klán, sajnos a *Tolvaj Klán* nem fér be, pedig a *Lobd Haven sábkánya* és a *Féreg érintése* miatt mindenképpen jó lenne betenni. A kísérletező kedvűek megpróbálhatják a változtatást, viszont úgy nagyon legyengülne a pakli. A katonákat nem vehetjük ki, mert akkor mitől aréna–pakli? (Talán pont attól, amitől *Leantbil!*) A mágusoktól elveszteniénk a *Pol' de Formosbát*, meg az *Annihilációt*, a tisztogatóktól a nagy lényeket, a mutánsok lecséré-lésével pedig megfosztanánk magunkat az *Ősi szertartástól*, a *Taalru hercegtől* és nem utolsósorban *Tüskés Tónitól*. De hát innentől a ti dolgotok...

HOGYAN JÁTSSZUNK A PAKLIVAL?

Ez egy nagyon egyszerű kérdés: úgy, hogy megnyerjük a játékot. De gondolom ez a válasz nem elégíti ki mindenki kíváncsiságát, ezért álljon itt egy rövid ismertető a helyes taktikáról.

Tehát: próbáljuk úgy intézni a dolgokat, hogy az első hat-hét lapunk között legyen egy 3 VP-s galetki, egy *Harci sámán*, az aréna és egy *Monozoid*, a többi lap szabadon választott. Ehhez persze csakis legális módszereket szabad alkalmaznunk, bár egyesek szerint a cél szentesíti az eszközt... Szóval

második kör: galetki; harmadik kör: *Harci sámán*, *Bajnoki aréna*; negyedik kör: *Monozoid* és ekkor már elég jó esélyünk van a győzelemre, főleg, ha az ellenfél torzszülöttekkel próbál védekezni, vagy esetleg egy Formoshát is sikerült húznunk. De ne higgyétek azt, hogy csak így lehet nyerni, mert ezzel a paklival sokféleképpen lehet, és más kombókkal ellentétben a fenti lapok közül bármelyik is hiányzik, az szinte semmivel sem csökkenti győzelmi esélyeinket, mert húzunk helyette más hasznos lapot. Az sem baj, ha az építkező lényeinket leszedik, mert sok lénnyel játszunk, majd építkezük más (persze, ha nincs a kezünkben több lény, azért igyekezzünk megvédeni legalább egyet).

Mivel általános tanácsokat nem tudok adni, a lapokról külön – külön írnék.

Majd legközelebb: Ezt a lapot csak a legvégső esetben használjuk, azaz akkor, ha az ellenfél győzne, vagy mi győznénk a következő körben (vagy akár ebben is), és az ellenfél ezt akadályozná meg. A Mágus, Tolvaj és Mutáns Klánú lapok ellen inkább a *Rend helyreállítását* használjuk.

A rend helyreállítása: Ezt se puffogtassuk el minden vacakra, inkább tartelkoljuk az *Anyagi robbanásra*, a *Mágusok átkára* vagy a *Pirit gölemre*. Mint említettem, nem (olyan) nagy baj, ha a lényeinket leszedik, de azért az *Anyagi robbanást* mindenképpen próbáljuk megúszni, mivel minden lényünk belehal.

Spóra: Feltéve, hogy a galetkijeinket nem ettük meg korábban mondjuk a *Spóráinkkal*. Szükség esetén ők is felépíthetik a harmadik körben az arénát, sőt, igazság szerint ez lenne a legjobb, de sajnos általában a szaporodásig sem jut el. Kettő-három példánynál többet ne hagyjunk szabadon, hanem egyék meg a galetkijeink őket, főleg, ha az ellenfélnek is vannak galetkijei, amiket nem tudunk leszedni.

Ősi szertartás: Akkor most következék a magyarázat, amit ígértem. Tehát miért is olyan jó ez a lap? 1. Mert ha leszedik a lényeinket, visszakapjuk a VP-t, ami nagyon sokat számít. 2. Nagyon fontos, hogy a leölt torzszülöttjeinket az ellenfél galetkije nem tudják megenni. Képzeltétek csak el, az ellenfélnek van egy *Kenbugja*, nektek meg egy *Monozoid*, meg egy *Talriai bebemót*. Az ellenfél kijátszik egy anyagi robbanást, amit nem tudtok megakadályozni, így a *Kenbug* rögtön 14/14-es LENNE, ha nem

A PAKLI

- 3 Tüskés Tóni
- 2 Galetki kém
- 2 Próbamester
- 2 Harci sámán
- 3 Spóra
- 3 Tonyók a gazda
- 3 Monozoid
- 2 Ősereg góliát
- 2 Talriai behemót
- 2 Taalru herceg
- 3 Pol' de Formosha
- 3 Bajnoki aréna
- 3 Majd legközelebb
- 3 Annihiláció
- 3 A rend helyreállítása
- 3 Átokszórás
- 2 Talbot szava
- 3 Ősi szertartás



lenne az *Ősi szertartás*. 3. Lehet rá húzni, és ingyen van. Ha a játék elején kettő is van a kezünkben, az a főnyeremény, mert egy lény után, azon felül, hogy visszakapjuk a VP-t, még egyszer annyit tudunk gyűjteni teljesen ingyen. Ez iszonyú nagy VP előnyt jelenthet, akárcsak az, ha egy egy VP-ért lehozott *Monozoidot* mentünk meg (+11 VP). Csak legyen mire költeni...

Pol'de Formosba: ezzel egy aréna mellett *Az elemek urán* és a *Szundító galetkin* kívül bármelyik lényt megölhetjük, ha előtte torzszülötté alakítjuk. Ha nincs elég galetkink az átokszóráshoz, alakítsunk át néhány *Sporát*, és máris megoldódtak a problémák. Figyeljünk oda, hogy a torzszülötté alakított galetkit ne próbáljuk *Annihilálni*, és a galetkivé alakított torzszülöttet ne akarjuk a galetkijeinkkel megetetni.

A legfontosabb lapokról ennyit, de mielőtt a kiegészítő paklira térnék, még adnék néhány tanácsot, mert nem árt néhány dologra odafigyelni, főleg, ha ugyanilyen paklival kerülnénk szembe.

A *Talriai bebemót* látja a láthatatlant, erre figyeljünk oda, ha az ellen *Kos rend szerzetesével*, vagy *Werjuttal*, ne adj isten *Zafir entitással* próbálna csépelni. A harci képessége ellen nem védenek a testrészek, úgyhogy a legtáposabb galetkit is egy pöccintéssel megöli. Ez a lény az egyetlen esélyünk egy *Elemek ura* leszedésére (leszámitva az agyonütést).

A *Próbamestert*, ha lehet, ne szedjük le *Gyorsaságpróbal*val, vagy *Intelligenciapróbal*val, ahogy egyik lapunkat se, ha lent van a mester.

Ha tudjuk, hogy az ellenfél játszik *Manaszívással* és hat-hét VP-nk van, költsünk el annyit, hogy csak 5 maradjon (pl. *Formoshával*), és ha az ellenfél nagyon érdeklődne, hogy ez minek kellett, hessegtük el valami hülye szöveggel. Amikor pedig kirakja a *Manaszívást*, játsszunk ki vigyorogva egy *Talbot szavát* ingyen. Ezt persze

csak akkor érdemes eljátszani, ha sokkal jobban állunk, mint ő.

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

Bármennyire is jó ez a pakli, van néhány lap, ami kellemetlen *Terceket* tud okozni, viszont a színösszeállítás miatt elég jó sideot tudunk alkotni. A legutóbbi beholderes Csak Ősök Városán ötödik lettem, mert gyenge volt a kiegészítő paklim, de most azt írom le, amilyenek kellett volna lennie hogy akár első is lehessenek.

A lények ellen alaphól is elég jól meg tudjuk magunkat védeni, de sohasem tudni, mikor lesz szükség erősítésre. Galetkik ellen használjunk *Átkozott bőrt* vagy *Helyant* (az előbbi univerzálisabb), a hordák ellen *Félének yathmogot*. A yathmog a nagyobb lények elé is beállhat, és szükség esetén gyászolhat is. Ha az ellenfél sok célpontot igénylő lappal játszik, rakjunk be *Célpontválasztást*, ami a *Mély gyász* ellen különösen jó. A halálvarázs ellen nagyon jó lap lenne a *Liatban*, mivel őrző, de sajnos Halhatatlannal nem játszunk, ezért kénytelenek vagyunk a *Féber gyógyító itallal* megelégedni. A Katonáktól nagyon jó a *Tompítás*, ami minket nem nagyon zavar (csak Tónit), viszont a kontroll jellegű paklik ellen megnöveli esélyeinket, hogy csak egy pár lapot említsék, ami jó ellen jó: *Mély gyász*, *Hajítógép*, *Tűzfal*, *Tűzivadék*, *Syejjec*, *Átokmanó*. A *féreg érintése* stb..

Nagyon kellemetlenül érinthet még a *Kleptománia* és a *Fezmin gépezete*, ezek ellen *Ősi templomot* és A *mutánsok tombolását* használjunk, ez utóbbival igyekezzünk minél kisebb veszteséget okozni magunknak.

Nos, itt a vége, bár még lenne mit írni, de talán a többit magotoktól is megtapasztaljátok néhány meccs után. Jó játékot mindenkinek!

SZEMERÉNYI TIBOR



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2000. november 13.



Úgy látszik népszerű a tárgyias pakli, mivel augusztusi rejtvényünk meghozta olvasóink kedvét ahhoz, hogy megfejtsék és beküldjék a megoldást. Legnagyobb szomorúságomra senkinek sem sikerült jó megoldást küldenie. A tipikus hibák előtt leírom a helyes megfejtést.

	Ellen.			
	ÉP	VP	SKZ	ÉP-je
1. Használok a <i>Tűzivadék</i> képességét	7	14	0	30
1. Kijátsszom a <i>batalom Szövetségét</i>	8	12	1	30
2. Kirakom a <i>sárkány kincset</i> .	0	12	1	30
3. Használok a kincset.	2	14	3	30
4. Kijátsszom a <i>Mobóságot</i> .	-1	12	6	30
4. Kirakom a <i>Kisebb zant</i> a <i>Destabilizátor</i> feláldozásával, másolom a <i>sárkány kincset</i> . Majd használok is.	1	14	8	30
5. Kirakom a <i>Pirit gölemet</i> az összes csontomból, és azután leszedem róla az összes jelzőt.	1	10	16	30
6. Kirakom a másik <i>Pirit gölemet</i> is az összes csontomból, és azután leszedem róla az összes jelzőt.	1	6	32	30
7. Kirakom a <i>Kürtöt</i> .	1	6	31	30
8. Kirakom az <i>Átokpulzánst</i> .	1	6	30	30
9. A <i>Kürttel</i> aktivizálok az egyik gölemet, majd az aktív gölemt viszszaveszem a pulzánszal, ami így átkerül az ellenfélhez.	1	5	30	30
10. Kirakom újra a gölemt, az összes komponensem felhasználva. Így 32/32-es lesz.	1	1	0	30
11. Leveszek 4 jelzőt a gölememről (már csak 28/28), kapok nyolc komponenst, és kirakok egy <i>Hajítógépet</i> öt jelzővel.	1	1	0	30
12. Lelövöm a <i>Hajítógéppel</i> az ellenfél lényeit, kapok belőlük csontot, majd az ellenfélbe is lövök a <i>Hajítógéppel</i> .	1	1	2	28

13. A *Duplikátummal* lemásolom a *Kürtöt*, aktivizálok vele a nagy gölemt, és betűtök vele. Nyertem!

1 0 1 0

Nézzük a tipikus hibákat! A legfontosabb, hogy a *Tűzivadék* képességével kezdjünk, mert az ellenfél az első cselekedet után feláldozhatja az egyik galetkijének. Sokan elnézték a *sárkány kincset* is, pedig a lapon szerepel, hogy egy körben egyszer lehet használni. Hiába aktivizálok a *Kürttel*, vagy a gyűjtőben levő lapokkal, nem passzivizálhatom újra, ha már használtam abban a körben. Továbbra is a kincsnél maradvam, amikor ÉP-ből rakom ki, az áldozás, ahogy kártyán is szerepel. ÉP-t pedig csak akkor lehet áldozni, ha azzal nem mennék 0 ÉP alá. Tehát 7 ÉP-ből nem lehet úgy kihozni a kincset, hogy a végén lesznek egyben, hiszen először áldozok neki, és csak utána gyógyít. A legtipikusabb hiba viszont az volt, amikor a *Kisebb zannal Pirit gölemt* másoltak, és duplázták vele a szörnykomponenst. A *Pirit gölemnek* kijátsszási feltétele a komponensek elköltése, és a kijátsszás után annyi jelzőt kap, amennyi komponenst kölöttünk. A *Kisebb zannal* viszont nem kell teljesíteni a kijátsszási feltételt, mivel ekkor a *Kisebb zant* játszom ki, nem pedig a gölemt. Ez már korábban szerepelt az Alanori Krónika Kérdezz-felelek rovatában is. Mivel a gölem kijátsszási feltételét a *Kisebb zannal* nem kell teljesíteni, ezért nem is költethet rá komponenst, így jelzőt sem kap.

Új feladványunkat Szeitz Gábor készítette. Ellenfeled nyeregben érzi magát, te azonban tudod, hogy még milyen két lap van a paklidban, és úgy gondold, hogy még van esélyed nyerni. Most kezdődött a köröd, még varázspontot sem kaptál. Neked 2 ÉP-d, 17 VP-d és 3 szörnykomponens van. Az ellenfelednek 3 ÉP-je és 12 VP-je és egy szörnykomponens van. Nyerj mielőtt az ellenfeled következne!

Beküldési határidő:
2000. november 13.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Ködmangó (L)
- Alakváltás (S)
- Manaszívás (D)
- Glória (-)
- Torz Talbot (C)
- A sötétség ideje (C)

KIJÁTSSZOTT LAPJAID:

- Fezmin gépezete (E)
- A halál tornya (L)
- Varázskő (F)
- Galetki hadvezér (C)

GYŪJTÓDBEN LEVŐ LAPOK:

- Molgan (L)

A PAKLID SORRENDJÉN:

- Áttérítés (-)
- Az idő kerekje (E)

Minden lapod aktív, a hadvezér a tartalékodban van és 2/2-es.

ELLENFELED

KIJÁTSSZOTT LAPJAI:

- Mingókörte (S)
- Agyalapi Aladár (F)
- Smack, a tisztogató (T)
- Avillis (E)
- Szitherin béklyó (D)

Nincs lap a kezében. A gyűjtője és a paklija lényegtelen a feladvány szempontjából. Minden lapja aktív, a Szitherin béklyó a Mágus klánvezéred van.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni!

ELLENFÉL ÁLLÁSA:
3 ÉP, 12 VP, 1 SZK

A TE ÁLLÁSOD:
2 ÉP, 17 VP, 3 SZK



**Ellenfél
 kijátszott
 lapjai**

Kérdezz... ALOM... felelek!

Ha egy Kleptomániával ellopom az ellenfél Mélygyászát, választhatok-e új célpontot a Mélygyászhoz?

Igen, minden esetben, amikor olyan bűbáj cserél gazdát, amely célpont lényre, játékosra, tárgyra stb. vonatkozik, új célpontot kell kijelölni neki. A célpont kijelölése kötelező, vagyis ha csak egy olyan lény van játékban, ami célpontja lehet egy bűbájnak, akkor hiába lopom el a bűbáj lényre lapot, az továbbra is csak azon az egy lényen maradhat.

Mi történik akkor, ha az ellenfelem A gonosz árulásával ellopja az Átokmurgattyúmat, én Szörnybűvöléssel visszaveszem, majd az ellenfelem Mágiatöréssel leszedi a bűvölést?

Nos, ez egy kissé bonyolult helyzet. Ha ugyanis egy a lényen maradó lappal vagy jelzővel lopják el a lényemet, utána jön a Szörnybűvölés és rá a Mágiatörés, akkor egyértelmű, hogy visszamegy az ellenfelemhez. A gonosz árulása viszont egyszeri hatás, nem rak jelzőt a lényre, így ha azt visszalopják, akkor csak abban az esetben kerül vissza hozzám a lény, ha újabb lopó lappal átveszem. A fent leírt példában a murgattyúm szerencsére nem megy vissza az ellenfélhez.

Megmentheti-e Deja vutól a lényemet a rajta levő DEM?

Természetesen. Éppúgy, ahogy a Tárgyvédlemlről és a Bűbájvédelemlről azt mondtuk, hogy megmentik az adott tárgyat és bűbájt, a DEM is megmenti a lényt.

Ha van egy Galetki barlangom játékban, és kijátszok egy Gyilkos szellemet, gyűjtőbe dobhatok-e olyan galetkit, ami a tartalékomban van?

Nem, mivel a Gyilkos szellem célpont lényeket küld a gyűjtőbe, és A galetki barlangja miatt a tartalékban levő galetkijeid nem lehetnek varázslat vagy hatás célpontjai. Sőt, ha csak galetkim van játékban, és mind a tartalékban van, akkor a Gyilkos szellemet ki sem játszhatom, hiszen nem tudom teljesíteni a kijátszási feltételt, mivel egyik galetkim sem lehet célpontja a szellemnek.

Természetesen a szellem kijátszási feltétele is egy hatás, így mondhatom azt, hogy az egyik testrészes galetkim az egyik célpont, és a testrésszel megakadályozom a gyűjtőbe kerülését. Persze a kijátszási feltétel másik fele még létrejön, és az ellenfélnek a gyűjtőbe kell raknia a célpontnak megnevezett lényét.

Használhatok-e egy csatában több harci képességet is, ha egy lényem többel is rendelkezik (pl. Tűzlehelet és Rothasztó karom a Pikkelyes bőr ellen)?

Természetesen egy lény több harci képességet is használhat egy csatában. Azonban a szabálykönyv szerint a harci képességeket ugyan felváltva jelöljük ki, de a fázis végén egyszerre jönnek létre. Ezért a fenn említett példában nem működik az, hogy a Rothasztó karommal leszedelem a Pikkelyes bőrt, és utána lehelek.

Mi történik akkor, ha egy galetkimet Cserebogárral akarok ellopni, és én egy testrésszel ezt megakadályozom?

A testrészt minden varázslatnál és hatáskor csak az adott galetkire vonatkozó hatást akadályozza meg. Ebben az esetben a galetkim hűségem marad hozzám, nem megy át az ellenfélhez, viszont az ő Cserebogara átkerül hozzám.

Ha egy galetkimen Szitherin béklyó van, beküldhetem-e úgy az Őrposztba, hogy a béklyó hatását megakadályozom egy testrésszel?

Természetesen, hiszen ez is hatás. Persze célszerűbb a béklyót a kijátszáskor megakadályozni egy testrészt feláldozásával, de ha akkor nem tudtuk ezt megtenni, akkor magát a hatást minden egyes alkalommal meg kell akadályoznom, amikor a galetkim mozogni akar. Persze a második esetben nem esik le a béklyó csak a csere fázis során a hatása szűnik meg addig, amíg a galetkim mozog. Ezzel kapcsolatban felmerült az a kérdés is, hogy használhatok-e hatást a csere fázis alatt. Nos, a szabálykönyv csak az új lapok kijátszását tiltja, a hatások használatát nem. Nem is lenne értelme, hiszen sok hatás (pl. Szitherin béklyó, Bandita) csak a csere fázis alatt működik.

Figyelem! Ha kijátszom egy Kisebb zant, akkor Noradról lesznek azok a jelzők is, amiket az előző zan kijátszásakor kaptam. A júliusi számban ez tévesen jelent meg.

HATALOM LIGÁJA

Ezúttal a Liga szeptember végi állását böngészhetitek végig. A túldoldali ranglistán csak azok szerepelnek, akik az idén legalább egy meccset játszottak.

Az új belépők, szervezők kedvéért ismét leírom a változásokat: aki meghosszabbítja a tagságát, vagy újonnan belép a Ligába, az már örökös tag marad, soha többet nem kell újra belépnie/hosszabbítania. A tagság továbbra is 150 Ft. Belépni az alább közölt Liga-helyszíneken lehet. A tagságot hosszabbító régi tagoknak továbbra is a régi sorszámuk marad meg, csak új igazolványt kapnak.

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 játszmából áll. Az első játszma után megnézheted az ellenfeled kiegészítő-

jét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmát 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. Tiltott lapok: *A mágia létsíkja*, *A falak ereje*, *Teológia*, *Pszí szakértelem*, *a Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Szeptember 1-től október 31-ig hatalom korlátozása a játékkforma, vagyis csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni. November 1-től december 31-ig ismét a hagyományos versenyek szabályai szerint kell a paklikat összeállítani.

Alább megtaláljátok a Liga-helyszínek listáját. Mindenkinek sok sikert a meccsekhez!

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 Szerepjátékbolt – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázssoron
7. Cegléd – Fantasy Klub, Ceglédi Művelődési Központ, Kossuth tér 5/a 2-es terem
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 Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékbolt – 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. Egri 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.
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.
26. Szarvas – Szarvas, Művelődési Központ pinceklubja
27. Abonyi HKK klub – Petőfi Sándor Művelődési Ház, 2740 Abony, Csillag Zs. u. 2.



HATALOM LIGÁJA

1. 1939 Mező István, Gyöngyös	56. 1538 Sipos Gergely, Eger
2. 1886 Tornay Tamás, Gyöngyös	57. 1538 Munkácsi Máté, Gyöngyösi
3. 1835 Abbas Krisztián, Budapest	58. 1538 Oroszi András, Cegléd
4. 1808 Marofka Máttyás, Abony	59. 1538 Jónás Róbert, Budapest
5. 1797 Szabó Krisztián, Gyöngyös	60. 1538 Légrády János, Eger
6. 1754 Galiba Péter, Szeged	61. 1537 Illés Jácint, Siófok
7. 1750 Jámbor András, Budapest	62. 1532 Tóth Krisztián, Abony
8. 1706 Csehi Miklós, Békéscsaba	63. 1529 Csúri Tibor, Szeged
9. 1686 Kovács Csaba, Abony	64. 1525 Felvidéki Miklós, Budapest
10. 1669 Szalontai Norbert, Budapest	65. 1522 Punok Lajos, Siófok
11. 1663 Lévai Sándor, Budapest	66. 1520 Fűrész Zoltán, Abony
12. 1656 Heinrich Bálint, Siófok	67. 1519 Fekete Tibor, Cegléd
13. 1650 L.-Nagy Péter Nesztor, Budapest	68. 1506 Mocsai Bence, Szeged
14. 1644 Kovács Sándor, Csemő	69. 1499 Varga Tamás, Budapest
15. 1642 Polacsek Zsolt, Gőd	70. 1495 Szabad Gábor, Gyöngyös
16. 1640 Almási Gábor, Eger	71. 1493 Földi Attila, Abony
17. 1630 Szalontai Gyula, Budapest	72. 1478 Minyó András, Szeged
18. 1627 Ocsag Zoltán, Siófok	73. 1466 Tajti Norbert, Abony
19. 1622 Juhász Ferenc, Csemő	74. 1450 Marofka Gergely, Abony
20. 1615 Fazekas János, Budapest	75. 1448 Szentmihályi Tamás, Budapest
21. 1614 Ivády Dávid, Eger	76. 1447 Herle Zsolt, Petőfibánya
22. 1614 Illés Bálint, Siófok	77. 1439 Fónad Csaba, Eger
23. 1613 Németh Tamás, Siófok	78. 1429 Szabó Richárd, Gyöngyös
24. 1611 Fazekas Andor, Siófok	79. 1426 Pachér András, Budapest
25. 1609 Fábián Péter, Budapest	80. 1424 Pusztay László Kornél, Szeged
26. 1605 Mucsi Péter, Abony	81. 1420 Szerencsés István, Gyöngyös
27. 1600 Mészáros Máté, Nagyszokoly	82. 1419 Török János, Abony
28. 1600 Bogdándy Dávid, Nagyszokoly	83. 1418 Bákai Mihály, Budapest
29. 1599 Megyesi Kornél, Eger	84. 1416 Pálmai Zsolt, Abony
30. 1599 Dönczi Krisztián, Szeged	85. 1412 Nyitrai Zsolt, Abony
31. 1596 László Gergely, Eger	86. 1406 Jármái Zsolt, Budapest
32. 1586 Illés Péter, Siófok	87. 1399 Vincze Péter, Gyöngyös
33. 1589 Bobák Gábor, Szeged	88. 1384 Magyar József, Cegléd
34. 1584 Tóth Balázs, Siófok	89. 1384 Hegedűs Brunó, Szeged
35. 1584 Benke László, Balatonöszöd	90. 1376 Szabó Balázs, Gyöngyös
36. 1582 Dömsödi Áron, Budapest	91. 1371 Dugnovics Gergő, Gyöngyös
37. 1577 Klubuk Árpád, Tófalú	92. 1367 Nagy Dániel, Budapest
38. 1575 Süveg László, Szeged	93. 1350 Mayer Szilveszter, Cegléd
39. 1571 Fodor Péter, Gyöngyös	94. 1350 Tóth Dávid, Szeged
40. 1569 Pócs Marcel, Eger	95. 1334 Takács Milán, Szeged
41. 1569 Tóth Dávid, Eger	96. 1328 Rehák Győző, Cegléd
42. 1569 Dézsi László, Nagyszokoly	97. 1300 Miksi Ádám, Adács
43. 1568 Holman Gábor, Vác	98. 1300 Pankó Csaba, Gyöngyös
44. 1568 Söveges Péter, Budapest	99. 1300 Szabó Dániel, Gyöngyös
45. 1567 Punok Bálint, Siófok	100. 1300 Erdélyi Gábor, Gyöngyös
46. 1557 Kőrös Gábor, Budapest	101. 1300 Misi Tamás, Gyöngyös
47. 1554 Rozgonyi Zsolt, Szeged	102. 1300 Kállai László, Budapest
48. 1553 Varga István, Szeged	103. 1300 Balla Tamás, Gyöngyös
49. 1552 Horváth Bence, Eger	104. 1300 Trnyik Balázs, Gyöngyös
50. 1546 Nyüsti Richárd, Eger	105. 1300 Takács Attila, Ecséd
51. 1546 Bagi Sándor, Cegléd	106. 1300 Bánszky Miklós, Gyöngyös
52. 1545 Mucsi Tamás, Abony	107. 1300 Misi Ádám, Gyöngyös
53. 1543 Bognár Norbert, Siófok	108. 1300 Csekő László, Gyöngyös
54. 1543 Szabó Péter, Gyöngyös	109. 1300 Lajcsik Balázs, Gyöngyöshalász
55. 1539 Tölgyes Gergő, Siófok	

KGK

Köszönjük mindenkinek a rengeteg levelet, amikkel elhalmoztatok bennünket a laptervezői pályázat meghirdetése óta. Nagyon sok jó ötletet kaptunk, amiből minél többet megpróbálunk felhasználni és megvalósítani az új kiegészítők megjelenése során. Addig is a legjobbakat közé tesszük, és kihirdetjük a laptervezői pályázat nyertesait, akik postán fogják megkapni nyereményeiket.

Akkor először lássuk a legjobb ötleteket, lapterveket, rendszerezettség nélküli és sajnos a teljesség hiányában. (Az egész AK nem lenne elég az összes lapötlet bemutatásához!) Ezeket addig is, míg meg nem jelennek, ki lehet próbálni, nyugodtan írjátok fel őket egy papírdarabra, és egy KGK lap elé csúsztatva próbáljátok ki őket játék közben! Ha esetleg egy lap túl erősnek vagy kifejezetten gyengének bizonyul, várjuk megjegyzéseiteket és ötleteiteket ezekkel kapcsolatban.

Most pedig következzen az eredményhirdetés, vagyis a legjobb négy pályázat, ők értékes jutalomban részesülnek, amit postai úton fognak megkapni, két-három héten belül. A többi nevező se szomorodjon el, a lapok megjelenését követően, ők is kapnak egy-egy tiszteletpéldányt az általuk tervezett lapokból.

1. Lakinger Béla, Budapest
nyereménye: 10 csomag KGK
2. Balogh Miklós, Szekszárd
nyereménye: 8 csomag KGK
3. Hochsteiger András, Szekszárd
nyereménye: 6 csomag KGK
4. Balaskó Gábor, Budapest
nyereménye: 4 csomag KGK

Még egyszer gratulálunk a nyerteseknek, és köszönjük lelkes munkájukat és tárazásaikat, reméljük addig is jó szórakozást fognak nyújtani a laptervek, amíg meg nem jelennek már nyomtatásban. Mindenképp érdemes őket kipróbálni!

SZÜCSY DÁNIEL
cyber-1@mail.elender.hu

LAPTERVEZŐI PÁLYÁZAT ÉRTÉKELÉSE

Lap neve: Barbár
Lap típusa, altípusa: Úrhajó/Romboló
Faj, ritkaság: Zarg/Ritka
Creditkötség: 14, **Sebesség:** 1, **Tüzerő:** 6, **Páncéltaz:** 1, **Bombázás:** 6
Speciális képesség: Sorozatlövés
Flavor: Jött, mint egy állat, és mi csak menekülni tudtunk! Még a szendvicsem is ott maradt... – De Marco
Grafika: Valamilyen fegyver alakú úrhajó.
Tervező: Sipos András

Lap neve: Zarg csillagbázis
Lap típusa, altípusa: Bázis/Bunker
Faj, ritkaság: Zarg/Ritka
Creditkötség: 6, **Fejlesztés:** 6, **Páncéltaz:** 6
Speciális képesség: Az ellenfél körében úrhajóként is használható, ezt az ellenfél kezdő fázisában kell eldöntened, ilyenkor tulajdonságai: romboló, **Sebesség:** 6, **Tüzerő:** 6, **Páncéltaz:** 6, **Bombázás:** 0. Úrhajóként minden tekintetben ugyanúgy kell venni, mint egy normális úrhajó lapot, ilyenkor nem támadható bázisként. A te körödben képességei: minden zarg úrhajó creditkötsége egyvel kevesebb, aktívól használható fordításáig célpont úrhajód aktívba fordul. Egyzerre csak egy ilyen lapod lehet a játékban.
Flavor: „Leigázuk ezt a nyavalyás galaxist...” – a csillagbázis főkapitánya.
Grafika: Egy gigantikus úrbázis, zarg stílusban.
Tervező: Lakinger Béla

Lap neve: Archeo csapat
Lap típusa, altípusa: Megszakítás/Reakció
Faj, ritkaság: Ember/Nem gyakori
Creditkötség: X
Speciális képesség: Közvetlenül egy úrhajód megsemmisülése után játszható ki, az úrhajó sérülten a hangárodba kerül. A lap creditkötsége az úrhajó creditkötségének a fele, felfelé kerekítve.
Flavor: Az archeo csapat pár csavarból is képes úrhajót csinálni!
Grafika: Egy szerelő csapat, épp egy úrhajót hegszget össze, millió kis elemből.
Tervező: Balaskó Gábor

Lap neve: Sorozás
Lap típusa, altípusa: Esemény/Reagálás
Faj, ritkaság: Xeno/Gyakori
Creditkötség: 3
Speciális képesség: Kijátszásakor ha van legalább két kifizetett legénység, kikereshetsz egy harmadikat a kolóniából és azt kifizetve a kantinodba rakhatod. Ezután kevered meg a kolóniádat.
Flavor: Viiiiii-gyázz!
Grafika: Katonai sorozokó.
Tervező: Hochsteiger András

Lap neve: Vadászidény
Lap típusa, altípusa: Esemény/Támadó
Faj, ritkaság: Ember/Ritka
Creditkötség: 6
Speciális képesség: Ahány úrhajódat aktívól használnába fordítod, célpont úrhajó annyit sebződik.
Flavor: Vadászni csak vadászgépről lehet igazán, három-négy ionógyúval. Nem értem, hogy az állatvédőknek mi a bajuk ezzel! - veterán pilóta.
Grafika: Több kis úrhajó szitává ló egy hatalmas rombolót.
Tervező: Balogh Miklós

Lap neve: KIF-1000
Lap típusa, altípusa: Úrhajó/Vadászgép
Faj, ritkaság: Triciplita/Ritka
Creditkötség: 6, **Sebesség:** 4, **Tüzerő:** 2, **Páncéltaz:** 2, **Bombázás:** 1
Speciális képesség: Minden harc fázis végén, annyi creditet kapsz, amennyit a harc fázis alatt sebzett. Akárhány fegyvertet lehet rárakni. Legénységet nem lehet rárakni.
Flavor: Csak meg kell pakolni, amúgy rendesen, hogy a cuccoktól, már a hajót se lehessen látni!
Grafika: Egy iszonyatosan felpakolt picike úrhajó, rettenetes fegyverarzenállal.
Tervező: Balaskó Gábor

Lap neve: Gyökeres változás
Lap típusa, altípusa: Esemény/Speciális
Faj, ritkaság: Karnoplantusz/Nem gyakori
Creditkötség: 5
Speciális képesség: Keverd meg a pusztulatodat, majd cseréld meg a kolóniáddal. Ezt csak akkor teheted meg, ha a kolóniádban és a pusztulatodban is van legalább 20 lap.
Flavor: Holnapra megforgatjuk a világot! – karno körhinta tulajdonosa.
Grafika: Egy mosolygós képű karnoplantusz, a háttérben pedig követhetetlen sebességgel forog egy vidámparki körhinta.
Tervező: Lakinger Béla

Lap neve: Kísérleti Labor
Lap típusa, altípusa: Bázis/Épület
Faj, ritkaság: Karnoplantusz/Nem gyakori
Creditkötség: 0, **Fejlesztés:** 3, **Páncéltaz:** 4
Speciális képesség: Amíg ez a lap játékban van, minden kutatásodat egy fejlesztéssel olcsóbban fejlesztheted ki, illetve, ha a fejlesztés X-be kerül, a hatás egy fejlesztésnyivel nagyobb lesz. Egyzerre csak egy ilyen lapod lehet a játékban.
Flavor: Vajon mire való ez a piros lötyi? – kísérletező kedvű diák.
Grafika: Egy fiatal karno, kezében egy üveggel, aminek a másik oldalára, amit pont nem lát, egy halálfej van ragasztva.
Tervező: Palanca Máté

Lap neve: Erőd
Lap típusa, altípusa: Bázis/Kutatás
Faj, ritkaság: Inszektoid/Nem gyakori
Creditkötség: 0, **Fejlesztés:** 3
Speciális képesség: Célpont kifizetett bázis végelesen +3 páncéltazat kap. Ezt jelzőkkel jelelőid a lapon. Egy bázisra maximum 3 ilyen jelző kerülhet.
Flavor: Meg fog lepődni ez a CRX flott! Ebbe még nekik is beletörök a foguk! – reménykedő újonc az ostromlott bázisban.
Grafika: Három gigászi CRX repül árnyékot vetve egy kicsiny bázis felé, melynek épp befejezik a megerősítését.
Tervező: Balogh Miklós

Lap neve: Bunyó
Lap típusa, altípusa: Megszakítás/Harc
Faj, ritkaság: Zarg/Gyakori
Creditkötség: 2
Speciális képesség: Két célpont legénység sértülten visszakerül a kantinjába. Csak két célpont esetén használható. Húzz egy lapot.
Flavor: Nem egy nagy szám, de a xenok utáni fogják, az biztos!
Grafika: Kantinban hatalmas tömegverekedés.
Tervező: Hochsteiger András

Lap neve: Szuper plasztik
Lap típusa, altípusa: Fegyverzet/Tárgy
Faj, ritkaság: Úrcápa/Gyakori
Creditkötség: 3
Speciális képesség: Kifizetésekor eloszthatás az úrhajó paraméterei között két jelzőt, amik +1-et adnak az úrhajó választott paraméterére, amíg ez a fegyvertet az úrhajón van.
Flavor: Egy romboló? Fénysebességgel? Itt mindenké megőrült? – Dark Angel.
Grafika: Egy hatalmas doboz, „vegszükség esetén felhasználni” felirattal.
Tervező: Sipos András

Lap neve: Mea-Ano
Lap típusa, altípusa: Úrhajó/Cirkáló
Faj, ritkaság: Úrcápa/Ritka
Creditkötség: 9 **Sebesség:** 2, **Tüzerő:** 3, **Páncéltaz:** 4, **Bombázás:** 2
Speciális képesség: Ha a harc fázisban az ellenfelednek megsemmisül egy úrhajója, és ez az úrhajód is részt vett a harcban, rakj rá egy jelzőt. Fordítsd használnába és vegyél le róla X jelzőt, a szemetedből a hangárodba rakhatsz használtnan, egy általad választott, maximum 3X creditkötségű úrhajót.
Flavor: Az ellenséges úrhajók robbanásának energiáját használja fel arra, hogy egy archeo-technológia segítségével visszafordítsa a megsemmisülés folyamatát, a kilőtt úrhajóinkon. Csodálatos találmány!
Grafika: Egy cirkáló képes energiával burkol be egy zétótt úrhajót, amelyik ennek hatására kezd visszaalakulni új hajóvá.
Tervező: Wlasitsch Márkó

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2000. NOVEMBER 16-IG ÉRVÉNYES!

Ideai katalógusunkban közel 70 könyvből válogathatsz, és már a Cherubion kiadó, valamint a Codex sorozat könyveiből is vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatod a rendelésedet a beholder@mail.datanet.hu címre.)

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	800
A király kalóza II.	998	950	800
A démonkirály dühe I.	998	950	800
A démonkirály dühe II.	998	950	800
Törött korona	1498	1400	1200

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT			
A világ szeme I.	798	670	550
A világ szeme II.	998	840	700
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1090	950
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	950
Hódít az árnyék I.	1498	1400	1250

BATTLETECH REGÉNYEK			
Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vérnév	698	620	520
Robert Thurston: Súlyomgárda	698	620	520
M. A. Stackpole: Farkastörvény	798	760	600
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	710
M. A. Stackpole: Sötét armány	948	900	710
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020

EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
Carl Sargent & Marc Gascoigne: Thérai vér		998	800

ŐSÖK VÁROSA			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640

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

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI. E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelő könyveket. 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 SZEREPJÁTÉK KIEGÉSZÍTŐK			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350
BEHOLDER AKCIÓ			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750

SHADOWRUN REGÉNYEK			
Jak Koke: Üres éter	798	760	760
Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Jak Koke: Krómba Zárva	848	810	720
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	760
Mel Odom: Fejvadászok	898	850	760
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	760
Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660

TŰLÉLŐK FÖLDJE			
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640

EGYÉB REGÉNYEK			
Graham Edwards: Sárkányvihar	998	840	600
Ken Grimwood: Időcsapda	750	520	400
William Shatner: Delta Kutatás	798	670	500

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	500	470
Gene DeWeese: A béke órei (Star Trek)		619	490
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)		639	510
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)		639	510
Fényévek (Sci-fi antológia)		690	550
Fényévek II. (Sci-fi antológia)		699	560
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)		639	510

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
Az idő hídján (SF novellák)	1290 Ft	1220 Ft	1100 Ft
Robert A. Heinlein: Starship Troopers			
	659	560	530
K.W. Jeter: Szárnyas fejdadás 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II			
	1399	1260	1120
William Gibson: Idoru	699	630	560
Arthur C. Clarke: 3001 Űrodüsszeia	799	760	680
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése	1198	1140	990
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI

R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	690	650	580
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	660	630	560
R. A. Salvatore: Otthon	990	940	840
R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyú	990	940	840
Richard A. Knaak: Huma legendája	1090	1040	930
R.A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A sötét sereg	750	710	640
R.A. Salvatore: Démonlélek	850	810	720
R.A. Salvatore: A démon visszatér	890	840	760
Edo van Belkon: Őrjítő éhség	690	660	590

MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI

Ikrek hatalma	590	590	500
Ikrek próbája	590	590	500
Háború	590	590	500
Pusztulás	590	590	500
J. Robert King: Vérszövegetés	750	710	640
A kőbe zárt kard (Az Excalibur legendája)			
	690	660	590
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680

HATALOM KÁRTYAI

Isteni Szövegetés kiegészítő	650		
Ezüsthajnal	650		
Árnyékhold	650		
Dobozos társasjáték	2490		
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	650		
Ősök Városa	950		

HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK

Kos (Csillagképek)	200		
A víz síkja	200		
Pozitív létsík	200		
Quwargok földje	200		
A föld síkja	200		

A Csillagképek és Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

• Fajtként legalább 3 csomagot kell rendelni 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 kiegészítő rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
------------	----------	------------------	--------------------------

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	998		
-----------	-----	--	--

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború	990	940	840
Stewart Wilek: Torreador	899	850	760
Lynn Abbey: Síkok vándora (Magic)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI

Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Orson Scott Card: Végjáték 2.	699	660	590
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Átkozott eszközök	699	660	590
Hideg karok ölelése	749	710	640
Erioni regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
Raoul Renier: Pokol	749	710	640
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
David Gammel: Legenda	749	710	640
David Gammel: Király a kapun túlról	799	760	680
Gáspár András: Kiáltás Farkast	639	610	540
Gáspár András: Két életem egy halálom	1190	1130	1010
Ian Watson: Űrgárdista	590	590	500
Joe Haldeman: Örök háború	599	590	500
Wayne Chapman: Keleti szél I.	890	850	760
Ray O'Sullivan: A sötét térítő	890	850	760
Marion Z. Bradley: Kardok és boszorkányság I.			
	1190	1190	1010
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák I.	590	590	500
M. A. Stackpole: Mutáns Krónikák II.	590	590	500
Michael Moorcock: Az igazgyöngy erdője			
	590	590	500

Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
William Gibson: Neurománc	1590	1510	1350
William C. Dietz: Kárhózzottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)			
	890	840	760

MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI

Sárkányszárny I.	699	660	590
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

CHERUBION KIADÓ

Jeffrey Stone: Holtak galaxisa	1198	1140	1020
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
Poul Anderson: A tenger nép gyermekei	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Rekviem (Káosz novellák)	1198	1140	1020

ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

Minden angolul tudó lelkes olvasónkkal örömmel tudatjuk, hogy könyvesboltunk kínálatában ezentúl a legsikeresebb fantasy írók könyvei angolul is megtalálhatók. A rendelési feltételek megegyeznek a magyar nyelvű könyvekével, kivéve, hogy az angol nyelvű könyvek szállítási határideje 1-6 hét! A 3 könyves kedvezményes ár csak egyidejű postázás esetén érvényesek, tehát ha vegyesen rendelsz magyar és angol nyelvű könyveket, akkor az egész rendelés postázása az angol könyvektől függ. Ha a magyar könyveket előbb szeretnéd megkapni, akkor kérjük ezt jelezd a megrendelésedben! Ilyenkor természetesen a magyar és az angol könyvekből külön-külön kell legalább hármat rendelned, hogy a három könyves kedvezményt megkapd.

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén	Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
DAVID EDDINGS				TERRY PRATCHETT			
Belgarath the Sorcerer	2240	2080	1890	Carpe Jugulum	1940	1840	1660
Demon Lord of Karanda	2240	2080	1890	Colour of Magic	1940	1840	1660
Seeress of Kell	2240	2080	1890	Death Domain Discworld Map	2240	2080	1890
Polgara the Sorceress	2240	2080	1890	Equal Rites	1940	1840	1660
Sorceress of Darshiva	2240	2080	1890	Feet of Clay	1940	1840	1660
Domes of Fire	2240	2080	1890	Guards! Guards!	1940	1840	1660
Diamond Throne	2240	2080	1890	Hogfather	1940	1840	1660
Guardians of the West	2240	2080	1890	Interesting Times	1940	1840	1660
Magician's Gambit	2240	2080	1890	Jingo	1940	1840	1660
Castle of Wizardy	2240	2080	1890	Last Continent	1940	1840	1660
Queen of Sorcery	2240	2080	1890	Light Fantastic	1940	1840	1660
Pawin of Prophecy	2240	2080	1890	Lords & Ladies	1940	1840	1660
Enchanter's End Game	2240	2080	1890	Masquerade	1940	1840	1660
High Hunt	2240	2080	1890	Men At Arms	1940	1840	1660
Shining Ones	2240	2080	1890	Mort	1940	1840	1660
King of the Murgos	2240	2080	1890	Moving Pictures	1940	1840	1660
J. R. R. TOLKIEN				DAVID WINGROVE			
Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2080	1890	Middle Kingdom	2290	2130	1940
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2080	1890	Broken Wheel	2290	2130	1940
Complete Guide To Middle Earth	2240	2080	1890	White Mountain	2290	2130	1940
Fellowship of the Ring	2240	2080	1890	Stone Within	2290	2130	1940
Hobbit	2240	2080	1890	Beneath Tree of Heaven	2290	2130	1940
Lays of Belariand	1930	1830	1650	White Moon, Red Dragon	1990	1880	1690
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260	Days of Bitter Strength	2630	2400	2200
Lost Road & Other Writing	2240	2080	1890	Marriage of the Livin	2290	2130	1940
Return of the King	2240	2080	1890	DOUGLAS ADAMS			
Shaping of Middle Earth	2240	2080	1890	Hitchhiker'S Guide To Galaxy	2240	2080	1890
Silmarillion	1930	1830	1650	Life, Universe & Everything	2240	2080	1890
Sir Gawain&The Green Knight	1930	1830	1650	Restaurant at the End of Time	2240	2080	1890
Smith of Wootoon Major	1930	1830	1650	So Long and Thanks for All ...	2240	2080	1890
Reader	2240	2080	1890	Mostly Harmless	2160	2020	1830
Two Towers	2240	2080	1890	Long Dark Teatime of the Soul	2160	2020	1830
Unfinished Tales	2240	2080	1890	Dirk Gently'S Holistic Detective Agency	2160	2020	1830
RAYMOND E. FEIST				RICARDO PINTO			
Darkness at Sethanon	2240	2080	1890	The Chosen	2710	2460	2260
Daughter of Empire	2240	2080	1890				
Faerie Tale	2240	2080	1890				
King's Buccaneer	2240	2080	1890				
Magician Apprentice	2240	2080	1890				
Magician Master	2240	2080	1890				
Mistress of the Empire	2240	2080	1890				
Prince of the Blood	2240	2080	1890				
Servant of the Empire	2240	2080	1890				
Silverthorn	2240	2080	1890				

Könyv címe

Bolti ár

1-2 könyv
esetén3 vagy több
könyv esetén**TERRY BROOKS**

Druid of Shannara	2240	2080	1890
Elf Queen of Shannara	2240	2080	1890
Elfstones of Shannara	2240	2080	1890
First King of Shannara	2240	2080	1890
Scions of Shannara	2240	2080	1890
Sword of Shannara	2240	2080	1890
Talismans of Shannara	2240	2080	1890
Wishsong of Shannara	2240	2080	1890
Black Unicorn	2240	2080	1890
Knight of the Word	2240	2080	1890
Magic Kingdom for Sale-Sold	2240	2080	1890
Running With the Demon	2240	2080	1890
Tangle Bokszt	2240	2080	1890
Witches' Brew	2240	2080	1890
Wizard at Large	2240	2080	1890

ROBERT JORDAN

Eye of the World	2000	1890	1710
Great Hunt	2280	2120	1920
Dragon Reborn	2280	2120	1920
Shadow Rising	2280	2120	1920
Fires of Heaven	2280	2120	1920
Lord of Chaos	2280	2120	1920
A Crown of Swords	2280	2120	1920
Path of Daggers	2280	2120	1920

DAVID WINGROVE

Middle Kingdom	2290	2130	1940
Broken Wheel	2290	2130	1940
White Mountain	2290	2130	1940
Stone Within	2290	2130	1940
Beneath Tree of Heaven	2290	2130	1940
White Moon, Red Dragon	1990	1880	1690
Days of Bitter Strength	2630	2400	2200
Marriage of the Livin	2290	2130	1940

DAVID GEMMEL

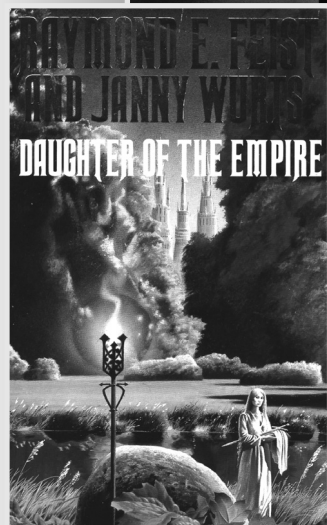
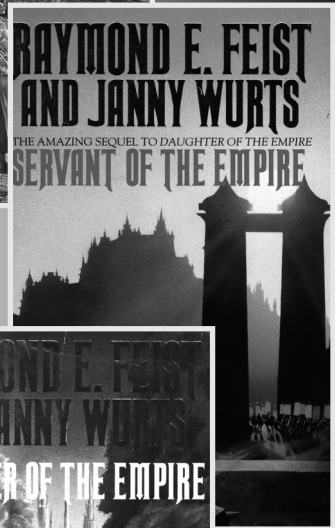
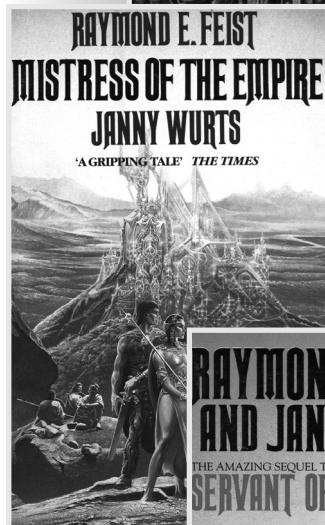
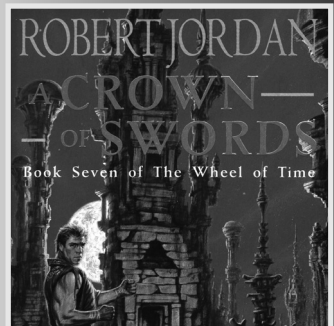
Dark Moon	1940	1840	1660
Echoes of the Great Song	1940	1840	1660
Legend of Deathwalker	1940	1840	1660
Midnight Falcon	1940	1840	1660
Winter Warriors	1940	1840	1660
Sword In the Storm	1940	1840	1660

TERRY GOODKIND

Blood of the Fold	2290	2130	1940
Soul of the Fire	1990	1880	1690
Stone of Tears	2290	2130	1940
Temple of the Winds	2290	2130	1940
Wizard's First Rule	2290	2130	1940

FANTASY ALBUMOK

Art of Magic The Gathering	8070	6840	6460
Boris Vallejo: Enchantment	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Ladies	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Portfolio	6100	5240	4910
Boris Vallejo: Dreams	8070	6840	6460
Frank Collection			
(World's Finest Fantasy Art)	6100	5240	4910



Raymond E. Feist – Janny Wurts

A BIRODALOM LEÁNYA

MEGJELENIK OKTÓBER VÉGÉN

Megszólt a gong.

Hangjának harmóniája végigvisszhangzott az Anasatik nagytermén. Az ősi hadilobogókkal teleggátott csarnok szinte büzlött az öreg, viaszos fa és a sok-sok nemzedéknyi intrika szagától. A boltozatos cseréptető olyan mély árnyékba borította a helyiséget, hogy az még égő gyertyák mellett is félhomályos maradt. Maga a terem elnyelte a zajokat, egészen addig a pontig, hogy az odabenn ülő és várakozó, összegyűlt udvaroncok és csatlósok modulatlanságukban szinte szobroknak tűntek, amelyek egyetlen hangot sem adtak ki.

A terem közepén húzódo kártyozott padosrral szemben, egy hatalmas emelvényen ült Anasati úr, hivatali díszkötésében. Súlyos, lépcsőzetes szertartási fejdísz alá csorgott a verejték; csontsovány ábrázata azonban a bosszúság legkéisebb jelét sem mutatta, bár öltözéke szinte fojtogatta a déli hőségben. Tucatnyi skarlátvörös és sárga derék- és vállszalag akadályozta a légzésben, a háta mögött szárnyakként merevedő szalagsokrok pedig nyomták a vállát. Ahányszor csak megmozdult, minden alkalommal szolgálk rohantak oda, hogy meggazítsák a szalagokat. Egyik kezében egy nagyméretű, faragott pálcát tartott, amelynek eredete az idő homályába veszett, és amely uralkodói felsőbbrendűségét jelezte. Térdén az Anasatik ősi acélkardja nyugodott. Ez az erehde fentosságban második volt a családi natami után, mert az aranyhíd és a Menekülés (amikor a nép először érkezett Kelewanra) óta szállt apáról fiúra. Most azonban ennek súlya is kényelmetlenül nehezedett a férfi öreg térdére, s ezt a kényelmetlenséget muszáj volt elviselnie a többi hivatali díszrel együtt, amíg arra várt, hogy az az elbizakodott Acoma leányzó végre megérkezzen. A terem valóságos kemencévé változott, mivel a hagyományok megkövetelték, hogy a kérő ünnepélyes belépéséig minden fal és ajtó zárva maradjon.

Tecuma, az Anasatik ura finoman félrebecsentette a fejét, mire azonnal odasietett hozzá az első tanácsadója, Chumaka.

– Meddig tart még? – suttogta az úr türelmetlenül.

– Már nem sokáig, uram. – A hűséges tanácsnoknak úgy rezgett a feje, mint valami ideges rágszálnak, miközben a kezét tördelte. – A gong már harmadszor kondult meg; először amikor Mara hordszéke a külső kapuhoz ért, másodsor amikor a főpütelbe léptek, végül most haladtak át az udvarra vezető ajtón. A negyedik gongütés akkor szólal majd meg, amikor a hölgy az ön magasztos színe elé járul.

Anasati ura idegesítette a csend; muzsikára vágyott, de inkább megszólt:

– Gondolkodtál azon, amit kértem tőled?

– Természetesen, uram. Kívánsága számomra parancs. Számos megfelelő sértést kitaláltam, amellyel megfelelhetünk annak

az öntelt Acoma szukának. – A tanácsnok megnyalta az ajkát, majd hozzátette: – Az ön Jiro fiát házastársul kérem... nos, briliáns megoldás lenne.

Anasati nagyúr kíváncsi pillantást vetett tanácsadójára, s ettől ünnepi öltözéke kissé balra csúszott. Azonnal szolgálk siettek oda hozzá, és addig igazgatták a ruhát, míg ismét szabályosan nem állt. Chumaka folytatta fejtegetését:

– Tehát briliáns megoldás lenne, ha a legkisebb esély is látszana a sikerre. Ha az ön bármelyik fiával házasságra lépne, azzal önök az Acomák szövetségeseivé válnának. Ezzel nemcsak hogy kiérdemelné az ön erőforrásait (mert meg kellene védelmeznie őt), hanem az a boszorka ezután teljes figyelmét a Minwanabikra összpontosíthatná.

Anasati nagyúr alig leplezett undorral húzta el a száját a név hallatán.

– Magam venném őt feleségül, ha úgy érezném, hogy a lánynak akár csak egy morzsányi esélye is van az ellen a jaguna ellen a Tanács játékában. – A büzlő dögevő említéssekor elfintorodott, majd elfehéredtek az ujjpercei, ahogy hangosan tovább gondolkodott: – De vajon miben reménykedik? Tudnia kell, hogy sosem engedném meg neki, hogy házastársként maga mellé vegye Jirót. Az Acoma család az egyetlen, amely ősbib az enyémmél, és nincs az Őt Nagy Család között. Ha elbukik, és valamely véletlen folytán az Őt Nagy egyike is eltűnik...

– ... akkor az Anasati család az Őt Nagy közé fog tartozni – fejezte be Chumaka urának gyakran emlegetett kívánságát.

Tecuma bólintott.

– És egy napon valamelyik leszámrazottam hadúr lehet – pillantott balra, ahol három fia várakozott egy némiképp alacsonyabb emelvényen.

Apjához legközelebb Halesko ült, az Anasati palást örököse. Mellette Jiro foglalt helyet, a három ifjú legokosabbika és legtehetségesebbike. Már most valószínű, hogy az alig tucatnyi nagyhatalmú család valamelyikének lányát veheti el, esetleg a császár gyermekét, s ezzel újabb komoly politikai szövetségest szerez az Anasatik számára. Mellette görnyedt Buntokapi, aki elmélyülten piszkálta a körmet.

Lomha harmadszülöttjét figyelve Anasati nagyúr odasúgta Chumakának:

– Ugye nem valószínű, hogy annyira megfontolt lenne, hogy Buntót kérje meg?

A tanácsnok felvonta vékony szemöldökét.

– Hírszerzőink szerint a lány okos, bár tapasztalatlan. De az, hogy Buntót kérje házastársul... éle- sebb elmét jelentene, mint amit feltelezünk róla, uram...

– Élesebb elmét? Ha

Buntót kérné házastársul? – fordult oldalra hitetlenül Tecuma; a szalagsokrai megint összegyűrődtek, és a szolgák ismét odasiettek megigazítani őket. – Te eszednél vagy?

– Talán kísértésbe esne, hogy igent mondjon, uram – pillantott a tunya harmadik fura a tanácsnok.

Anasati nagyúr szinte nyílt sajnálkozással a tekintetében felsóhajtott:

– De gondolom, nem kellene mondanom, igaz?

Az első tanácsadó csettintett a nyelvével.

– Még Bunto is túl nagy politikai előnyt jelentene a számára. Gondoljon bele, mi lenne, ha a Minwanabi kutya véletlenül Buntót is megölné, miközben kiírta az Acomákat! Jusson eszébe az a feloldulás, amit a Hamoi orgyilkos okozott!

Anasati nagyúr bólintott.

– Igen, kénytelen lennék bosszút állni. Szégyen, hogy így elfuserálta Mara meggyilkolását, de azt hiszem, nem is várhattunk tőle mást. Az a fickó rosszabb, mint egy jaguna; olyan finomkodó, mint egy hasznóbika párzás idején. – Tecuma megmozdult, hogy kényelmesebb testhelyzetet vegyen fel, amifol szalagsokrai megremegetek. Amikor azonban megindultak felé a szolgák, a nagyúr megremevedett, s így sikerült rendben tartania öltözékét. – Ezzel nem akartam lekicsinyelni az apját – Sezu tényleg mindig igyekezett a legnagyobb előnyt kovácsolni ellenem, ahol csak tudott. De mindig csak a játék keretei között. Ez a vérvisszaly ügy viszont... – ingatta a fejét, és nehéz fejdíszre kis híján lezuhant. Chumaka odanyúlt, és óvatosan visszaigazította, miközben Tecuma folytatta: – És mindez a gondot azért vállalni, hogy Sezu porontya megszegyenüljön... időpocsékolásnak tűnik. – Körülnézett a fülldet teremben. – Istenek, itt van ez a sok zenész, és egy cseppet sem szórakozhatunk – mondta.

– Készenlétben kell állniuk, hogy eljászhassák a hivatalos bevonulási indulót, uram – felelte a legpróbb részletekre is ügyelő, pedáns Chumaka.

Anasati nagyúr bosszúsan felsóhajtott; elkieseredése csak részben szólt tanácsnokta sustorgásának.

– Annnyira tetszett az új szerzeménysorozat, amelyet a zenészek ebben a hónapban írtak. Most meg az egész nap kárba vész. Esetleg nem játszhatnának valamit, amíg Mara meg nem érkezik?

Chumaka finoman megrázta a fejét. Egy izzadságcsepp pottyant le orra hegyéről.

– Uram, az etikett bármilyen megsértéséből csak Acoma úrnő nyheret.

Bár természeténél fogva türelmesebb volt, mint a gazdája, most már ő is csodálkozott, miért tart ilyen sokáig a lány kíséretének áthaladni az udvaron.

– Nézz utána, mi okozza a késedelmet! – súgta oda a legközelebbi szolgának.

A férfi meghajolt, és feltűnés nélkül ki-surrant egy oldalajtón. Néhány percen belül visszatért az első tanácsoshoz a jelentéssel.

– Acoma úrnő az ajtó előtt ül, uram.

Most már Chumaka is kezdte elveszíteni a türelmét.

– Akkor miért nem kondítja meg valaki a gongot, hogy bejöhessen?

A szolga nyugtalanul a főbejártra pillantott, amely előtt még mindig ott állt az ünnepi díszbe öltözött ajtonállók. Tehetetlenül suttogta:

– A hölgy panaszkodott a hőség miatt, és megparancsolta, hogy vigyenek illatosított nedves törülközőket meg hideg italt neki és a kíséretének, hogy felfrissíthessék magukat, mielőtt tiszteletüket tennék, uram.

Chumaka végignézett az Anasati udvaron, ahol jó egy órája mindenki zárt ajtók mellett üldögélt a fullasztó déli hőségben. Magában újraértékelte a Maráról alkotott képet. A lány késlekedése akár okos manipuláció is lehet; ezzel igyekszik felidőnteni ellenfelét, hogy ebből is előnyt kovácsoljon.

– No és meddig tart, amíg megszígy egy pohár vizet? – érdeklődött Tecuma.

– A hölgy kérése meglepetésképpen ért bennünket, uram – felelte a szolga. – Időbe telik, amíg egy ilyen nagy kíséret számára italt készítenk.

Anasati nagyúr összenézett első tanácsadójával.

– Mégis, mekkora az a kíséret? – kérdezte Chumaka.

A szolga elvörösödött. Tanulatlan lévén nem tudott megbízhatóan számolni húsz fölött.

– Őt személyes szolgálat hozott magával meg egy rangos idősebb hölgyet. És két tisztet láttam forgós sisakban.

– Ami legalább ötven katonát jelent. – Tecuma első tanácsadója felé hajolt, és olyan hirtelen és halkán szólalt meg, hogy szinte sziszegte: – Mintha arról tájékozattal volna, hogy a teljes otthoni hadereje nem egész ötven harcosra sökkönt.

Chumaka pislogott.

– Uram, a Minwanabi háztartásban élő kémünk azt jelentette, hogy a csatában, amelyben Sezu és a fia meghalt, az Acomák fő hadereje is elpusztult.

A szolga láthatólag kényelmetlenül érezte magát, amiért feltárta a vállát ennek a társalgásnak, Chumaka azonban nem törődött a dologgal.

– Ezek szerint Acoma úrnő el merete hozni magával a teljes megmaradt seregét? – szólalt meg hangosabban.

Bár látszott, hogy legszívesebben máshol lenne, a szolga válaszolt:

– Uram, a hadonra szerint több katonát is hozott. Szégyenben maradtunk – amikor látta, hogy Anasati úr megfeszül azt hallva, hogy a felkészültség szegényt hozhat a házára, gyorsan kijávitotta magát –; természetesen úgy értem, az ön szolgáló szegényben maradtak, nagyúr, mert a hölgy kénytelen volt további száz katonát a birtokon kívül, egy sebében felállított táborban hagyni, mivel nem volt kész szállásunk a számukra.

A szolga nyilvánvaló megkönnyebbüléssel Chumaka intett neki, hogy elmeht. Anasati nagyúr már el is felelte a szolgálval szembeni nehezeltését, inkább megriadt annak következményeitől, amit az imént hallott.

– Az Acoma haderő-parancsnok – kezével körözni kezdett, ahogy megpróbálta felidőnteni a nevét –, Keyoke, tapasztalt katonára és nem ostoba. Ha Mara

százötven harcost hoz magával, fel kell tételeznünk, hogy legalább kétszer annyian maradtak otthon, hogy őrizzék a birtokot.

Sezu tartalék hadereje sokkal nagyobb lehetett, mint feltételeztük. – Tekintetében bosszúság tükröződött, aztán összehúzta a szemét, ahogy gyánu élt benne. – A kémünk vagy a Minwanabik szolgálatában áll vagy alkalmatlan a feladatára. Mivel te voltál az, aki meggyőzött, hogy olyasvalakit fogadjak fel ebbe a bizalmi pozícióba, aki nem az én házam szülője, téged tesznek felelőssé a vizsgálatért. Ha elárultak bennünket, azt azonnal tudnom kell. – A hőség és a kényelmetlen öltözék is épp elég rossz volt, Tecumának azonban most az a rengeteg költség és nehézség jutott eszébe, amellyel azt a kémet bejuttatták Minwanabi úr házába. Tekintetét az első tanácsadóra függesztette:

– Világosan látom, hogy talán rossz irányba kormányoztál bennünket.

Chumaka megkösörülte a torkát. Látványosan hűsíteni kezdte magát egy díszes legezővel, hogy elrejtse arcát azok elől, akik netalántán tudnak szájról olvasni.

– Uram, kérem, ne ítéljen elhamarkodottan! Az az ügynök a múltban megbízhatóan szolgált bennünket, és kifejezetten jól beépült. – Tűnődve elhallgattott, és megnyalta az ajkát. – Sokkal valószínűbb, hogy a mi Mara úrnőnknek sikerült valahogyan félrevezetnie Minwanabi urat, ami megmagyarázná, miért közvetített ügynökünk hamis híreket. Kiküldök egy másik ügynököt. Ő vagy igazolni fogja a feltételezésemet, vagy azzal a hírral tér vissza, hogy az Áruló halott.

Tecuma lecsillapodott. Olyan volt, mint egy felbosszantott gyilokszárnny, amint megnyugodva lassan visszaengedi felborzolt tollait. Ebben a pillanatban végre felzandit a negyedik gongütés. A csarnokban posztoló szolgák lassan kinyitják az udvar ajtaját, Chumaka pedig belekezdett a kérés érkezését felvezető ősi szövegbe.

– Szívesen látjuk őt a házukban, mint fényt és szelet, meleget és esőt, mert ő hoz életet csarnokainkba.

A szavak egy ősi ritus részét jelentették, és semmit sem tükröztek az Anasatik és az Acomák közti viszályból. A Tanács Játékában mindig be kellett tartani a formákat. Könnyű szellő lebegette meg a függőnyt. Anasati úr szinte hallhatóan felsőhajtott megkönnyebbülésében. Chumaka hangosabban folytatta, hogy leplezze az a pillanatnyi ellazulását.

– Lépj be, kérés, és közzöld szándékat! Italt és ételt, meleget és kényelmet kínálunk.

Ez utóbbin Chumaka magában elmosolyodott. Ma senkinek sem volt szüksége további melegségre, és Mara nyilvánvalóan kényelmetlenül érzí magát Anasati úr előtt. A tanácsadó figyelmét az érkezőkre összpontosította.

Egy magányos dob ütémere szürke köntösű hordszékivők léptek be a vendéglátó emelvényétől legtávolabb eső ajtón. A lapos, nyitott gyaloghíntő, amelyet cipeltek, magásra tornyozott párnákkal volt tele; ezek tetején tilt a mozdulatlan Mara. A zenészek belekezdtek a kérés belépőjébe. Amíg az idegesítően egyszerű dallamoscska

újra meg újra ismétlődött, az Anasati udvar szemügre vehette a lányt, aki díszes viseletű kíséret élén érkezett, és aki a Birodalom egyik legbüszkébb nevét viselő házát irányította. Házigazdájához hasonlóan az ő öltözéke is megfelelt a hagyományoknak: sötét, magasra tornyozott haját gyöngyházzal és drágakövekkel díszített csatok tartották, arca pedig mintha a merev gyöngyös galléron trónolt volna. Ünnepi ruhája keményített fodraín, és földig érő ujján Acoma zöld szalagsokrok díszeltek. És mégis, minden arcfestés és vastag himzett öltözéke ellenére úgy tűnt, csöppet sem zavarja a pompa vagy a hőség.

Mara balján, de egy lépéssel mögötte lépdelt Nacoya, aki immáron az Acoma első tanácsadó palástját viselte. Mara jobbján három tiszt masírozott. Páncéljuk csak úgy csillogott az új laktól és a friss polírozástól. Sisakjukon terjedelmes új tollkóberéta lengett. Parancsnokságuk alatt ötven harcos érkezett. Mara hintőjának két oldalán menetelve mindannyian pompásan festettek újonnan fényezett páncéljukban.

A katonák tökéletes rendben felsorakoztak az emelvény lábánál; zöld foltot allokáltak a sarklávörös-sárga ruhás Anasatik között. Egy tiszt a harcosokkal maradt, a másik kettő pedig felkísérte Mara hordszékét az emelvényre vezető három lépcsőn. Odafőn a rabszolgák leeresztették terhüket. A két uralkodó – a cernavékony, bosszús férfi és a túlélésért alkudozó karcsú lány – szembenézett egymással.

Chumaka folytatta a hivatalos üdvözlést:

– Az Anasatik köszöntik magas rangú vendégüket, Acoma úrnőt.

Nacoya a hagyomány szerint felelt:

– Az Acomák köszönetet mondanak kiváló házigazdájuknak, Anasati úrnak – hajolt meg az idős asszony, kora ellenére könnyedén a nehez és meleg ünneplő ruhában. Hangja tisztán csengett, mintha csak első tanácsadónak született volna és nem dajkának.

A hivatalos üdvözlésváltás után Tecuma igyekezett a találkozás céljára terelni a szót:

– A kérényre itt fekszik előtűnk, Acoma úrnő – mondta.

Halk moraj hallatszott a várakozó udvaroncok felől, mert Tecuma szavai egyhét sérthet hordoztak; egy házassági javaslatot kérénynek minősíteni azt sugallta, hogy Mara társadalmi rangja jelentéktelen, és a férfinak hatalmában áll megjutalmazni vagy megbüntetni az úrnőt.

A díszhintőn helyet foglaló lány azonban habozás nélkül felelt. Hangsúlyja és szóválasztása miatt válasza olyanképp hangzott, mintha csak egy kereskedőtől rendelt volna valamit.

– Örülök, hogy sikerült megfelelniük a kívánalmainknak, Tecuma úr.

Anasati úr kissé kihúzta magát. A lánynak helyén volt az esze, és a fogadtatás sem hozta zavarba.

Mindazonáltal hosszú, forró nap állt a férfi mögött, és minél hamarabb pontot tesz ennek a neveléses ügynök a végére, annál hamarabb beleülhet medencéje hűvös vízbe, sőt, talán még egy kis zenét is hallgathat fürdés közben.

De sajnos még egy esküdt ellen-séggel szemben is be kell tar-

tani az alapvető udvariassági szabályokat. A férfi türelmetlenül intett hivatali palcájával.

Chumaka kenetes mosollyal és alig észrevehető meghajlással reagált.

– Tehát, mit javasol, Acoma úrnő?

Ha Mara apja élt volna, ő vezette volna a fia vagy leánya kezéért folyó tárgyalásokat. Úrnőként azonban Marának kellett háza minden házasságát intéznie (ideértve a sajátját is), attól kezdve, hogy alkalmazott egy házasságközvetítőt, aki felvette a kapcsolatot a másik családdal, egészen addig, míg személyesen találkozott Anasati úrral.

Nacoya olyan finoman hajolt meg, hogy nyilvánvaló volt a szándéka: viszonzni ni akarja a sértést.

– Acoma úrnőm akarja...

– Egy férjet – szakított a félbe Mara.

A terem felmoraflott, de hamarosan elcsöndesült, mert mindenki feszülten várta a folytatást. Mindenki azt feltételezte, hogy az elbizakodott Acoma uralkodó házastársat akar: olyasvalakit, akivel nem kell osztoznia hatalmán.

– Egy férjet? – vont a fel a szemöldökét Chumaka. Láthatólag kíváncsivá tette az események lyetén alakulása. Ez a fordulat nyilvánvalóan az Acoma első tanácsadót is meglepte, mert az idős asszony egy pillanatig döbbenten meredt a lányra, mielőtt visszanyerte volna lélekjelenlétét. Chumaka szinte látta, hová vezethet ez a váratlan fordulat, de nem pontosan, s ez kényelmetlenül érintette, mintha olyan helyen vizskatna, ahol képtelen megvakarni.

Mara a saját nevében válaszolt, hangja vékonykán hatott az Anasati hatalmas csarnokában.

– Túl fiatal vagyok én ehhez a súlyos felelősséghez, nagyuram. Csak percek választottak el attól, hogy Lashima nővérei közé tartozzak, amikor ez a szörnyű tisztesség rám nehezedett. Nem szabad, hogy tudatlanságom veszélyt jelentsen az Acomákra nézve. Tetteim teljes tudatában kérem, hogy egy Anasati fiú térjen haza az otthonomba. Amint összeházasodunk, ő lesz az Acomák uralkodója.

Anasati nagyúrnak elakadt a szava. Minden lehetséges kérdés közül erre nem készültek fel. Ez a lány egy szuszra nemcsak hogy eltávolította magát a hatalomtól, hanem ráadásul az Anasati családnak, édesapja egyik legréggebbi politikai ellensége kezébe adta az irányítást. Olyan váratlan volt a kérdés, hogy nagy sustorgás támadt a csarnokban összegyűlte között. Anasati nagyúr azonban hamar összeszedte magát; egy éles pillantással, és palcája kurta intésével lecsendesítette udvaroncain.

Keményen a lányra nézett, aki megkérte egyik fia kezét, aztán nyersen megszólalt:

– Ön át akarja ruházní háza becsületét az én családomra, úrnőm. Megtudhatnám, miért?

Az Anasati udvaroncok mozdulatlanul várták a választ. Az egyetlen mozgás a szobában az volt, hogy a nap ebben a pillanatban bekandikált az ajtón, és szikrázó fényeket szórt széjjel a drágakövekkel díszített ruhákról. Mara ügyet sem vetett a hirtelen támadt ragyogásra.

– A pozícióim gyenge, Tecuma úr – sütötte le a szemét, mint aki szégyelli magát. – Az

Acoma földek még mindig számosak és gazdagok, én azonban csak egy lány vagyok, alig néhány erőforrással. Ha már a házam így is, úgy is alacsonyabb rendű tényezővé válik, legalább hadd válasszam meg én a szövetségeseinket!

Atyám legnagyobb ellensége Minwanabi úr volt. Ez nem titok. Az, hogy ön és ő pillanatnyilag békében állnak, nem végleges dolog. Előbb vagy utóbb összetűzésbe fognak keveredni. – A lány kicsiny kezét összekulcsolta az ölében, és hangját eltökélten felemelte: – Bárkivel hajlandó lennék szövetséget kötni, aki egy napon összezúhatja azt az embert, aki felelős édesapám haláláért!

Anasati nagyúr első tanácsadója úgy fordult, hogy a csarnokban senki se láthassa az arcát – nyilvánvaló ténynek tekintették, hogy az Acoma katonák valamelyike kém, aki képes szájról olvasni.

– Egy szavát sem hiszem, nagyuram – sügta Tecuma úr félbe.

Tecuma félbebiccentette a fejét, és foga közt szűrve a szót válaszolt:

– Én sem. Viszont ha ez a lány Acoma nagyurat csinál Jiróbból, egy nagy ház egész életemre a szövetségeseink lesz, a fiam olyan rangra emelkedik, amilyenről nem is álmodhattam, ráadásul a lánynak igaza van: előbb-utóbb kénytelenek leszünk leszámolni Jingu Minwanabival. Ha pedig elpusztítjuk a Minwanabikat, az egyik fiam az Ót Nagy Család egyikének ura lesz.

Chumaka beletörődvé rázta a fejét. Ura úgy gondolkodott, hogy egy napon két házból származó leszármazottai versenghetnek majd a hadúri hivatalért. Tecuma folytatta az érvelést:

– Azonkívül ez a lány csak a nagyúr felesége lesz, semmi több. A férje fogja meghatározni az Acoma politikát. Nem, Chumaka, bármiben is sántikál Mara, ez túlzottan jó lehetőség ahhoz, hogy csak úgy elsetéljunk mellette. Nem hiszem, hogy ez a lány elég okos, és túljárhat az eszünkön, ha egyszer Jiro uralkodik az Acomák fölött.

Tecuma három fiára pillantott. Jiro érdeklődve szemlélte Marát. Élénk arckifejezéséből ítélve a középső fiú mind a rangot, mind a lányt izgalmasnak találta; értelmes fiú lévén örült a házasságnak. Ekkor megkereste apja tekintetét, és igenlően bólintott. Jiro arca kicsivel sóvárbab, bólintása pedig árulkodóbb volt, mint Tecuma szerette volna. A fiú tudta, hogy a hatalom mindössze csak egy házjalnyira van a markától, és nyíltan vágyakozott rá, hogy megragadhassa. Tecuma kis híján felsőhájtott; Jiro még fiatal, idővel mindent meg fog tanulni. Az egészben valami mégis zavarta az idős férfit, valami nem tetszett neki. Egy pillanatig fontolgatta, hogy hazaküldi a lányt, és a Minwanabik kényére-kevére hagyja. Ambíciója azonban nem engedte, hogy így döntsön. Mert lehetőségszebb fia így megkaphat egy, különben elérhetetlen rangot, s ráadásul ehhez hozzájárul az öröm, hogy egy régi ellenség lányát szilárdan és véglegesen térdre kényszeríthetik. Ez utolsó kétségeit is felresöpötte. Arrébb intette előtte toporgó tanácsnokát, majd szembefordult Marával, mondván:

– Bölcsezen döntöttél, leányom.

Nyafogó Nefelejcs levelezése 11.



Alex!

Igazán szörnyű! Mostanában tengernyi kellemetlenség és fiasó keseríti meg az életemet. Miért van az, hogy egy olyan, szemlátó-mást tehetséges és intelligens galetki, mint én mindig kínos szituációkba keveredik, míg az otromba és ostoba álgaletik újja mint-ha drágakövekkel lenne kikövezeve? Nekem mondhatod, hogy az az út a pokolba visz, csöppet sem vigasztal, miközben folyamatosan senyvedek... Nyaff!

Meséltem, hogy néhány héttel ezelőtt Túfok Klood nevű íjással elintéztünk egy gonosz bányát? Hazafelé menet elbeszélgettünk – pontosabban: én próbáltam elújni az időt csevegéssel, mert a társam nem volt éppen beszédes –, s megemlítettem, hogy van egy sólyom lándzsám; azok a tárgyak, melyeket Őseink a „sólyom” névvel illettek, mágikus erejükkel köztudomásúlag épenséggel az íjások képességeit javítják. Klood egész fellelkesedett – egyébként már-már vérfagyasztóan hidegvérű –, és azt ajánlotta, ha én úgy sem használom azt a lándzsát, akkor cseréljem el vele egy bűvös nyakláncra. Úgy gondoltam, ez így tisztességes üzlet, amivel mindenki jól jár, ezért rábólintottam.

Miután lebonyolítottuk a cserét (ez nem megy ám olyan könnyen! Papírok tömegét kellett kitöltenünk, óriási összegeket kifizetnünk, mire átverekedtük magunkat a Teron-hegyi bürokrácia sötét útvesztőjén, s a sunyi boltos közreműködésével megkaptuk a tárgyainkat), szörnyű dolog történt! Klood otthon hosszas vizsgálatnak vetette alá a sólyom gyalogos lándzsáját, és kiderült, hogy gyakorlatilag semmilyen mágikus képessége nincsen! Valamivel jobban meg van munkálva ugyan, mint egy átlagos gyalogos lándzsa, de az íjások számára semmiféle előnyt nem biztosít...

Túfok Klood persze – némileg érthetően – azt hitte, hogy szándékosan átvertem őt (hiszen kaptam egy szép és hasznos nyakláncot a gyakorlatilag értéktelen lándzsáért), és mire hozzám eljutott a rémes hír, már telekürtölte a szintet azzal, hogy én, én a közismerten szerény és becsületes galetki valójában egy mocskos csaló lennék! Nyaff!

Eltekintve attól, hogy ez az állítást senki sem vehette teljesen komolyan, meglehetősen korrodálta az olimpiai győzelmem óta formálódóban lévő presztízsemet. Az azért jólesett, hogy voltak olyanok is, akik mellém álltak, és azt mondták, hogy aligha vagyok gaz szélhámos. Például XelloRia, aki egy bárd barátom (azt hiszem, mostanság ő áll a legmagasabb rangban a klánunkban), sőt még Fenix is! Pedig ő folyamatosan biztosít arról, hogy ha egyszer azonos szinten leszünk, azonnal le fog mészárolni... (Ebből is láthatod, hogy állandó életveszélyben kell élnem... Nyaff!) Na jó, Fenix olyan nagyszájú, hogy csak oldalazva képes bemenni a barlangjába, de legalább korrekt.

Szerencsére Klood hajlandó volt szóba állni velem, és mostanra talán valamennyire sikerült meggyőződnöm arról, hogy nem volt szándékos a baklövéssem. Mert hát valóban hibáztam: a fegyver mágikus képességeinek azonosítását nekem kellett volna elvégezniem... Különböen utánajártam az akadémián, és megtudtam, hogy nemcsak „sólyom” fegyverek, de azok is, amelyeknek valamilyen lehetet kellene erősíteniük (mondjuk a „villám akármilyen kardja”) valamilyen megfejthetetlen okból nem úgy viselkednek, ahogy illene nekik... Tehát a mágikus térben uralkodó anarchiának estem áldozatul. Hát nem borzasztó? Nyaff!



Természetesen följánlottam, hogy cseréljük vissza a tárgyakat, de Túfok Klood – érthetően – visszautasította ezt: egyrészt megint végig kellett volna járnunk a szint egész bürokráciáját, másrészt valószínűleg elege is lett az egészből...

Még éppen csak kihevertem a kínos ügy okozta megrázkódtatást, amikor következett egy másik. Körülbelül két hete voltam tagja a Bekeridők Hírmondóinak, amikor jelentkezett Dart Mahul, és... Ja, ehhez el kell mesélnem az előzményeket is: pár hónappal ezelőtt írtam neki, mert szerettem volna belépni a

Bölcsék Körébe. Vártam, vártam, de válasz nem érkezett. Furcsálltam kicsit a dolgot, mert úgy hallottam, ő minden levélre válaszolni szokott, de aztán szomorú szívvel beletörődtem, hogy talán nem vagyok elég szimpatikus neki...

Eltelt pár hét, és, ugye, megalakult a Békeidők Hírmondói nevű szövetség, amely – ha lehetséges – még a Bölcsek Körénél is jobban tetszett nekem, be is léptem közéjük, Dart Mahulekról pedig egészen elfeledkeztem.

Sajnos – vagyis dehogyan sajnós: szerencsére –, kiderült, hogy ők csöppet sem feledkeztek róla, sőt, szövetségük tagjának tekintenek. Egyszerűen az történt, hogy Dart Mahul valamiért óriási késéssel kapta meg a levelemet, és automatikusan felvett a Bölcsek Körének taglistájára – akkor, amikor én már benne voltam egy másik szövetségben... És – miután ezt megtudta –, azt feltételezte, hogy csúnyán rászedtem őt. Szörnyen kínos szituációba kerültem tehát megint... Nyaff!

Sikerült persze megmagyarázni, hogy semmi rosszat nem akartam, sőt, a végén még pozitív kicsengése is lett a dolognak: abban a megbecsülésben lett részem, hogy megválasztottak a Bölcsek Köre tiszteletbeli tagjának. Tehát összességében még jól is érezhetném magam, de az úgy egyáltalán nem tett jót pattanásig feszült idegeimnek.

Mert hát nemcsak az efféle kínos esetek rombolják a tisztességes gaeltkik közérzetét: nemrégiben ismét megloptak – egy gaztevő három gyönyörű, tökéletesre csiszolt ékkövet rabolt el tőlem! –, azonkívül aljas, brutális vádállatok folyamatosan támadják kicsinyke, és alig-alig lakajos barlangomat. És amikor ráadásul nők teszik ezt, az különösen fáj érzékeny ki szívemnek, hiszen önelenük csak tessék-lássék védekezhetek: Agresszív egyetlen nyilvesszövel leterített, Fikusz Kukisz pedig egyszerűen agyonvert. Szörnyű! És hogy milyen csúnyák voltak mindketten! Nyaff!

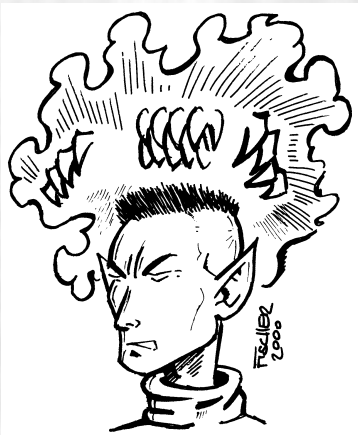
Aztán ott volt Urdwón Dyn, aki kétszer is lopni akart tőlem, előbb a csapdámba lépett bele, aztán meg olyan zajjal jött, hogy felriadtam az éjszaka közepén... A legrosszabb az volt az egészben, hogy a rémes csata után mindkét alkalommal ki kellett cipelnem hatalmas testét a barlangomból. Igazán rettenetes a közbiztonság ezen a szinten is. Most hogy védekezem az ilyen szörnyetegek zaklatásai ellen?! Valaki azt mondta erre, hogy használják gránitbört meg védelem italát – az utóbbit sötét mákból és hónakkupókból lehet elkészíteni, ha minden igaz –, de ez a „jó tanács” mit sem ér a egyetlen mágusok és kíméletlen piromádok ellen. Gyöngécske kis elektromos leheletem arra is éppen csak elég, hogy megvédjem az életemet a szint torzszülöttjei ellen, de egy dúvadként rám rontó gaeltki ellen szinte semmit sem tehetek, ő, én szegény... Nyaff!

Kevés dolog okoz örömet mostanában nekem... Talán a szövetségem. A Hírmondók között mindig jól érzem magam. Meglehetősen nagy a túljelentkezés, nem is tudom, neked akad-e egyáltalán hely a szűkre szabott tizenhatos keretben. Am gözerővel dolgozunk a tanácsterem felépítésén, és akkor majd harmincketten is lehetünk már – bár attól félek, ez is csak egy rövid ideig lehet elégséges. A szövétési barlangunk ugyan puritán még kissé, de álmaink nagyobbak, mint maga a Teron-hegy... Kétségkívül a mi barlangrendszerünk lesz a legszebb az összes között, de terveink között szerepelnek találkozók, versenyek... Azt hiszem, hamarosan mindenki hallani fog rólunk.

A psi még egy nagyszerű dolog: egy Lirian nevű különös lánnyal rendszeresen megküzdünk az asztrális térben (közismert, hogy az ilyen barátságos párviadokok a legalkalmasabbak a psi-képességek fejlesztésére). Felvitva használjuk a szűrkeállomány roncsolása és a tudati méreg nevű képességeket, így...

...Nyaff! Ilyen nincs! Miközben elmerültem a levélírásban, teljesen elfeledkeztem az idő múlásáról, s csak most jöttem rá, hogy várnak rám: valami Rumbold Theofil zsoldosereget szervez gonosz sötét elf nekromanták ellen, és engem is hívtak, hogy vegyek részt az élet-halálküzdőlemben: gyáváságnak tűnt volna, ha visszautasítom a felkérést... Most meg szépen elfeledkeztem róla. Szóval, ne haragudj, rohanok!

Minden jót kíván:



Nefelejcs
a lelkiismeretes

TÁPOLÁSI TANÁCSOK

Mi is az a tápolás? Nos, arról van szó, hogy mindenféle szerepjátékos érdekek háttérbe szorításával csak arra koncentrálunk, hogy karakterünk minél erősebb legyen. Ez a cikk nem azoknak szól tehát, akik szerepjáték gyanánt űzik a játékot, hanem azoknak, akik minél erősebb, magas szintű karaktereket szeretnének.

Az ŐV-n karakterünket KNO-ból erősíthetjük. Minden tulajdonsága, szakértelmei, mérete, minden KNO-ból áll. Egyértelmű tehát, hogy egy karakter akkor lesz „tápos”, ha minél több KNO-t sikerül szereznie, és ezen KNO-kat úgy osztja el tulajdonságai között, hogy ezáltal a későbbiekben még több KNO-t tudjon szerezni.

Az egyik legfontosabb KNO forrás a forduló végén kapott fix KNO, a másik pedig a főleg harc közben található őskövek. Elsősorban tehát arra érdemes koncentrálni, hogy lehetőség szerint le tudjuk győzni minden szörnyet, akik az ősköveket „örzik” és emellett minél magasabb szinten legyünk, hogy a forduló végén kapott KNO minél több legyen. Ugyan közvetlenül nem számít KNO-nak, de nagy segítséget jelentenek a különböző varázstárgyak is. Könnyen látható, hogy ha lehetünk pl. 7-es, és szerzünk egy +2 lehetet adó varázstárgyat, akkor az olyan, mintha elköltöttünk volna 15 KNO-t a lehetünk növelésére. Varázstárgyakat főleg kalandok megoldása után kapunk jutalmul, vagy más galetkiktől vásárolhatunk. Ez utóbbi sok aranyba kerül, amelyet elsősorban szintén a kalandok megoldásáért cserébe kapunk.

A tápolás célja tehát, hogy úgy osszuk el a rendelkezésünkre álló KNO-t, hogy a szörnyeket le tudjuk győzni, költözzünk egyre magasabb szintre, oldjunk meg sok kalandot, és vásároljuk a pénzünkből sok varázstárgyat.

Mivel az ŐV egy társasjáték, ezért el kell fogadjuk, hogy nem állhat csak az otthon, egymagunkban tervezgetett forduló milyenségén a sikerünk. Sok emberrel kell tartani a kapcsolatot, sok barátot kell szerezni, mert az Ő segítségük többet jelent bárminél. Ha egy kaland megkapásához magas mágia kell, kérhetünk tőlük kölcsön mágiát növelő varázstárgyakat, ha valamilyen nem vagyunk biztosak, megkérdezhetjük tőlük, ha egy barátunknak van egy számára használhatatlan varázstárgya, elkérhetjük tőle stb. Nem sorolom, szerintem mindenki látja, mekkora segítség, ha valakit a barátai ellátnak mondjuk lehetet növelő tárgyakkal, és így 10 (34)-es lehetlettel mindent legyőz...

Nagyon ajánlom, hogy álljatok be valamilyen szövetségbe is. Na persze nem a szerintem értelmetlen szövetségi épületek miatt, hanem pont az előbb említett baráti társaság, segítség miatt. Célszerű a karakter érdeklődésének megfelelő szövetséget választani, például egy mágus karakter jól jár egy varázslatorientált szövetséggel (ilyen például a Varázslórend (#15001), mivel itt mindenki mágus, nyilván mindenki egy emberként segíti a másikat például a klánküldetésekből. Egy karakter egyedül soha nem lenne képes feltalálni a védelem italának receptjét, többek között ez is a Varázslórend aktív munkája révén lett feltalálva. Így könnyebben haladhat az ember a klánküldetésekből, mintha ugyanezt a hyperből, több hónap késéssel tudná meg.

Persze ezek mellett nagy fontossággal bír az UL megtervezése is. A metrón ülve, iskolai szünetben stb. írt UL-ek soha nem lesznek olyan optimálisra tervezve, mintha mindezt egy kényelmes szobában, a számítógép segítségével tennék.

Hát nagyjából ezek egy „tápos” karakter létrehozásának, irányításának alapfeltételei. Ugyan nagyon sok időbe kerül, de szintén nagy segítség, ha sok-sok más ember fordulóit is mindig figyelmesen elolvasod. Nagyon sok mindent lehet tanulni belőlük.

No de térjünk rá az UL tervezésre, milyen apró trükkök vannak, mit érdemes csinálni egy fordulóban. A karakterünk fő alapanyaga, amiből minden egyes karakter egyformán részesedik, a TVP. Ezt az alapanyagot kell feldolgoznunk, KNO-vá alakítanunk. Ez elég egyértelművé teszi, hogy azokat a parancsokat favorizáljuk, amelyek a legkevesebb TVP befektetésével a legtöbb KNO-t eredményezik. Ezenkívül mérlegelnünk kell még, hogy a befektetett egyéb erőforrás (KNO, tárgyak, hősiességpont) más irányú elköltésével nem jutnánk-e még több KNO-hoz.

Vizsgáljuk hát meg a gyakori tevékenységeket:

Átokszórás: Nyilván csak akkor van értelme, ha magas átokszórásunk van. Ehhez be kell fektetni egy csomó KNO-

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

t az átokszórás szakértelembe. Utána gyakorlatilag 10 TVP-t tudunk átváltani kb. 30% lélekenegjára, azaz 0.3 KNO-ra.

Vadászat: Az első 10 TVP-be kerül. A szörnyeket nem árt hamar legyőzni, mert különben még a gyógyításra is TVP-t kell költenünk. Mondjuk a 2 körös csaták még elfogadhatóak, nézzük ezt az esetet. Van 0.16 harci fejlődés, plusz a végén kinyert kb. 44% lélekenergia. Összesen kb. 0.6 KNO-t jelent egy vadászat. Na, ez már jobban hangzik az átokszórásnál, még befektetett KNO-ra sincs szükség, mivel harcolni úgys mindenkinék kell, ha máshol nem, hát a csarnokban.

Barátságos portya: Nincs szükség semmilyen komoly befektetésre, kereskedelme, meggyőzőkészsége kell csak hogy legyen az embernek. Ekkor 0.2 KNO az eredmény 10 TVP-ért. Az első portya még nem kerül TVP-be, és 0 TVP-t 0.2 KNO-ra váltani ugyebár elég jó üzlet. Utána viszont nem kell erőltetni, nem olyan sok az a 0.2 KNO.

Régészet: Szükséges befektetni egy adag KNO-t a régészet szakértelem megvételére, növelésére. Utána 10 TVP-ért megkapjuk a vadászat 33%-át, tehát átlagosan 0.2 KNO-t. Emellett fejlődik a régészetünk, aminek viszont nincs sok értelme. Kis eséllyel található varázstárgyat, de azokat a kalandokban is találhatóunk, ott ráadásul fixen.

No mindegy, sorolhatnám még ezeket a dolgokat, de a szabálykönyv alapján úgys mindenki ki tudja ezeket számolni. Inkább nézzük meg, hogy mi az, amit csinálni érdemes, csinálni kell.

Az épületes kalandokról van szó. Ezek átlagosan 10 TVP-ért 1 egész KNO-t adnak, plusz (!) a kaland közbeni

fejlődések, szörnyekért kapott lélekenergia. Igaz, sok szakértelem, hősiességpont kell a megoldásukhoz, de ezek nagyon hamar visszatérülnek. Emellett a felvett szakértelmek sem minden esetben haszontalanok, majdnem mindnek van valami értelme is. (pl. a kereskedelem, ékszereszet pénzért termel, a csapdakészítés megvédi a tolvajoktól stb.) Ráadásul ez is csak egy egyszeri befektetés, a 4. szint végére, 5. szint elejére már minden szakértelmünk meglesz, utána már nem kell felvenni később több szakértelmet. A kaland végén persze még ott vannak a brutálisan sok KNO-t jelentő varázstárgyak, a pénz, ami szintén varázstárgyakat jelent. Szóval a játék jelenlegi állása szerint az épületes kalandok azok, amelyeket mindenkinek csinálnia kell, ez a legtáposabb tevékenység.

Még azért azt megjegyezném, hogy a kalandok általában úgy vannak felépítve, hogy egy próba 5 TVP, egy harc pedig 10 TVP-vel növeli a kaland TVP költségét. Egy olyan kaland tehát amelyben 3 tulajdonságpróba, és 2 harc van, az 35 TVP-be kerül általában. A kalandokban tehát „beépített vadászat parancs” van a végén kapott jutalom mellett.

Itt térnék még ki a véletlenszerű kalandokra. Nos ez teljesen más téma, ugyanis ezeknek a végén nincsen KNO, jutalom gyanánt egy darab hősiességponttal szűrjük ki az ember szemét. Persze kis eséllyel itt is találhatsz varázstárgyat, de erre a kis esélyre nem érdemes játszani. Van viszont egy nagy előnyük az épületes kalandokkal szemben, hogy ha elakadunk a kaland közben, akkor legközelebb onnan tudjuk folytatni. Ez azt teszi lehetővé, hogy hősiességpont költsége nélkül is meg tudjuk őket csinálni, még ha csak ötödszöri próbálkozásra is. Háááát... könnyen beláthatjuk, hogy 25-30 TVP nem ér egy hősiesség-



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



ségpontot, az 5-10 TVP-s kalandokat még megérheti e célból megcsinálni, de többet nem érdemelnek. Véletlenszerű kalandokban soha ne költsünk HO pontot!

Az Ősök csarnokával minden fordulónkban foglalkozunk, hiszen a szentély megtalálása nélkül nem költözhetünk magasabb szintre. A csarnokban általában a keresztbe, váltott irányokban való mozgás a leeffektívebb (M 1212 1212 1414 1414 3434 3434). A játék harmadik szintjén azonban megszerzhető a kontaktus őseiddel varázslat, amely nagyban megkönnyíti a dolgunkat. Mi is állhatná utunkat az ősök csarnokában?

Szörnyek: A csarnok szörnykészlete minden esetben megegyezik az adott szinten, normál vadászat során található szörnyekkel. Ezeknek az esetek többségében nem szabad ellenfélnek lenniük. Azonban vannak olyan szörnyek, amelyek immúnisak a lehetetlenségekre, nehéz őket eltalálni stb. tehát úgynevezett „mumus” szörnyek. Nos, ha egy ilyenrel akadunk össze az ősök csarnokában, az nagyon ciki, tehát a legjobb, ha nincsenek számunkra ilyen lények. Hogy ez hogyan lehet? Hát úgy, hogy sokkal erősebbek vagyunk harcban, mint az átlag, és van egy másodlagos harci képességünk is. A savat lehelő karaktereknek például nagy ellenfél a harmadik szinten a fekete hólyag. De ha lehetünk sokkal nagyobb az átlagnál, vagy ha van mondjuk mellé bűzünk, akkor ez a lény sem ellenfél. Ha véletlenül mégis legyőzhetetlen szörnybe akadunk, akkor kénytelenek leszünk a dimenziókaput alkalmazni, de ezt

igyekezzünk elkerülni, inkább legyünk harcban (is) táposak, és tudjunk legyőzni minden szörnyet.

Rejtvények: Eleinte kevés rejtvény van a csarnokokban, nem hátráltatják a mozgásunkat, később azonban nagyon nagy a csarnok, és a sok rejtvény nagyon visszatartja az embert. Érdemes megbecsülni, hogy még hány fordulót szándékozunk a szinten tölteni, kalandok miatt, és ez alapján eldönteni, hogy használjuk-e a 8-as paramétert. A szintre költözésünk utáni fordulóknak még nem érdemes használni, de ha a kalandokkal gyorsabb ütemben haladunk, mint a csarnokkal, akkor kénytelenek leszünk KNO-ból megvesztegetni a rejtvény-mestereket. Ez az elvesztett KNO ügyis visszajön, hiszen így hamarabb tudunk új szintre költözni, és ezáltal előbb kapunk a forduló végén +1KNO-t.

Tulajdonságpróbák: HO pontot költeni a csarnokban nagyon nagy butaság lenne, hiszen a HO pontok száma véges, csarnok pedig mindig van új, próba is sok van. Amikor az Ősök csarnokába belépünk, szinte mindig érdemes beállítani, hogy ne költsünk hősiességpontot. A próbamestereket inkább meg kell vesztegetni, vagy megdobni a próbákat. Az első szinteken még nem kerül ez túl sok aranyba, de később igen, ráadásul a 4. szintől nem is lehet megvesztegetni, csak bizonyos fordulózám felett. Így egy lehetőségünk marad, hogy dobjuk meg a próbákat. A csarnokon kívül, a kalandokban is sok a tulajdonságpróba, tehát minden szempontból érdemes a tulajdonságokat magasra vinni. A csarnokban az eddig észlelt legmagasabb próbaküszöb tízes, tehát minden tulajdonságunkat vigyük minél előbb minimum 9-re. Ez varázstárgyakkal könnyen megoldható.

Ezt a háromféle akadályt tehát át tudjuk lépni, így semmi nem állhat a sikeres felköltözés útjába.

Igyekezzünk belépni valamilyen klánba is, ez hátránnyal nem jár, csak előnnyel. A belépési feltételek eleinte talán nehezebbek tűnhetnek, az én véleményem szerint egyik klán sem ér annyit, hogy csak a belépés miatt költsünk erőforrásokat a feltételekre. Beállni akkor érdemes egy klánba, ha amúgy is összejön a feltétel. Nyilván magától soha nem lesz ötös éberségünk, így a katonák klánjáról már le is mondhatunk. Az ötödik szinten már találhatunk kaland során éberségpróbát, itt már érdemes felvenni az éberség szakértelmet, de addig semmiképpen. Viszont a tisztogatókhoz kellő legyőzött torzszülött, a bárdokhoz a hírnév, vagy egy mágusnak a magas mágia ügyis hamar összejön, ha pedig már megvan, miért ne állnánk be egy klánba.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Természetesen a klánválasztásnál is az az elsődleges szempont, hogy melyik segítségével jutunk több KNO-hoz. A bárdok klánja tisztán KNO-t ad, a mágusok által adott +varázslatszint is könnyen kiszámítható, hogy mennyi KNO-t jelent. Persze mindenhol csak azt kell nézni, hogy a klánok által adott bónuszra, ha nem adna a klán, költenénk-e KNO-t. Nyilvánvaló, hogy ha egy elemi mágus villámsújtása 15 (17), azzal 31KNO-t jelent neki a klánbónusz. Ha van még olyan varázslata, amit használ, az is számít, de például az, hogy a sorvasztása 1 (3) nem jutott előnyhöz, ha amúgy sem használja soha a sorvasztást. Ugyanígy a tisztogatók bónusza is kiszámolható, hogy az adott +sebzés mennyi +végtagmértetet, és ezáltal mennyi +KNO-t jelent. Azonban ha úgyis minden szörnyet 1 kör alatt verünk meg, akkor nem növelnénk tovább a végtagmértetet, tehát ez esetben semmit nem jelent a bónusz.

Még egy fontos szempont van, mégpedig a klánküldetések teljesíthetősége. Sajnos a klánok nagy többsége ad „ölj meg x darab y típusú szörnyet” című fantáziátlan küldetéseket, és ezzel a teljesen táptalan vadászatra kényszeríti tagjait. Egy kivétel van, a bárdok klánja, amely szerepéből adódóan nem ad, és valószínűleg nem is fog soha ilyen küldetést adni. Jó választásnak tűnhet még a halhatatlanok klánja, amelybe szintén belépési feltételre való költés nélkül, idővel ingyen állhatunk be. Azonban a küldetések itt már-már teljesen abszurdak, teljesíthetetlenek, így ez a klán sajnos sokat veszít értelméből.

A jelenlegi tapasztalatok alapján maximum háromféle klán van, amelyekbe a tápolásra éheseznek be érdemes állni: Ha varázsló a karakter, akkor a mágusok közé, ha pedig bármi más, akkor a bárdokhoz, esetleg a halhatatlanok közé.

Pár gyakorlati tanács az eddigi fordulók tapasztalata alapján:

Növeljük a bűz szakértelmet. Annyira univerzális táp, hogy mindenkinek szüksége van rá. Talán a mágusok és a lőfegyveresek vannak csak meg nélküle.

Ne növezzünk két gyökeresen más támadási formát. Másodlagos támadásnak ott van a bűz, nem kell más. Ha jön egy lehetetlenné váló lény, inkább növeljük még magasabbra a lehetőséget, ha nem tudjuk legyőzni, minthogy tömörked KNO-t ölünk egy másik, ritkán használt szakértelmbe.

Fordulónként csak egyszer portyázzunk, a többi TVP kidobás. Ha nagyon sok a TVP-nk, akkor sem. Nem kell félni, később biztos lesz mire költeni. Ugyanez a helyzet a vadászattal, részegzettel, és a többi hasonlóan értelmetlen cselekvéssel.



Spóroljunk a hősiességpontokkal! Ha van rá lehetőségünk, a kalandok előtt, a benne tesztelésre kerülő szakértelmeken növeljük egy kicsit. Később (már az ötödik szinten is) nagyon megugranak a próbaküszöbök, szükség lesz minden elraktározott hősiességpontunkra.

A szörnyeket az első három szinten ráerünk még akár négy kör alatt is megölni, hiszen így több a harci fejlődés. Később azonban nagyon sokat sebeznek a szörnyek, és gusztustalan támadásokat használnak, tehát igyekezzünk lehetőleg annyira növelni a harci képességeket, hogy egy kör alatt öljük meg a szörnyeket, és ne kelljen sokat gyógyítani magunkon. Szintén a gyógyításra költött TVP-k csökkentése érdekében érdemes a gyorsaságunkat minél magasabbra vinni. Csak úgy menjünk neki a kalandoknak, ha nagy a valószínűség a sikerre. Fokozottan igaz ez a többszemélyes kalandokra, csak akkor vállalkozunk rá, ha láttuk a társaink fordulót, és tudjuk, hogy nem lesz bukás a dologból.

Ha az itt leírtak valahol nem érthetőek teljesen, javasolom, olvassátok el Fuzzy, a táposállat (#3255) fordulót, sok trükköt leshettek el belőlük, és talán jobban láthatóvá válik, mire is gondoltam az előző oldalon. Az eddigi összes fordulója megtalálható a www.extra.hu/arslan oldalon, valamint a <http://ov.pserve.hu-n>.

Hát remélem nem hagytam ki semmi fontosat, ha van valami kérdésetek, írjatok bátran a TALBOT@DROTPOSTA.HU e-mail címre, szívesen válaszolok rájuk.

Jó tápolást!

SEITZ GÁBOR

ŐSÖK VÁROSA

Sokan kérdezték, hogy milyen irányban folyik mostanában az ŐV fejlesztése. Nos, az ŐV-vel kapcsolatos programozási időm nagyjából három részre oszlik.

BUGGING

Egy ilyen nagy, állandóan változó program sosem lesz tökéletes, mindig lesznek apró hibák. Néhány példa a közelmúltban javított dolgokra:

- ❖ Sokan panaszkodtak arra, hogy a TV lista használhatatlan, mert a program sokszor értelmetlen varázslatokat lödöz. Alaposan beleástam magam a kódba, és végül megtaláltam, hogy a program miért lőtt néha rossz varázslatokat. Remélem, a TV most már tényleg úgy fog működni, ahogy eredetileg szándékoztuk, ha további problémákat észleltek, kérlek, írjátok meg.
- ❖ A gigaököllet volt egy hiba, a tárgyak értékét nem figyelte jól, ezenkívül galetki-galetki párviadalban nem ugyanaz a tárgy robbant a két fél különböző szemszögéből. A hibát javítottam.
- ❖ A HE parancsot a program néha nem a leglogikusabban kezelte. Például, ha a játékos varázsolta az első körben, és megtámadta egy zombi és egy zombi mester, akkor a játékos ellenfele az a lény lett, aki először megütötte (itt a zombi). Most már a program a HE beállítását ilyenkor is figyelembe veszi.
- ❖ Az aukción a magas sorszámú tárgyak negatív számmal jelentek be, ezt korrigáltuk.
- ❖ A Harci Program beállítását folyamatosan tökéletesítjük. A méregfelhő varázslat minden kör végén sebez, így a program az első körben a használatát letiltja, mondván, hogy semmi értelme, mert az ellenfél úgyis ki fog sétálni belőle. A programot módosítottuk, ha a méregfelhő harci programból lövőd az első körben (pl. fehér amőbák ellen), akkor nem fogja a HP-t felülbírálni a varázslat heurisztika.
- ❖ Nem programhiba ugyan, de sokan reklamáltak, hogy az „ölj meg ezt meg azt csak lehetett” küldetést a gép nem fogadta el nekik, mert lehetetlenné használták az 1. körben. A küldetések szövegét egyértelműbbé tettem, és itt is leírom – ha varázslattal használ az csatában, akkor azt is igénybe vették a szörny leöléséhez, ezért nem fogadja el a gép! A passzív sebző képességek, bűz és tüskés bőr nem jelentenek kizáró okot, hiszen ezeket kikapcsolni sem lehet.

JÁTÉKEGYENSÚLY

Bármennyire is gyűlöli mindenki, ha megváltozik valami a szabálykönyvhöz képest, sajnos erre néha szükség van. Még mindig jobb utólag változtatni, mint végleg meghagyni a rosszat.

- ❖ A löfegyverek támadásszámához most már nem a módosított gyorsaság, hanem az alapgyorsaság és a módosított közül az ala-

csonyabbik számít. Tudom, hogy a löfegyverek elégedetlenek, de a többi támadási formával szemben nem volt fair, hogy itt két különböző tulajdonságot is lehetett tárgyakkal tápolni (a gyorsaságon kívül a löfegyvert). A tesztelesek azt mutatják, hogy a löfegyver még így is tökéletes hatékonysággal működik.

- ❖ A felejtés varázslat a varázskövel kombinálva nem kívánt KNO tápoláshoz vezethet, a varázskövet effektíve több KNO-vá lehet alakítani, mint amennyit egy öskő ad. Ezért a felejtés varázslattal kinyert KNO-kat a továbbiakban csak varázslatra lehet rárakni, és a varázslat TVP költsége 10-re nőtt.
- ❖ A játék során figyelemmel kísérem a klánok közötti egyensúlyt. Ne lepődj meg senki, ha valamelyik klánképesség megváltozik! Persze amennyiben lehetséges, nem gyengítünk senkit, legfeljebb erősítünk. A tisztogatók, mint korábban ígértem, most már a leheleltre is megkapják a sebzésbónuszt.
- ❖ A KNO-ra hajtó játékosok stratégiájának része a gyors továbbköltözés. Bár a karakterek előre haladását nem akarjuk gátolni, de az sem cél, hogy bizonyos szinteken túl fiatal galetkik éljenek. Ha egy galetki fordulószáma túlzottan alacsony a szintjéhez képest – itt nagyon extrém értékre gondolunk – akkor a 4. szintől kezdve a szörnyek egy minimális sebzésbónuszt kapnak ellene. Ez a galetki viszonylagos tapasztalatlanságát kívánja modellezni. Ezenkívül bevezettünk egy új végtag támadási formát, a „tiszteletet”, amelyet csakis torzszülöttek használhatnak. A nagyon fiatal, nagyon tapasztalatlan galetkik számára az ilyen lények ijesztőbbek, és a valóságosnál nagobbnak képzelik az elszenvedett sérülést.
- ❖ Terveim között szerepel, hogy a véletlenszerű kalandokért járjon képességpont, ez valószínűleg a 4. vagy az 5. szinttől lesz bevezetve. Ezzel nemcsak a véletlenszerű kalandok lesznek vonzóbbak, hanem azok a tevékenységek is, amelyek során ilyen kalandot lehet találni.

FEJLESZTÉS

Gózerővel folyik a magasabb szintek fejlesztése, szörnyek, küldetések, tárgyak. Legnagyobb bánatomra ezekből sem árulhatok el... Tervezzük, hogy az alacsonyabb szinteken is időnként újabb küldetéseket rakunk be, hogy legyen felfedeznivaló a később indultak számára is. Ezenkívül a bárdok zene szakértelmen alapuló bónuszát mindenki számára elérhetővé szeretnénk tenni egy küldetésen keresztül, amelyet több szinten is meg lehet kapni.

THOR MIKLÓS

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. október



Azt hiszem, ezúttal kevés igazi híryananggal szolgálhatok. Míg az előző hónapokban nagyon intenzív TF fejlesztés folyt, most az ÓV új szintjeinek tervezése, és a decemberben megjelenő új HKK kiegészítő lezárása kötötte le időm nagy részét. A szokásos fejlesztésekről szóló hírek helyett tehát ezúttal olyan, játékosoktól származó kérdésekre válaszolok, amelyek közérdeklődésre tarthatnak számot.

• *Lesz-e fegyvermester a Sötét Földön?*

A Sötét Föld városaiban egyelőre nem tervezek fegyvermestert, de elképzelhető, hogy lehetősége lesz a kalandozóknak a Sötét Földön saját városmező építésére, ahová akár saját fegyvermestert is telepíthetnek.

• *Miért volt szükséges az emlékezetfrissítés (lopások-szorozó) KT képesség korlátozása?*

Megértem a tolvajokat, hogy nem örülnek a korlátozásnak, a KT képesség azáltal, hogy egy lopás egy körben maximum egyszer ismétlődik, jelentősen meggyengült. Mindazonáltal a lopás szakértelem eredeti célja, formája nem az volt, hogy valaki körönként 60-szor tudjon lopni, mert ezáltal nemcsak túlzottan megnőtt a játékosok vagyonvesztése, frusztrációja, de az irdatlan sebességgel növekvő lopás szakértelem sem illett már bele az eredetileg felállított lopási siker esély képletbe. Régen egy tolvaj örült, ha egy körben 6-8 lopása készült, és abból 4-5 sikeres volt. A tolvaj KT-k kissé túl lettek kényeztetve. A korlátozásra én azt mondom, hogy végre ismét helyreállt az eredeti egyensúly.

• *Várhatóak-e valamilyen bónuszok, képességek a hitetlen karaktereknek?*

Nem. Hitetlennek lenni ugyan szerepjátékos, de nem kíván semmiféle erőfeszítést a játékostól, tehát nem is jár érte jutalom (ld. „birkaskola”). Istent követni csak előnyt jelent, ha valaki szerepjátékból a hitetlenséget választja, akkor az illetőt nem zavarhatja a táp hiánya sem.

• *Megvalósul-e a rabszolgázást korlátozó algoritmus, amelyről annak idején szavazás volt?*

Kezdeti lelkesedésünk hatalmas volt, de hamarosan kiderült, hogy lehetetlen feladatba fogtunk. Sok játékostól kaptunk értelmes, jól leírt ötleteket, de bármilyen algoritmust, szabályokat is találtunk

ki, némi gondolkodás után nyilvánvaló volt, hogy a rabszolgatartók hogyan tudják azt kijátszani, esetleg hasznukra fordítani, és hogy hogyan fogja a szabály sújtani a becsületes játékosokat.

A probléma magja, hogy a játékban nincsenek igazán „rabszolgatartók”, meg „becsületes játékosok”, mint ahogy a valóságban sincsenek egyértelműen gonoszok és jók. Rengeteg tevékenység van, amely ezernyi környezeti tényezőtől függően „rabszolgázás” vagy egy barát megsegítése, esetleg egyszerű csapatmunka. Rabszolgatartókat büntető programok tehát nem lesznek, viszont a továbbiakban is igyekezünk a játékban korlátozni azokat a lehetőségeket, amelyek rabszolgázáshoz vezetnek – így pl. a manakristályból is körönként csak egy lesz elhasználható.

• *Lesz-e külön ingyenes Ghalla News?*

Néha még mindig felbukkan egy-egy játékos, aki felháborodva reklamál, hogy egy-egy fejlesztés, újítás csak a Krónikában volt leírva, és miért nem értesítettük őt erről külön. Attól tartok, hogy amit itt leírok, az nem jut el az ilyen emberekhez, de azért mégis elmondom – a Krónikát nektek, játékosoknak készítjük, feltételezzük, hogy mindenki olvassa. Rengeteg munkánk van benne, és nincs kapacitásunk arra, hogy mellette külön ingyenes kiadványt készítsünk.

• *Tervezték-e újabb munkatársakat bevonnai a TF fejlesztésébe?*

A TF programozásába újabb munkatársat nem fogunk bevonnai, túl nagy lenne a kockázata, hogy egy dilettáns programozó tönkreteszi a nyolcéves munkánkat. Más kérdés, hogy továbbra is szívesen látunk fejlesztési ötleteket játékosoktól, a közelmúltban megvalósult fejlesztések is nagyrészt a ti ötleteitek alapján készültek.

• *Hogyan képzeled el a TF jövőjét?*

Ezt a kérdést időről időre mindig felteszik. Hihetetlen, de a TF-ben még mindig rengeteg lehetőség van, a fejlesztés bármennyig folytatható. Alanor és a Sötét Föld közötti területek, újabb létsíkok csak arra várnak, hogy benépesítsük őket. Persze ez egy lassú folyamat, és biztos vagyok benne, hogy az élen haladókat is még hosszú időre leköti most a Sötét Föld, annál is inkább, mert még sok titkát nem is ismerik.

THOR MIKLÓS

TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését.

A magyarázatok az 1999. 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 gyógyulásé.

A TÚLVILÁG LEHELETE (177. varázslat)

Típus: papi

Isten: L

Hatóidő: következő kör elejéig

TVP: 5

VP: 22

Használat: V 177

Raia égető tekintetének Leahos megfelelője, attól kezdve, hogy egy pap megkapta, célszerű minden fordulóban felraknia, hiszen a komponense mindössze 3 isteni könnyecsepp. A -5 mentődobás, amit az ellenfelek kapnak hideg és halálvarázslataikra, sokszor a különbséget jelenti egy sikeres és egy sikertelen sötét halál vagy pusztító végzet között. A halálvarázs sikeréhez +5%-ot ad a túlvilág lehelete, a halálvarázsról részletesebben az áprilisi Krónikában olvashatsz. Az ott leírtakhoz még annyit tennék hozzá, hogy ezzel a +5%-kal a maximális 20%-ot túl lehet lépni, tehát a siker esélye akár 25% is lehet.

TÁRGYVÉDELEM (178. varázslat)

Típus: papi

Isten: LDTSF

Hatóidő: 1 forduló

TVP: 5

VP: 14

Használat: V 178

Akinek megvan a tárgyvédelem, annak célszerű is használni – varázstárgyaid +5 mentődobást kapnak, ami azt jelenti, hogy még egy egyszerű madártoll is jó eséllyel megmenekülhet a tűztől, de a vasvterdet ezután nagy valószínűséggel semmi veszély nem fenyegeti. A tárgyak mentődobása az öt támadási forma ellen (tűz, jég, elektromosság, sav, törés) 1 és 20 között van, a 20-as azt jelenti, hogy egy normál támadás soha nem semmisítheti meg a tárgyat. Azonban vannak az átlagosnál erősebb támadások, amikor a tárgy mentődobása valamekkora minuszt kap, ilyen pl. a szójerek köpepte. A különlegesen ritka és nagyhatalmú varázstárgyak mentődobása 25 és 30 között van, hogy még az ilyen támadások se pusztíthatják el. A játékban nincs lehetőség arra, hogy egy tárgy mentődobását lekérd, vagy megtudd, de erre nincs is szükség – a mentődobások meghatározásakor a józan ész vezérelt minket, pl. a papírnak a tűz, a folyadéknak a jég, a fémnek az elektromosság, az üvegnek a törés ellen nagyon alacsony a mentődobása. Az értékesebb tárgyak mentődobása általában magasabb, mint a kevésbé értékeseké, hogy kisebb eséllyel menjenek tönkre.

GYORSVARÁZSLÁS (179. varázslat)

Típus: papi

Isten: LDRETSFC

Hatóidő: azonnali

TVP: -

VP: -

Használat: WV <1. varázslat> [<2. var.> <3. var.>]

A gyorsvarázslás több szempontból is különleges. Elsősorban azért, mert nem is igazán varázslat, hanem egy új parancs, amely az eddigi varázslatok használatát teszi kényelmessé. A WV parancs után ugyanis megadhatasz maximum három varázslatot, és így akár három parancshelyet is megspórolhatasz. Ezenkívül ezen varázslatok TVP költsége is feleződik, ezért még akkor is a WV-vel érdemes varázsolni, ha csak egyszerre egy varázslatot mondasz el. (Igaz ugyan, hogy minden egyes WV-vel elmondott varázslat után van 1:150 esély, hogy öregszel 1 évet, de amennyi TVP-t íj megspórolsz, még mindig megéri.) Fontos, hogy a WV-vel csakis olyan varázslatot mondhatasz el, amelynek nincs második vagy harmadik paramétere – tehát pl. alkímiát, szaporítást és hasonlókat nem. A gyorsvarázslás még azért is egyedi, mert kétféleképp is meg lehet szerezni. Vagy isteni küldetést végrehajtásáért cserébe, vagy a kihívás tornyának 2. szintjén. Ne essen kétségbe senki, ha pl. a kihívás tornyában megszerzi a varázslatot, akkor az isteni küldetés végrehajtásáért más varázslatot fog kapni (ld. az előző Krónikát).

AGYTAPOSÁS (180. varázslat)

Típus: papi, védekező

Isten: TFC

Hatóidő: azonnali

TVP: -

VP: 12

Használat: automatikus

Egy univerzális védekező varázslat, minden támadó varázslatnak van 20-40% esélye, hogy kudarcot vall, ha ezt felrakod. Persze, az elektromos pajzs jobban a villám, a védelem a tűztől az armageddon ellen, és így tovább, tehát az agytaposást főleg olyan varázslatokkal szemben érdemes alkalmazni, amelyekre nincs védekező varázslatod. Például, amikor egy Tharr pap azon siránkozik, hogy sehogy sem tud védekezni az armageddon ellen, akkor megfeledekezik erről a varázslatáról. A varázslat anyagi komponense egy kerek kő.

VÁROSI TELEPORT II. (181. varázslat)

Típus: rúna

Hatóidő: azonnali

Min. tau.: 12

Költség: 220 arany

TVP: 10

VP: 60

Használat: V 181 <X> <Y>

A városi teleport II. az I-estől (ld. februári Krónika) csak annyiban különbözik, hogy keletre is teleportálhatsz vele, de továbbra is csak város mezőre, nem teleportálhatsz a csatornán át és létsíkok között (azaz Ghalla és a Sötét Föld között), és olyan X koordinátára teleportálhatsz, amit már elértél korábban. Szintén az I-hez hasonlóan, szükséges, hogy a birtokodban legyen egy szeksztáns, és a va-

rázslatot nem használhatod épületben, labirintusban, illetve akkor, ha épp másik teleport varázslat vagy KT képesség hatása alatt állsz.

SYMULF RÚNÁJA (182. varázslat)

Típus: rúna

Hatódó: 1 forduló

Min. tau.: 14

TVP: 5

Használat: V 182

Költség: 80 arany

VP: 12

Symulf rúnája 1 db quwarg tojás és 12 varázspont árán teljes fordulóra szóló védelmet nyújt a szakértelem szívó szörnyek ellen. Bár a varázslat csak a csatorna keleti oldalán vásárolható meg, szerencsére szakértelmet szívó szörnyek is itt vannak. Talán a legismertebb ezek közül a taumaturgiát szívó kputtyintó család, amely nemcsak bozótos terepen fordul elő, de a királyi labirintusok közül is az elsőek egyikét alaposan benépesíti.

KÉNYSZERÍTETT TELEPORT (183. varázslat)

Típus: papi

Isten: -

Hatódó: azonnali

TVP: -

VP: 8

Használat: automatikus

A csatorna keleti oldalán több olyan labirintus is van, amelyben teleportáló mezők vannak. Ez még csak hagyján, de ezek közül sok úgy működik, hogy 2 vagy több referenciapont közül véletlenszerűen választja ki, hogy hová repíti! Egy ilyen labirintus bejárása nem egyszerű dolog, több fordulóig igényel, és persze jócskán van szükség szerencsére is, a felszínre ugrás ismerete ezeknél az útvesztők-nél alapvető. A 75. labirintusban megszerezhető a kényszerített teleport nevű varázslat. Ha ismered ezt a varázslatot, van 8 VP-d, és olyan teleporterre lépsz, amely több referenciapont közül egy véletlenszerűen választottra repít, akkor a kényszerport elmondásával mindig az első helyre fogsz teleportálni. Ezen a módon már jóval könnyebb a labirintus bejárása, főleg, ha több játékos összeadja az ismereteit. Azt hiszem, a játéknak egyik igen „véres-izzadságos”, és talán nem a legszórakoztatóbb epizódja a kényszerport megszerzése, és aki peches, az esetleg bejárhatja úgy a labirintust, hogy nem talál rá. Ezért most segíték a Krónika olvasójának, elárulok egy lehetséges útvonalat:

LM 3 7 7 • LM 7 7 7 • LM 7 7 18 • LM 22 26 32

VARÁZSSZEM (184. varázslat)

Típus: rúna

Hatódó: következő kör elejéig

Min. tau.: 6

TVP: 5

Használat: V 184

Költség: 65 arany

VP: 9

Amennyiben rendelkezel varázsszemmél, meg tudod állapítani, ellenfeled milyen védekező varázslatot rakott fel, és így nem választasz olyan támadó varázslatot, ami ellen védett. Természetesen, a varázssem csak akkor ér valamit, ha a TV listában legalább két kü-

lönböző fajta támadó varázslatod van berakva. Ezt a varázslatot szinte mindenki használja az olimpián. Persze mindez nem jelenti azt, hogy nem érdemes felrakni a védelem a tűztől varázslatot, legalább az armageddon helyett csak egy kis villámot kapsz az arcodba. A varázssem persze nem tud mit kezdeni az agyaposással. A komponense kissé ezoterikus, a varányszem nem annyira található tömegesen messze keleten, ezért nem szokták a varázslatot minden körben felrakni.

VÍZLÉLEGZÉS (185. varázslat)

Típus: rúna

Hatódó: 1 forduló

Min. tau.: 14

TVP: 5

Használat: V 185

Költség: 430 arany

VP: 15

Ez a varázslat bizonyos, víz alatti labirintusok bejárásának feltétele. Ha nincs rajtad ez a varázslat, be sem tudsz ilyen helyre menni (tehát célszerű a belépés előtt felrakni). A vízlélegzés mellett szinte kötelező a felszínre ugrás ismerete: ha a kör végén a víz alatti labirintusban vagy, megfulladsz, és dremezni fogsz. Ha tehát úgy gondold, mozgással kijössz a labirintusból a kör végén, akkor is adj ki egy felszínre ugrás varázslatot, spórolj rá tvp-t, és rakj félre egy varázskövet vagy spórolj vp-t is. A vízlélegzés varázslat nem csinál semmit a tavakban és a tengerben való úszáskor.

HÁLÓ (186. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatódó: 1-2 harci kör

Min. tau.: 27

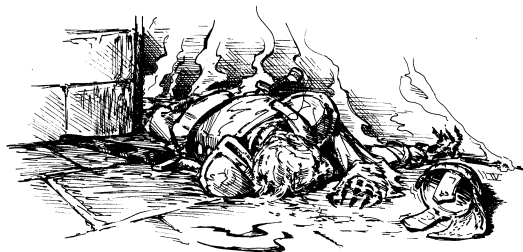
TVP: -

Használat: automatikus

Költség: 5600 arany

VP: 24

Megfelelően magas taumaturgiával párosítva, a háló az egyik leghatékonyabb varázslat. Ha az ellenfél elrontja a mentodobást, a harc 1 vagy több körre harcképtelen lesz, amivel hihetetlen mennyiségű sebzéstől tudjuk megvédeni magunkat – magas szinten többől, mint amennyit a támadó varázslat körben ellenfelünkön sebezni tudnánk, ha nem hálót lövünk. A háló ellen a mentodobásra a mínuszt a célpont szint/2 alapon kapja. A kiszabadulás szörnyeknél a szintjüktől és a méretüktől, kalandozóknál az ügyességüktől függ. A kiszabadulás esélye körönként növekszik. Mivel az elmúlt olimpiákon erősen dominált a háló, megfelelően magas taumaturgiával igencsak ragadós hálót lehetett létrehozni, azt fontolgatjuk, hogy a jövő olimpiáira a háló varázslatot kitiltjuk.



Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhat a barátoddal, 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,
 - ♦ csereberélheted, 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 hivatalos verseny!),
 - ♦ szinte mindent megtalálsz, ami a jó játékoshoz kell.
- EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.**

Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00

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



APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

Az Alanori Krónikában minden TF, KG vagy ÓV játékos ingyen adhat fel apróhirdetéseket, melyeket az újság végén, fajtánként csoportosítva olvashattok. A hirdetés feladásának módja: egy külön papíron küldd be a hirdetést az 1680 Budapest, Pf. 134 címre, vagy add fel a fordulódalal együtt. A papír tetejére írd fel, hogy TF, ÓV vagy KG hirdetésről van szó! Hirdetéseket e-mailben is elfogadunk, de csak olyan formában, amiben windows-os ékezetek vannak, és a word 7.0-ba gond nélkül átmásolható. Legjobb, ha winworddel írod meg, futtatsz rá egy helyesírás ellenőrzőt, majd csatolod egy mail-hez. A hirdetések megjelenésének feltételei:

- A hirdetés legyen rövid! (maximum 1/2 gépelt vagy 3/4 kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterszáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrált hangvételű.
- Ne egy embernek szóljon. Azt elküldheted mentális üzenetként is.
- Egy karakternek egy számban maximum három hirdetése lehet, egy játékosnak hat. Ha egy lapon ennél több szerepel, akkor a saját izlésünk szerint választunk, majd a többi a kukába kerül. Ha több lapon érkezik, akkor a maradékot átrakjuk a következő számba. Ha azonban rendszeresen a megengedettnél több hirdetés jön, akkor előbb-utóbb azok is a kukában végzik.
- Beküldött apróhirdetést nem lehet megváltoztatni, és nem küldünk vissza.
- Utóiratokat ne írjatok, mivel azokat tördelési okok miatt nem tudjuk megjelentetni. Írjatok bele mindent a szövegbe! Egy szövegtörzset és egy maximum négy szóból álló aláírást jelentetünk meg.
- A LEGFONTOSABB! Olvasható legyen. A karakterneveket lehetőleg nyomtatott betűkkel írd, mivel azokat még kitalálni sem lehet! Az aláírás szerű karakternév írásokat csak akkor alkalmazd, ha a karakternevet már olvashatóan leírtad egyszer az adott hirdetésben. Az elírásokért felelősséget nem vállalunk!

TÚLÉLŐK FÖLDJE ÁTADÓ

□ Átadó egy 216. fordulós alakváltó, Tharr nagyhatalmú főpapja. Erő: 46, IQ: 32, Úgy: 35, Eg: 19, Szer: 35 MxTU: 14. Átadó egy alakváltó Elenios nő. Erő: 23, IQ: 27, Úgy: 37, Eg: 21, Szer: 22 MxTU: 14, Pszi: 24. Kérésre az összes fordulóval. Mindkettőnek tetemes lemaradása van, minden, amit eddig megszereztek, azt birtokolják is. Ezen felül átadó a számlám is zsetonokkal. Cím: 2241 Sülysáp, Váci M. u. 14. tel.: 29-437-533.

IX. 20.

Philipp Richard

KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Üdv mindenkinek! KisVibi! Mivel nem tudom a számod, ezúton kérek, keress meg! Ugye tudod miért? Kösz.

Anastasius Focht (#1253)

SZERELEM

□ Keresek olyan Elenios hívő, vagy csak egyszerűen szerelmet kedvelő hölgyet, aki bevezetne a szerelem rejtelmeibe. Esetleg tartós kapcsolatról is beszélhetünk. Magamról annyit, hogy ezüstösen csillogó, hosszú hajam csapzottan hullik piros szemembe, valahányszor lenézek az általam halálát lelt szörny kibelezett, péppé vert tetemére. Eddig véres rendet vágtam a szörnyek között, de most úgy döntöttem, hogy a béke, szeretet és jóság – azaz Elenios – útjára lépek. Ha esetleg van érdeklődő, a következő címre írjon: Guttman Gergely, 9400 Sopron, Jókai Mór u. 9.

Meckanor (#4834)

SZÖVEZETSEGEK, KT-K

□ Az Összhangzat KT nagy fordulópontjához ért. A misztikus dallamok és istencinek segéd-mével elkezdjük építeni közös tudatunk házát. Maga az épület a zenét szeretőknak, művelőknek különösen érdekes lehet, hiszen a koncert-terem megépülése után az érdeklődők itt sajátíthatják a bárdok ma még ismeretlen mágiáját. Aki úgy gondolja, hogy megértett, megértett valamit a dalból, és ezáltal az összhangzatról, mely némely ember számára nem jelent mást, mint egy füstös kocsmában felhangzó muzsikaszót, és úgy érzi, hogy segít nekünk, az Fehér Bércben segíthet. Földi idő szerint október 31-én veszi kezdetét az építés. Remélem minél többen segítettek nekünk! Az isteneket dala vigyázzon rátok! Az Összhangzat KT nevében:

Öngyilkos Álom (#3297)

□ Ghallalakók! Ha késznek érzed magad, hogy belépj egy zárt közösségbe, hogy a Hófarkas misztikus tanaiba bepillantást nyerj, akkor írd egy levelet nekem! Majd én bemutatlak a vezérünknek, így talán nem tép szét. Mondom talán, de semmi sem garantált. Címem: Szabó Péter, 1047 Budapest, Attila u. 55/a, tel.: 369-3098. Ha életben maradsz, akkor megtudhatod,



hogy kell használni a titokzatos egyedi képességeinket! „Egyszer fenn, egyszer nem annyira fent, de még mindig fent.”

szerencsés-peches **Sauron Junior**

□ Haliho! A DB KT-hoz szeretnék hozzászólni. Sokan azt mondják, nekem mint játékosnak van bajom velük. De akkor miért a karaktereiken keresztül balhézok? (FT, tudatcsata.) Aztán ott vannak azok, akik így tiltakoznak: Akkor én ilyen meg olyan KT-t csinálók. Hogy őszinte legyek, szerintem ezek lesznek az igazi pszichopata KT-k. Mi lesz ennek az eredménye? Egy-két év múlva több ilyen KT lesz, mint most normális. Végül meg mindenki panaszodik, hogy mi-vé lett a TF. Én inkább azt mondom, ha valami bajotok van velük, írjatok nekik egy levelet, és mondjátok el nekik a véleményeteket. Ez persze csak személyes véleményem. A fentiekkel nem azt akarom mondani, hogy támogatom őket. Mint játékos, én is ellenzem. Üdvözléssel:

Daniel Mcload (#519), A Végítélet Városja

□ Most pedig következzon egy invitálás! Aki szeretne egy dinamikus csapat tagja lenni (nem tápos), és főleg szerepjátékos, az jelentkezzen Ria Silmennél, Georg Skorpinál vagy nálam, és megalakítjuk Ghalla negyedik Raia vallási KT-ját, ahol a szeretet jegyében fogunk cselekedni.

Ács János és Dramezisz

□ Raia templom épül a (110, 44) abszolút koordinátán. Jelentkezni a (#2291)-es mentális számon vagy Paizs Béla, 7922 Patapkösi, Rákóczi u. 23. (tel.: 73-710-015 hatékonyan délután) címen lehet.

Paizs Béla

□ Tisztelt kalandozótársaim! Új KT van megalakulóban, az Ősi Istenek. Terveink: szembeszállni Chara-dinnal, a béke és harmónia megteremtése az ősi istenek tárgyaival, varázslatlaival. A KT tagja lehet bárki, fajtától, vallástól függetlenül, ha jellemre gonosz. Ha valóban kalandozó vagy, írd, hogy megalakulhassunk a saját örömünkre! Bárki, aki ismer, tudhatja, hogy nem döntök hosszas megfontolás nélkül. Én azt a KT-t választottam. Ha érdekel a jövő, kérlek írd nekem, vagy Lord Kis'Se (#3052) mentális számára! Várom választotokat! Maradok tisztelttel!

Árny Vadász (#2837)

□ Törpe testvéreim! Küzdelmes napjaitokban, mikor megpihentetek, biztosan elgondolkoztok, hogy milyen volt régen Ghalla. Mert akkor is életek bizony törpék itt, csak egészen mások mint most. Ők a föld alatt töltötték idejük nagy részét. Ugyanúgy szerettek, gyűlöttek, ugyanúgy harcoltak és mulattak, mint mi. És kik is ők tu-

lajdonképpen? Ők a mi őseink, akik évszázadok hosszú útját taposták végig, és mérhetetlen tudás örözi voltak. Törpe testvéreim! Meg szeretnék ismerni őket? Tudni szeretnék, hogyan éltek? Ha rendelkezni kellő érdeklődéssel és magányosan járod utadat, akkor üzenj „Az ősök szellemiségével eltelt Törpe Lélek” jelvényt viselő fajtársaidnak, és megnyílik előtted a Csillag-ösvény Törnaiak KT és a Titkok kapuja. Csatlakozz te is! Címem: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30. Üdvözléssel:

IX. 16.

Köpcös Tormar (#5185)

□ Üdvözlök minden kedves kalandozót (kivéve Dragonball)! Még van kiadó hely a GHALLAI TEJÜZEM alapító tagjainak „elit” társaságában! Gyertek, imádjuk együtt az alpesi teheneket, na meg a TEJet! Akinék megmozgatja a fantáziáját, esetleg csak érdeklí vagy nentalántán szeretne alapító tag lenni, az érdeklődjön nálam, vagy a leendő kátévezérnél, Frank Einsteinnél (chryrba@mail.mata.vu.hu)! Halál Dragonball-ra! (T 9163) Ez a magánvéleményem, nem feltétlenül a Tejüzemé! E-mail címem: fuzesip@jedlik.hu.

Dewloküx (#2986)

ÜZLET

□ Az 535-ös gránitoronny környékén keresek őst vagy lapockasantot. Adok érte mindenfélét, esetleg aranyat is. **Grethlin (#3744)**

VERS

**EGY HARC SUMMÁJA
(az elképedt vándor dala)**

*Történetet mondok, barcát egy vitéznek
Gyászos végzetét egy másik legénynek
Quillben történt akkor mikor a nap felkelt
Melengető fényvel elűzve az éjjet.
Két barcos vonult a fűtácán éppen
Egy jó jellemű vitéz ármánnyal kelblében
Vele szemben érkezett meg párja
Fairlightnak leendő bí tanítványa*

*Adolf Von Mayer semleges szívvel
Jobbját emelte üdvözlésre készen
Hörögre kapta válaszul a lándzsát
Raia követője arcul csapását
Hová lett a világ gondolta Mayer
Ellenszélre egy gyors ríposzttal ráver
Jobb barcos volt sokkal, látta, aki nézi
Mágia menti az ellent, bosszúisan szemléli*

*Tanulása szőljön ekképp a mesének
Ne biggy mindíg a mázos beszédnek
Semleges -jó, jó ki gonosz
Szegény kalandozó mit biggyen most
Hol van már a jó és gonosz örök barca
Elvek eldobva, mindenki barcarca?
Aurája jó de kelkében csűf sötét
Jó Georg Skorpi o mond meg miért?*

SexMachine (#5554) az igric

☐ FURCSA LÁTOMÁS

*Sötét falak
Mély nedves terem
Mellettem oszladozó alak
Valabol belül öntudatom keresem*

*Sötét lepel borítja testüket
Egy fő közülük
Ki balkan elvezet
S fekete lepel borítja testemet.*

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

EGYÉB

☐ Azokhoz szólok most, akinek fordulósámuk jóval 100, de talán leginkább 60 alatt van. Meguntad, hogy csak a „nagyok” tehetnek Ghalla jövőjéért? Unatkozol? Szeretnél olyan programokban részt venni, mint pl. a Quwarg invázió vagy a Sötét Föld, csak gyenge vagy hozzá? Írj a játékevezetőnek! Készítsen programot a kezdőknek! Azért mert később érkeztem, mint ők, még igazán lehetne valami tennivalóm, nem? Én valami ilyesmire gondoltam: Quwarg utánpótlás – Miután a quwargok rájöttek, hogy hamarosan felőrölik inváziós seregük, a kiégett földön élő fajtajársaiktól kértek segítséget. A nyugaton élő (az ittenieknél sokkal gyengébb) quwargok a helyzet komolyságát felismerve hatalmas seregeket indítottak Ghalla földjére. Ezalatt a ghallai quwargok kifejlesztették egy varázstalt, amely a kiégett földről származó gyengébb fajtajársaikat képes felerősíteni annyira, hogy erejük a ghallai quwargokéval vetekedjen. Elindultak hát egy hosszú úton a legnyugatibb quwarg gödör felé. Az induló seregre hatalmas védővarázslatot mondtak, tízérel magasabb szintű kalandozó nem léphet azokra a mezőkre, ahol a sereg van. Nyilvánvaló, hogy a sereget meg kell állítani, mielőtt megerősödne, de nyugaton csak kezdők vannak.

Guttman Gergely, Mackanor (#4834)

☐ Drága kalandozóztársaim! Köve hiszem, hogy mindenki olyan „hej de nagyon jól érzem magamat, semmi gondom nincs” állapotban van. Nagy mindenki odavolt vakációzni? Nem lehet igaz, hogy csak két oldalt tudunk összeírni az AK-ban. Emon Di Griffin, ha még mindig nem írt neked senki a harcművészet fejlesztésével kapcsolatban, akkor vagy nem lehet, vagy próbál meg a (93, 80)-on! Hátha neked sikerül. Tényleg, kolistorban próbáltad már? Minap Libertan gettó negyedében járva furcsa zaj ütötte meg érzékeny hallószervemet. Jobban körülnézve egy összhangzatos mucsót láttam, hiszen egy köcsögöt tartott és egy pálcát taszogatott befelé. Kérdésemre elmondta, hogy ez egy „képzőművészeti műremek”, a neve köcsögdua. Mielőtt elalátam volna a röhögéstől, egy fajtajársamat pillantottam meg, hóna alatt egy csillagos gömbbel. Azt hittem

focizni akar a srác, így odakiáltottam neki: Passzolj tesó! Elhűtve nézett rám, azt mondta, hogy ő Shongoku félsten, és nem ér rá, mert verszokozott Krillinnel és Ten-sinbonnal, hogy ki tud többet összegyűjteni a Sárkánygömbökből, mert különben nem tudják eldönteni, ki ölje meg Dermesztőt. Na de akkor kellett leülnöm, amikor megláttam egy ügető trikornist, és a mellette rohanó fekete elfet, aki egy tintás főnixtollal valami tölgyfáfelét próbált festeni a jószág oldalára. Közben valami ilyesmit mondott, hogy a Tölgygádszi oltalmára, oltalmára. Esküszöm akkor szorakoztam ilyen jól utóljára, amikor egy sziklaveremből kiszabadult triklem drakolder ledarált egy csapat Raia szent lovagját. Egész délután fociztunk a haverokkal a szerencsédén balekok koponyájával. Istenem, azok a régi szép idők! Az Égiek oltalmában megjelent a 3. harcművész KT a színen. Fogadjátok őket szeretettel!

Gózer Dwaghl (#2024)

☐ Hahó mindenki! Ha valakinek lenne eladó könyve, aminek a címe Átkozottak, és a hatalom kártyái sorozat része, én áron felül megvenném. Ha van, akit érdekel, kérem jelentekezzen. Címem: 4060 Balmazújváros, Széchenyi u. 38.

Húse János

☐ Kalandozóztársaim! Bosszantó meglepetés ért a minap egy némenklatúra személyében. Mire végeztem vele +918 TP, permanens –2 max. ÉP-t vesztettem. Most találkoztam vele először, de a max. ÉP szívás miatt szerintem csak T-vel, FT-vel lehessen ilyen szörnyeket megtámadni. Sok új szörny pl. Sötét Föld, keleti városok. Ezért írjatok a JV-nek, duplázza meg az FTV, BA és FT parancsokat! Sőt egyszerre 20 varázslat lehessen rajtad! A Sötét Földön a jelenlegi max. 10-et igen hamar eléred. De mi lesz 100-200 forduló múlva? Extra szörnyek? Extra varázslatok ellenük? De ebben ideje továbbfejleszteni a játékok. Az is kellemetlen, hogy egyszerre csak 116 tárgy lehet. Nem a program, hanem az erőd függvénye az, hogy mennyi tárgyad lehet. Vagy fordítva? Ideje a JV-nek bővíteni a programot! Írj neki te is! Most cselekedjen, ne amikor az ezredik fordulómát élelem! 116 tárgy kevés lesz neked. Üdv: **(#2882)**

☐ Mindenki, aki erődzik még, különösen Gatinban, kérem írjatok, hogy megnehezítsük mennyi energia-befektetésre van szükség! Kösz!

Nano Pallanthoff (#3970)

☐ Muffaló Bill! (#2398)! Először is köszönjük a tájékoztatást a trikornis felhasználásával kapcsolatban! Csupán egy kérdéssel válaszolnék eme arcatlanságra: Szeretné-e, hogy az eddig is remek eredményekkel járó Chara-din és Dornodon oltárrombolási munkálatainkat (inkább szorakozás), kiegészítsenék Leah, eddig vallási tisztelben tartott oltáiraival? Bár tudom, hogy most kuncogsz magadban, hiszen mi oly kevesen vagyunk, de ne feledd lassú víz

partot mos! Lehet, hogy nem tűnnek el egy pillanat alatt oltáraitok, de rém kellemetlen tud lenni, ha véletlenül „kedvenc” oltárad füstlőgő maradáékán próbálsz imádkozni. Szóval gondold át szavaim, és mérlegeld kérdésem! Egyelőre nyitva hagyom a kérdést, de kissz a válaszlal, nehogy késő legyen! Köszönöm a figyelmed! **Darochar (#5147)** fődruida

☐ Sziasztok! Most érkeztem a Türlélők Földjére, és a tapasztaltabb kalandozók segítségét kérem. Lehet, hogy ez nektek nevéstéves, de megköszönöm, ha valaki elküldene egy teljes TF-térképét. És ha valaki nem sajnál írni, akkor küldhet infókat istenekről, azok áldozati tárgyairól és küldetéséről, valamint az általuk a kalandozók számára előírt jellemről. Főleg Fairlight, Sheran és Raia érdekelne, de jöhet a többi is. Örülnék, ha tárgyakra is írnatok egy keveset (már ha írtok). Kérném tőletek, hogy csak mentált írjatok, s ezt a (#3220)-ra tegyétek. Béke!

Sandro (#3220), egy lelkes felfedező

☐ Tisztelt kalandozók! Arkszin Hakt vagyok, az alakváltó. Illetve csak voltam, ugyanis ezúton tudatom mindenkiel, akinek írtam, írt nekem, hogy végleg abbaahagym a TF-et. Hogy miért? Nos, mert úgy látom, hogy a TF másról sem szól (szerintem), hogy hogyan rontunk el egymás szorakozását, hogy vegyük el a másik kedvét mindentől. Gondolk itt a KT-k kritizálástól kezdve a fajlúdözésen át a másik nevének lecsórlásig stb. Na meg a TF szabályai: tp-t csak szörny leülesekör, tárgy feltalálásakor, építkezéskör stb. lehet kapni. Reális ez? Szerintem nem. Inkább ÖV-zek. Ott ha nem csinálsz semmit, akkor is kapsz legalább 3 KNO-t, amivel legalább egy tulajdonságot, szakértelmet növelhetsz, legalábbis az elején. Na, szóval ez a véleményem, és aki úgy dönt, hogy ÖV-zik, annak szívesen segíték bármiben. Na viszlát! ÖV-n a (#6744)-nek írj!

Arkszin Hakt, a lekészőző alakváltó

☐ Üdvözlét minden régi és új játékosnak! Főleg azokat üdvözölöm, akik önérből képesek létezni ezen a sanjargatotat vidéken. Én két éve érkeztem ide, és nagyon tapasztalatlan vagyok és még vagyok most is, de amit elértem, azt csak magamnak köszönhetem. Minden kezdő követhetné a példámat, és lehet, hogy büszkéik lehetnének végre saját magukra is. Természetesen ez csak azoknak szól, akik eszeveszetten nyívákolnak a segítségért. Ja, itt szeretném megragadni az alkalmat egy köszönetnyilvánításra: Köszönöm Tihor Miklósnak azt, hogy megalkotta ezt a csodás világot, és lehetőséget adott nekünk valóra váltani álmainkat! És köszönet azoknak, akik már régebb óta és még igazabul játszanak mint én! Kérek minden régi játékos, hogy újra ragadjon tollat, és emelje a Ghalla News vagyóságát! Nos, most ennyit tudtam elmondani abból, amit akartam, de még folytatnom.

Ács János és Dramezisz

☐ Kedves olvasók! Ez egy javító hirdetés. Az előző hirdetésben több hiba is volt. 1. Nireli bocs! A neved Niveleink írtam. 2. A címem: Czesznak Zoltán, 1214 Budapest, Csikó sétány 13 II/b. Csak ennyit akartam. Üdvözlét:

Fi re o'might-eryn

ŐSÖK VÁROSA KALAND

☐ A főregszinten FC-hez keresek társat!

Daemon Linoge (#8012), az őritü galetki
☐ Galetki társaim! Tisztelettel üdvözlök mindenkit it a puhány szinten. Gondolom, kedves velem egy szinten lakók, köztetek is van, aki még nem vált felnőtté. Nos, én is ilyen vagyok. Éppen ezért várok jelentkezőt az FC-hez. Valamint társakat keresek az 50. remete kalandhoz is. Én magam közepesen magas (14) elektromos lehetetlen rendelkező galetki vagyok. Nekem étrend, klán nem számít, de ha nekéd igen: piromád vagyok és a Halhatatlanok klánjának tagja. Lehet, hogy akkorra már szolgám is lesz, de varázsolni még biztos nem igazán fogok. Más. Hallottam, hogy megalakul a Förtelrend nevű szövetség. Bár még csak 2. szintű vagyok, ha felkötözök, érdekelne. Kérlek titeket förtelrendiek, keressetek meg a belépesi feltételek! Mindenki számára elérhető vagyok a 22-344-623-as telefonszámon (18 óra után keresd nyugodtan Mikit). Rátok az ősök minden áldását kérve:

Nukleáris Harci Törpe (#7555)

☐ Üdv galetkik! Keresek a harmadik szinten olyan galetkiket, akik a remetétől az 50-es kalandot kapták. Üdvözléttel:

Morgan van Dier (#2896), a mutáns

SZÖVETSÉGEK

☐ Apokalipszis rend. Egy rend mely Mutánsokat, különöket, eretnekeket, őritüket és számkivetetteket vár soraiba. Belépesi feltétel egy rövid jellemzés magadról, gondolataidról. Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes u. 21.

Daemon Linoge (#8012),

Ruh Nestah testvér

☐ Galetkitársaim! Sok-sok napja régészkesedés közben egy furcsa tárgyra bukkantam: Egy kő-tábla volt a lelet, melyen ős-galetki rúnák sorakoztak. A jelek megfejtésével a napokban végeztem, mely arra sarkallt, hogy megmutassam azt az akadémiá egyik professzorának. A tudós ember a relikvia korát az értelmes fajok föld áll költözésével egykorúra becsülte. A megdöbbenő kő-tábla azóta is barlangom falán lóg, rajta a következő (megfejte – a szerző) felirattal: „Te, aki a DOI'Aralan Elaim Warsallis SamiIT névre hallgatsz! A világ, melyben élsz hazugság. A hatalmasok illúziók mögé rejtik a valóságot, a bűnösök saját érdekeiket nézve nyereszkednek a tévelygők kaotikus tömegén. Billentsz ki a világot önelégültségéből! Keresd LEI' Andarail Ela-

im THarnassis SamiIT, a Prófétát! Ő ismeri az utat, vele társakra, benne vezetőre lelsz. Segíts neki harcában, hozzátok el társaitoknak a Fényhozó Angyalokat, mutassátok meg nekik az utat a Mennyek Országába! Ha Te is láttál és kaptál hasonló jelet, s nem félsz a kihívástól, melyet az istenek küldetésében tapasztalunk meg, keress minket! Tartozz a Látók közé, hallgass a Prófétá tanításait! Várunk Téged Testvér! Címem: Balogh Gábor, 2030 Érd, Technikus u. 22. koller@freemail.hu

Leanthil (#7495), a Próféta,

Aquirigilli Doarwalt (#2866), a Látó

☐ Mágusok figyelem! Nemrég alakult mágusszövetséghez keresünk tagokat. Ha hatalmadat, illetve befolyásodat szeretnéd növelni, és eltökdélt célod a sötétség elleni harc, akkor már meg is találtad a szövetségedet. További információért fordulhatsz a két vezető egyikehez:

Affhiel Egnoron (#3956) tel.: 70-222-6572,

Crac Hack Drahon Xsi (#9846)

tel.: 30-267-4348

☐ Társaim, galetkik! Megalakult a piromád szövetségünk, melynek száma: 15058. Ha te is piromád vagy, és egy erős, baráti társaságba akarsz belépni, hát rajta. Együtt minden bizonnyal többre vesszük, mint külön-külön. Nyugodtan írd, ha társunkká akarsz válni, és biztos, hogy egy olyan szövetségbe lépsz be, amit később sem bánsz meg. Ha csak az első, esetleg a második szinten laksz akkor is jelentkezz, biztosan jut neked is! **Dark Flame (#4221)**

EGYÉB

☐ Állítólag egyes vegetáriánusok megiszik a hüsevő növényeket is. Engem a múltkor a hányinger kerülgetett, amikor rovarmaradványokat találtam egy elpusztult hüsevő növényben. És már a neve is! Belegondoltatok abba, hogy amikor ezt eszitek, voltaképpen húst esztek? Hiszen a növény is rovarokkal és kisebb torzszülöttekkel táplálkozik. Gusztustalan. Kicsi gyerekkoromban volt utóljára ilyen rossz érzésem, amikor éppen hozzáláttam volna az ízletes spárgához, de egy mellettem zabáló rovarevő kölyök hangerősen elroppantotta valami meglevethetetlen rovarundormány pánccélját. A rovar testéből kiáramló bűztől és az undor keltette allergiás reakció miatt eltűszenttettem magam, és mivel akkor még nem tudtam tökéletesen kontrollálni a savleheltemet, a tüsszentés szétmarta a finom ebédemet. Azóta, ha tehetem, nem megyek rovarevőkhoz beszélgetni, nem mintha utánám őket, csak hát undorítók azok a vízyszög ízék, amiket ők lakománknak neveznek. És vannak galetkik, akiknek még rosszabb szokásai vannak. Véletlenül betévedek egy üresnek vélt barlangba, erre a gazdája ordítva nekem esik, elmond mindenféle tolvajnak, és páros lábbal rúg ki. Az ilyenfajta atrocitásokat a

jövőben is mélyesen kikérem magamnak! Bezzeg ha én próbálom kidobni azokat, akik „Vapag meghalsz!” üvöltéssel rontanak be a barlangomba, már rég megtelvolga a verem-csapdám. Szóval több dolgot vannak Rúvel s Teron hegyekben, mintsem azt bölcs elmétek álmodni képes. A salátatálakat, szakácskönyveket, rovarvő anekdotákat, hözöngő tolvajvadászokat, felesleges varázstárgyakat és reakciókat örömmel várom a (#2771)-es barlangban.

Eki-eki Eki-eki Vapag (#2771)

☐ Borzalmas álmot láttam a minap. Egy életbevágóan fontos levelet kellett eljuttatnom a megfelelő galetkihez. Hogy mi állt a levélben, egyáltalán én írtam-e, és hogy kinek akartam elküldeni? Erre nem emlékszem. Mindenesetre a hollóm csőrébe raktam a lapomba tekercset, és útjára bocsátottam a torzszülöttet. Ahogy néztem az elreplő küldőm után, egy sötét folyosóról egy hatalmas gömb lebegett elő. Egy beholder! Már hallottam erről a borzalmas torzszülöttről, de hogy kerülhet ide a főregszintre? Mielőtt bármit tehettem volna, a szemzsarnok egy pillantásával semmivé foszlatta a hollót, a csőrében hordott levéllel együtt. Ezután rám nézett, tagjaim megdermedtek, szám néma kiáltásra nyitva. Egyetlen szemét rajtam tartva, kis fejcsápjait tekergetve közelebb húszott, száját harapásra tárta, felfedve ezzel kegyes fogait, iszonyatos bűzt lehelve rám... És ekkor izzadságban úszva felébredtem. Barlangom ismerős falai ugyan megnyugottak, de nem eléggé. Majd három hétig az orrom hegyét sem mertem kidugni, olyannyira megviselt a rémálom. **Eki-eki Eki-eki Vapag (#2771)**

☐ Egyáltalán nem örülök neki, hogy megint a Krónikába kell írálkálnom ahelyett, hogy imádkozással tölteném az időmet, de az aljas helytartó újabb ármánykodásait nem hagyhatom szó nélkül. Ez az alattomos galetki rangjánál fogva is megpróbál beavatkozni életünkbe, és minden eszközzel akadályozni próbálja az egy Igaz Hit terjedését. Ez azt jelenti, hogy fél tőlünk. Legutóbb közzétettem az istenek Tízparancsolatát, ami ránk és leendő testvéreinkre nézve kötelező, de ezt Ti nem úgy láthattátok viszont, ahogy kellett volna, mert mire az újságba került, több helyen szándékosan megváltoztatták a szöveget, ezzel megvalyáza az írás szentségét. Álljon itt a következő (megfejte – a szerző) felirattal: „Te, aki a DOI'Aralan Elaim Warsallis SamiIT névre hallgatsz! A világ, melyben élsz hazugság. A hatalmasok illúziók mögé rejtik a valóságot, a bűnösök saját érdekeiket nézve nyereszkednek a tévelygők kaotikus tömegén. Billentsz ki a világot önelégültségéből! Keresd LEI' Andarail Ela-

ked, de nem válaszoltál. Talán nem kaptad meg a levelemet? Vagy örök életedre eltévedt báránynak rónád a hegy csarnokait? Keress meg kérék, mindannyiunk érdekében!

Leanthil (#7945), a Próféta

□ Halhatatlanok, írjatok a klánról! Továbbá a Tudás Őrői is írjanak! Varázsigal receptekre is kíváncsi lennék. Tudósok, mágusok, magasabb szinten élők, írjátok! Üdv:

Lord Dragon (#3943), az első szintről

□ Hegylakók! Még mindig a Tiszogatók jelvényéhez szólnék hozzá. Kay (#8645) szerint harcolunk, tehát tisztogatók vagyunk. Ezt a gondolatmenetet szeretném továbbvezetni. Törvények, szabályok szerint élünk, melyet az Ősi Becsület-kódex fedtet le, tehát valahol Katonák is vagyunk. A mágia átjárja egész életünket, nélküle nem mozdoghatnánk a szintek között, és még a milganduk se világítana, tehát Mágusok is vagyunk. Mindannyiunknak fontosak az ősök tanításai, keressük a varázstárgyakat, oldogadjuk a talányos fejtörőket, tehát valamilyen szinten Tudósok is vagyunk. Ezt ugyanígy ki lehet fejteni minden klánra, de ennek semmi értelme. A lényeg az, hogy galeitk vagyunk, sokszínűk, különbözőek, de mégis hasonlunk. Ha jobban belegondolok, mindannyian ugyanazt keressük, a kiutat a hegyből, az Ellenség legyőzésének módját, ezért is kerültünk a Hegy lárvaszintjére. Ezért küzdjük magunkat feljebb és feljebb. Tehát ebben is hasonlunk. Azzal viszont egyetértetek, hogy egy olyan jel kellene, mely a galeitkire, mint fajra jellemző, nem pedig klánra. Szerintem, ha valaki tudna ilyen jelet, azt terjessze be a helytartó elé, és majd ő dönt róla! Jó lenne, ha megtalálnánk azt az ábrát, mely mindannyiunkra jellemző.

Ravandál (#3634)

□ Kedves hegylakó barátaim! Ez az írás azokhoz a sötét lelkű, enyves kezű, megvetendő galeitki fajzatokhoz szól, akik nem állják el a szemüket más fajtársaik tulajdonát. Abba most nem akarok belemenni, hogy szerintetek megéri-e a becsületeteket és az ősök dicsőségét veszni hagyni egy fehér gyöngyitalért, vagy néhány fényesen csillogó aranypénzért. Hiszen ezt a kérdést ékesen megválaszoltátok azzal, amivé váltatok. Milyen szép kilátások! Száz év múlva (ha addig le nem csuknak, ki nem végeznek) ültök egy magas szint tágas barlangjának az előcsarnokában, amikor odarohan hozzád a kisunokád, és az öledbe ülve megkérdezi: „Nagyapa, mesélj valamit arról, amikor még gyerek voltál!”, „Hmm, meséltem már azt, amikor egyszer el akartam lopni egy yeti csontot, de a tulajdonosa közben felébredt, és ezért el kellett, hogy törjem a fején?” A gyerek erre elrohan. (Közben persze amíg gondolkodtál, lenyúlta a pénzes zacskódat, mert ezt leste el tőled.) Szóval ennyit rólatok és a jövőtökröt. Most pedig egy kérésem lenne hozzátok. Már eléggé rég nem matatott

idegen kéz, mancs, csáp, ne adj isten fog a cuccaim közt, ezért szeretném, ha néhány túlbuzgó tolvaj meglátogatná a (#7538)-as barlangot. Ugyanis a felettem már régóta nyagvat, hogy állítsak elő három kleptomániás hajlamú galeitki. A próbálkozást éberem várom. A többi galeitkinek jó vadászatot és szennyes harcot kíván a Katonák Klánjának kisdobosa:

IX. 21. Lord Cawdyll Pentykora (#7538)

□ Kedves mindenki! Olyan jó mást se csinálni, csak portyázni, portyázni, portyázni és portyázni, és nem törődni se az ellenséggel, se a torzszülőfekkel, se az ősökkel. Na megyek csinálni, jó?

Zetar

□ Milyen Ellenség? Mindenki arról papol, hogy Ellenség így meg úgy. Az Ellenség léte nem bizonyított, így volta igen kétséges. Én többször jártam a felszínem (ha a felszín az a meleg, zöld, végtelen valami, amit láttam), és ez a béke és nyugalom döbentett rá, hogy az Ellenség, és a Kőosz idelel van a fejekben és a szívekben. Felteszem a kérdést: Nem lehetséges, hogy a hegy hatalmái megúnták az avatárok vadászátát, és inkább velünk szórakoznak? Pont úgy, ahogy mi vadászunk a torzszülőttekre, azzal az indokkal, hogy az Ellenség elleni harcra fel kell készülni. A legjobb torzszülöttet helyes hozzáállással – még egy tudat nélküli zombit is – hűségessé tényszerű lehetne fenni. Persze a helyes hozzáállás tényleg nagyon fontos, hisz azért nem szabad a ló túloldalára sem esni (ld. torzszülött szövetség, de az ugye csak volt). Sok galeitkítársam pedig pusztá élvetvebből őrli meg a saját fajtársait is. Ez nem csak egy magamfajta tudóst, hanem minden jóérzésű galeitki vissza kellene, hogy retentsen. Az Ellenség köztünk jár, csak észre kellene venni. Más. Leanthil 10 parancsolatát kiegészítem egy ponttal: 11. „... és boldogok a lelki szegények...”

Proteus (#8037)

□ Társaim, bennetek igaz barátokra leltem! Köszönök mindent!

(#8864)

□ Üdvözlöt feleim! Elnézésekért kérem, de kicsit csapongó levélk ma! A Tiszogatók klánjáról ejtenék szót, ha megengeditek. Előbbször idézek a klán toborzólistájától: „a répezabáló nyápic bárdok állandóan kereszbe tesznek nekünk... Az ő megsemmisítésük is magas prioritású feladatod.” Családás önté el szívem, mikoron ezen szavakat hallám, mert nem értém, hogyan süllyedhet ily mélyen a demagógiába és fajritó, galeitkietlen, vérengző tombolába a valaki! Másbbszor: Lehetségesnek tartom, hogy alapvetően téves a filozófiájuk, mert választoljatok kedveseim: Mi jelent nagyobb veszélyt a szárbá szőlkenő vetésre, a tárnák vadjai-é avagy a rejteve tenyésző üszög? Harmadszor: Szeretném, ha elküldenétek azon kárhazatos tolvajok neveit és számaikat, akik lebuktak kénközbizós tevékenységeik közben. A Fekete Könyv, amelyben gyűjtöm ezek neveit, majdan vissza-

vágásra adhat lehetőséget. Köszönöm figyelmezteteket, és reménykedem a segítségetek!

Verjigorn a kímélő (#6128)

□ Zavarja az antióskó? Tuladna a balek zsáklján? Ne habozzon, keressen fel! Átkozott tárgyakat a nap minden szakában, ingyenes szaktanácsadással átveszlek! Kinepotes küldeményeiket a féregszint (#2771)-es barlangjában várom! Hívjón bizalommal, kiszállási díj nélkül házhöz megyek, hagytáketot egyben is vásárolok!

Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771)

KŐSZ GALAKTIKA

□ Hé emberek és egyebek! Na eddig bírtam befogni az etetőm. Maren! Az egy dolog, hogy az egyház nélkül nincs esély életben maradni, de azt ne mondd, hogy bevetted a maszlagjukat! Egyáltalán mi az a Liannen? Én semmit sem tudok róla, és biztos nem vagyok egyedül. Jó és gonosz? Gonosz vagyok, ha megváromok egy hajót? Talán. Verjük azt a blokádotokat az elavult hármasszintű fegyverekkel, kacatokkal, míg némely „becsületes kereskedő” Krapton rakétát, Polishell Bétát és más hasonló szintű dolgot szállít? Mit gondolsz, honnét van MacroBlastom? Na vajon ki az igazi gonosz? Aki rendelkezik a szükséges felszereléssel, de nem tesz semmit, vagy aki kirabolja a semmittevőket, hátha be tud gyűjteni valami hasznosat?

Anastasius Focht (#1519)

□ Átadó egy 200. forduló ember kapitányi, 6-os agyú hajóval, átlagon felüli felszereléssel. Neve: SyZyGy (#1080). Cím: 2600 Vác, Berkes u. 21.

Varga Zsolt

□ Üdvözlöt mindenkinek! Szomorítan vettem tudomásul, hogy eddig egyetlenegy szövetség, egyetlenegy kapitány sem ajánlott fel jutalmat a november 24-ig tartó kalózfogó verseny győztesének. Én az egy millió fontomat mindenképpen odaadom a legjobb vadásznak. Most enne itt az óriási lehetőség a bizonyításra. Arra, hogy a kapitányok, illetve a szövetségek tényleg szívükön viselik a galaktika sorsát, és támogatják az ilyen versenyeket. Ennek azonban pont az ellenkezőjét tapasztalom. Az összes szövetség bizonyítványa, hogy senki semmit sem lép az ügyben. Bár talán még nem késő. Én reménykedem.

Omett Telrunnell (#1836)

□ Társaim a szabadságbán! Formato III-as kapitányok! Fel kell hívnom a figyelmezteteket egy rémisztő adatra. Ezenell megkérek mindenkit, akiben a felelősségérzetnek akár csak egy szikrája van, hogy sürgősen kolonizáljon, ami akárhonnan nézem is, mindenképpen megéri. Még akkor is, ha a bolygók így az egyház kezébe kerülnek.

Parmeniön

□ Legkevésbé sem tisztelt Szzygy „kapitány”! Az ne dumáljon gyászvasárról, aki a hajóm láttán fülét-farkát behúzza meneküléskor mind a négy alkalommal! **Judge Chris**, a beígért fejadász