

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Mostanában nagy a sürgés-forgás cégünk háza táján. Miklós már programozza az olimpiákat, készülünk a TF-találkozóra. Mindeközben lázas igyekezettel dolgozunk az új Hatalom Kártyái kiegészítőn, amely a találkozón már kapható lesz, sőt egy héttel korábban megtartjuk a szokásos bemutató versenyt. A másik meglepetésünk a Túlélők Földje rajongók számára a június elején megjelenő új TF-regény. A könyv írói aktívan játszanak a játékkal, bár azt hiszem, hogy ez mindenki számára nyilvánvalóvá válik, amint elolvassa a művet. Ennek lapjain ugyanis valós Túlélők Földje karakterek köszönnek vissza ránk, és az események központjában is ők állnak. Bízom benne, hogy mind az új kiegészítő, mind a kártya elnyeri a tetszésekét, mindenkinek sikerrel zárul az olimpia, és jól érzitek magatokat a találkozón!

Címlapunkon Vida László festményét, a Mennyei Tűz második részének borítóképét láthatjátok.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 5. (65.) szám (2001. május) – Megjelenik havonta

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

**Tördelő szerkesztő:** Erdős Árpád **Korrektor:** Kovács János

**Grafikusok:** Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás, Kiss Márton Gyula

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

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

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

**Lapzárta:** április 17. **A júniusi szám lapzárta:** május 18.

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

ISSN 1219 770 X

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

*Fel nem használt kéziratokat nem örvénk 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 és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

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

## TARTALOM

### MITSUHAMA

A mamutcég – 2. rész

2

### A SZÜKSÉGES KOCKÁZAT

Battletech novella

6

### HKK ÁRLISTA

A Magic Shop és a Dungeon árai

14

### VERSENYBESZÁMOLÓK

A sokszínűség jutalma

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

30

### KÉT VILÁG KÖZT

Az új HKK kiegészítőről

32

### ÚJ VERSENYEK

Májusban és júniusban

34

### NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Klánokról és szövetségekről

40

### ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

43

### JÉGHIDEG ÉJ

Részlet az új TF regényből

44

### GHALLA NEWS

A TF hírei

47

### TF-FEJLESZTÉSEK

47

### A JÁT SZMA

48

### APRÓK

52

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

**Központ:** Kyoto, Japán

**Elnök/Vezérigazgató:** Toshiro Mitsuham

**Az Igazgatótanács elnöke:** Samba Oi

**Vállalati forma:** Nyílt részvénytársaság

**Főbb részvényesek:**

Eiji Yakamura (20%)

Samba Oi (13%)

Yuriyasu Shin (11%)

Oguramaro Saigusa (10%)

Akae Uehara (10%)

## A JÁTÉKOSOK

Az MCT vezérigazgatója Toshiro Mitsuham, a Mitsuham cégbirodalom alapítójának, Taiga „Tigris” Mitsuhamának a fia. A cégen belül mindketten bálványának számítanak: hívek feltétel nélkül követik vezetőiket. Toshiro még csak a negyvenes évei közepén jár, ami feltűnően zsenye kor egy megatársaság vezérigazgatójához. A leonizációs kezelés következtében alig néz ki harmincnek, fizikai kondíciója pedig egy húszas éveit taposó férfiénak felel meg. Toshiro vezetése alatt a Mitsuham egyre élesebb vetélkedésbe és rivalizálásba bonyolódik a cég főbb konkurenseivel. Az MCT különösen nagy híveket vonzott magához a Fuchi és a Renra-ku által hátrahagyott számítástechnikai piac maradványaira.

Toshiro személyes kiberverei tovább erősítik cégé high-tech képét. A mára már átlagosnak számító adatjakk mellett a Mitsuham vezérigazgatójának feje tele van tömve a mindennapi üzletvitelhez szükséges, első osztályú szerkezetekkel. Kiberszeme közvetlenül kapcsolódik feji adatfeldolgozó rendszeréhez. Jobb kezét is kénytelen volt mesterséges darabbal pótolni – az eredetit durván nyolc éve veszítette el egy pokolgépes merénylet során, amikor az MCT egyik létesítményét látogatta meg. A kiberkar krómszínű, Toshiro sosem próbálta meg mesterséges bőrrrel bevonatni. Nagyon szeret vele határozottan a konferenciaasztalra csapni, amikor nyomatékosítani akarja a mondanivalóját. A pletykák szerint egyéb kiberverekkel is rendelkezik, például a karba épített fegyverekkel.

„Tigris” Mitsuham, bár már hetven is elmúlt, és hivatalosan visszavonult, továbbra is aktív részese a cég életének. Az idősebb Mitsuham kitűnő egészségnek örvend, és egy fele olyan idős férfi energiájával rendelkezik. Tigris Kyotói otthonából látja el fiát cégvezetési és cégpolitikai tanácsokkal. Kivételes tehetségű szervezőként gyakran tart fogadásokat, és kapcsolatok egész hálózatát tartja

fennt. Ha egyszer úgy határozza, hogy minden kintlévőségét és szíveségét egyszerre hajtja be az adósaitól, Tigris Mitsuham valószínűleg nemzetek sorsát lenne képes megváltoztatni.

>>>>> (Érdekeség, hogy Toshiro és Tigris Mitsuham együtt mindössze cirka két százalékát tulajdonolják saját cégüknek. Dinamikus és profi adminisztrációjuk tarja őket az MCT élén, nem pedig a Damien Knight-féle többségi birtoklás.) <<<<<<

– Nano Flower

## AZ IGAZGATÓTANÁCS

Évek óta keringenek a pletykák a Mitsuham és a jakuza kapcsolatáról. Még olyat is hallottam, hogy az MCT nem más, mint a szindikátus kirakatcége, melyet a szervezett pénzmosásra használnak. Semmi nem áll távolabb az igazságtól. Igaz, a Mitsuhamának és a jakuzának vannak kapcsolatai egymással, ám a jakuza semmilyen formában nem használja fel az MCT-t. Éppen fordítva.

A Mitsuham Taiga Mitsuham, egy japán üzletember agyszüleménye volt, aki szövetséget akart kovácsolni számos nagy, ám lefelé menő ághban lévő társaság között, hogy létrehozzon egy erős konglomerátumot, amely elég hatalmas és befolyásos lesz ahhoz, hogy túlélje a viharokat, és még jövedelmező is legyen. Hogy valóra válthassa álmát, Tigrisnek óriási befektetéseket kellett tennie. Japán akkori gazdasági recessziója azonban lehetetlenné tette a kölcsönökhöz szükséges fedezet biztosítását, ezért Tigris a jakuzához fordult segítségért. A bankoknál igen nagy befolyással rendelkező jakuzának tetemes erőforrások álltak rendelkezésére. Cserébe a létrejövő cég jelentéktelen részének birtoklásáért az oyabunok egy csoportja megadta Tigrisnek, amit kért. Később kiderült, ez volt életük legjobb befektetése.

A Mitsuham igazgatótanácsában ülő főbb részvényesek még mindig a jakuza befolyásos alakjai, de ők már inkább az üzleti világban érdekelték. Az MCT több profitot termel egyetlen nap alatt, mint a jakuza japáni *gumijai* egész évben. És amíg ez így folytatódik, Toshiro marad a vezérigazgató, az igazgatótanács pedig hagyja neki tetszése szerint irányítani a céget.

>>>>> (Egy szavát se higgyétek. A jakuza az MCT mozgatórugója. Felhasználják a céget pénzmosásra, árucsempészésre, valamint a szervezet világszerte végrehajtott műveleteinek támogatására. Lehet, hogy Kensai (az anyag beküldője) valójában nem is igazi árnyvadász, csak egy



hamis dokumentumokkal ellátott jakuza báb. Ne dőljetek be neki.)<<<<<<

– Yakkity-Yak

>>>>>(Sajnálom, Yakkity, de ebben az egy dologban egyet kell értenem Kansai-jal. Az MCT igazgatótanácsi tagjainak a jakuza már inkább hobbi, mint valódi feladat. Igen, valóban jelentős befolyással rendelkeznek némelyik japán *guminál*, és igen, alkalmanként valóban felhasználják ezt a befolyást a cég érdekében, de erős túlzás, hogy a „jakuza futtatja a Mitsuhamát”. Ha az MCT túl mélyen beleásná magát a jakuza ügyleteibe, komoly nehézségei támadnának a Társasági Tanácsnál. Miért kockáztatná a létét egy multimilliárdos megatársaság egy multimilliomos bünszervezet miatt?)<<<<<<

– Nuyen Nick

>>>>>(A jakuza elkötelezettség nem mindig érthető, omae.)<<<<<<

– Yakkity-Yak

>>>>>(Ha már a jakuza báboknál tartunk, mi a helyzet Yakamurával, a Zurich-Orbitalon élő főszerrel? Igaz, hogy ő birtokolja az MCT hús százalékát?)<<<<<<

– Trudy

>>>>>(Ő birtokolja, ám valaki másé a szavazati jog – de hogy kié, azt senki nem tudja. De az biztos, hogy ha a fickó elpatkol, a részvényei a Társasági Tanácsra szállnak. Biztosra vehetitek, hogy számos csoport szeretné megvásárolni magának a tagot, mielőtt még beadná a kulcsot.)<<<<<<

– Red Wraith

>>>>>(Hé fiúk, nem Kyoto – az MCT főhadiszállása – volt az egyik hely a három közül, ahol Ryumyo, az óriás-sárkány felbukkant az eltűnése előtt?)<<<<<<

– Ryu

>>>>>(De igen. Miért kérded? Kapcsolatot vélsz felfedezni Ryumyo és a Mitsuhama között?)<<<<<<

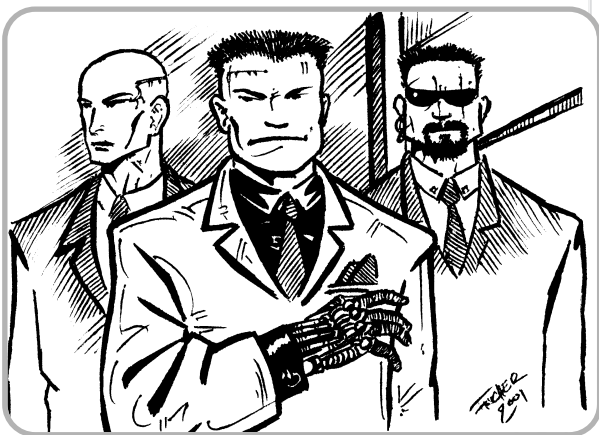
– Dragonslayer

>>>>>(Még nem. Csak kíváncsi voltam.)<<<<<<

– Ryu

## SZÖVETSÉGESEK ÉS ELLENFELEK

A Mitsuhamának jelenleg nincs túl sok szövetségese. Számos más céget a riválisának tekint, a többivel szemben pedig legjobb esetben is semlegesén viselkedik. Viszont a cég elkötelezett ellenfelei sincsenek valami sokan. Az MCT megpróbált kívül maradni a nemrégiben lezajlott cé-



ges konfliktusokból, és a háttérben maradván kívárni, amíg a beharcok során keletkezett résekbe nyomulhat.

>>>>>(Úgy tűnik, mintha a Mitsuhama szinte mindenben a második legjobb lenne: számítógépes területen második a Novatech és a Cross után, mágiában az Aztech után, iparban az S-K után. Az értelmetlen szórakoztatóiparon kívül van ezeknek egyáltalán első helyük?)<<<<<<

– Jaxon

>>>>>(Még nem, omae. A Mitsuhama a legsokoldalúbb megatársaságok egyike. Talán valóban csak a második legjobb, de mint azt te is említetted, szinte mindenben. Ez azt jelenti, hogy a Mitsuhama éhes és agresszív. Nemsokára célba fogják venni a dobogó legfelső fokát több területen is. A számítógépes piacon máris elkezdtek nyomulni; lefogadom, hogy a mágia lesz a következő terület, saját frontján fognak bekavarni az Aztechnology-nak.)<<<<<<

– The Keynesian Kid

„Greed is good”

## ÉLET A MITSUHAMÁNÁL

Tudom, hogy sokak számára ez ellentmondásosnak hangzik, de igenis van élet a Mitsuhamán belül. Az MCT világszerte több ezer embert foglalkoztat. Természetesen én csak arról a helyről tudom megosztani az ismereteimet, ahol éltem, de az egyik Mitsuhama közösség pontosan ugyanolyan, mint a másik; a társaságnak így tetszik.

Ha az MCT-nek dolgozol, részévé válsz egy közösségnek. Nem igazi család ez (vagy ha igen, hát nagyon rendellenes család), sokkal inkább olyan, mint egy nemzet, vagy egy Seattle-hez hasonló városállam polgárának lenni. Én a társaság védőszárnyai alatt nőttek fel és céges iskolába jártam, ahol rengeteg dolgot megtudtam a Mitsuhama történelméből. Megtanultam szabályosan

meghajolni, és tiszteletteljesen beszélni az idősebbekkel. A mai napig nem szoktam meg, hogy a nem MCT-s emberek közfogást várnak el tőlem, csak mert fehér vagyok. Japánul és angolul tanultam már a kezdetektől, és mindkét nyelvet folyékonyan beszélem.

A családom társasági üzletekben vásárolt, és céges házban laktunk – általában egy parkosított, csodálatos magánkerületben. Néha lakótelepre is kényszerültünk ugyan, de a környék mindig szép, tiszta, biztonságos és csendes volt. Erről a cég gondoskodott, rendszerint biztonsági kamerákkal, kerítéssel és zárral. Nyugodtan játszhattam odakint, szórakozhattam a trideónnal, vagy nézhettem a tévés showműsorokat.

Félre ne értsetek. Nem azt mondom, hogy céges gyerekként paradicsomi életet éltem. Ám a Mitsuhamán belüli élet megadta a szükséges stabilitást. Mindig tudtad, mire számíthatsz. A cégnek megvoltak a saját szabályai, és gondját viselte az alkalmazottainak, amíg azok betartották ezeket a szabályokat. Erre neveltek minket már kiskorunktól: a szabályok jók, az engedetlenség rossz. Ha együtt tudtál élni ezzel, boldog életben lehetett részed. Volt otthonod, egy közösség, ahová tartoztál, és egy hely, ahol a gyermekeid felnevelhetted. Az egyetlen probléma az volt, hogy az MCT nem biztosított teret az olyan dolgok számára, amelyek nem illettek bele az ő kis világképebe. Akármennyire is hiányolom egykori otthonom, tudom, hogy az én életem már az agglomerációhoz kötődik, Sas a vezetőm, és nem is kívánnék magamnak mást.

## ÁRNYVADÁSZAT, AHOGY MEG VAN ÍRVA

A Mitsuhamma mindig a „nagykönyv szerint” rendezi a vadászatait. Ha elfogadsz egy munkát a cégtől, az MCT előírásai szerint kell cselekedned, vagy sehogy. A cég belezsolásáért cserébe a Mitsuhamma rengeteg információt és támogatást biztosít a vadászok számára. A társaság vezetői elvárják, hogy mindent az ő utasításai szerint tegyél, de minden szükséges eszközt a rendelkezésedre bocsátanak, hogy jól el is tudd végezni a munkát.

A kudarcra nincs mentség. A Mitsuhamma a legjobb teljesítményt várja el a felbéli vadászoktól. Ha sikerül az akció, nagyobb, nehezebb (és sokkal jövedelmezőbb) vadászatokkal jutalmaznak. Ha elbuksz, de túléled, a Mitsuhamma többé nem fog alkalmazni semmiféle munkára, vagy megpróbál elhallgatni, mint potenciális biztonsági kockázatot. Ha az MCT-nek vadászol, az pontosan olyan, mintha tigrisen lovagolnál.

>>>>>(A Mitsuhamma Johnsonjai mostanában előszeretettel használják a „Mr. Bunraku” nevet, amely japánul bábmestert jelent. Az MCT pontosan így is bánik a vadászaival. A cég rángatja a zsinórokat.)<<<<<

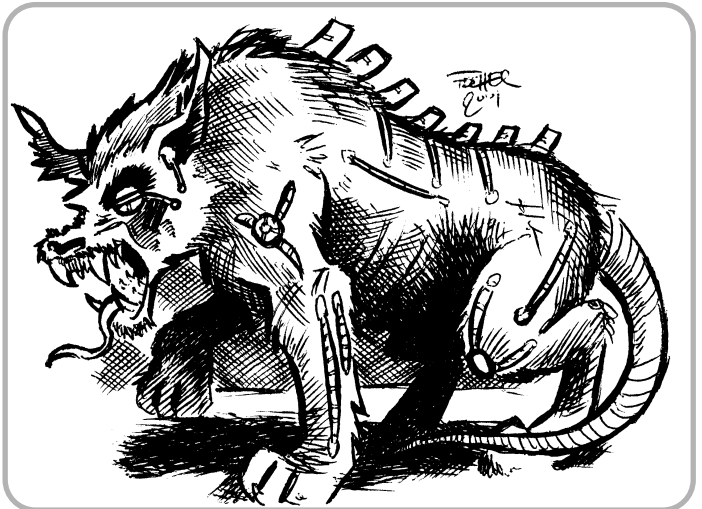
– Soylent Grin

A Mitsuhamma jelentős befolyással rendelkezik a japáni, és a Csendes-óceán partvidékének jakuza szervezeténél, és nem ritkán a jakuza erőforrásait veszi igénybe az árnyvadászatok lebonyolításához. A jakuza általában közvetítőként vesz részt a műveletben. Ha a jakuza bérel fel egy melóra, könnyen lehet, hogy valójában a Mitsuhamá-nak dolgozol.

## A ZÉRÓ-ZÓNÁBAN

A Mitsuhamma elleni vadászatok rendszerint igen rázósak, mert a cég nem ejt foglyokat. Az MCT a céges „zéró-zóna” elkötelezett alkalmazója, ami annyit jelent, hogy zéró behatolás, zéró túlélés. Nem tudsz bejutni, de ha mégis, a Mitsuhamma legényei előbb lőnek, és csak azután kérdeznek. Az MCT létesítményei mindenfajta halálos behatolásvédő eszközzel fel vannak szerelve. Különösen gyakoriak a számítógép vagy egy zárt láncú műérzet rendszert használó rigó által vezérelt automata fegyverrendszerek. A másik nagy kedvenc a gázcsapda és a legmodernebb cuccokkal tőkig felfegyverzett őrség, melynek parancsba van adva, hogy nyírjanak ki minden behatolót. Ha szerencséd van, az MCT biztonsági őrre még figyelmeztet, mielőtt szétlőné a fejed. Általában valahogy így: „Állj... BANG! BANG! BANG!... vagy lövök!”

A Mitsuhamma gyártja azokat a zárt rendszerű műérzet berendezéseket, melyek segítségével a rigó nem csak járművekkel, hanem egy épülettel is egybe tud kapcsolódni. Így a rigó „belülről” képes irányítani a biztonsági rend-





szer működését. A cég szinte már teljesen átvált erre a fajta megoldásra, kivéve néhány telepét, ahol kizárólag robotok látják el a védelmet.

Ha bejutottál egy MCT létesítménybe, ne feledd el, hogy a rigó nem csak automata fegyverekkel és robotokkal képes lecsapni rád, hanem kiváló felbontású tridecélfelveleteket is készít rólad és a csapatodról. Ezeket a képeket a lehető leggyorsabban átfuttatják az MCT adatbázisán, hátha ez alapján képesek lesznek valahol elcsípni; más szóval könnyen megtörténhet, hogy mire hazaérsz, már a kéglidben várnak rád. Ha viszont sikerül meglógnod, továbbítják a képet a közvetítőknak, a jakuzának, a különféle BBS-ekre stb. Amikor leléptem az MCT-től, a cég még sokáig keringetett egy képet, melyen éppen villámcsapással teszek ártalmatlanná egy őrt (valahogy meg kellett lógnom); a szüleim is látták, és azóta gyilkosnak és árulónak tartanak. Tehát mindig biztonsági játképet játsz, és figyelj a hátad mögé.



>>>>>(A Mitsuhamma létesítményeiben fokozottan igaz a „fálnak is füle van” mondás. A rigók ugyanis nem csak a biztonsági rendszert vezérlik, de a telep „agyaként” is funkcionálnak. A védelmi rendszerek irányítása mellett figyelemmel kísérik a potenciális bajkeverőket, és gyakorlatilag mindenki után folyamatosan kémkednek. Mondanom sem kell, a fickók nem túl népszerűek a közönséges céggrabszolgák körében.)<<<<<<

– Thierry

>>>>>(Sokkal szívesebben futnék össze az MCT vérszomjas biztonsági őreivel, mint a cég némelyik robotjával. Az örök legalább emberek (vagy legalábbis közel állnak hozzájuk). A robotok rideg, embertelen gyilkosok, a krómfülűk hegyéig páncéllal és fegyverekkel borítva.)<<<<<<

– Slipstream

A Mitsuhamma rendelkezik a világ egyik legfejlettebb mágikus biztonsági rendszerével: veszélyességben közvetlenül az Aztechnology után sorolom. Az MCT biztonsági mágusokat integrál a közönséges biztonsági erőibe, asztrális felderítéssel és megkötött szellemekkel támogatva meg azokat. A cég jelentős összegeket költött a piacon felkelhető legmodernebb mágikus behatolásvédelmi eljárásokra; bioszálak, génmanipulált növények és egyéb biotechnológiai találmányok védik a területet az asztrális behatolás ellen, természetesen a hagyományos védőkorlátok mellett. A különösen kényes létesítmények körül több asztrális védővonal is található.

>>>>>(Az MCT varázslói különösen nagy szakértelemmel hoznak létre rögzített „csapdákat” és korlát varázsla-

tokat, melyek egy ór parancsszavára lépnek működésbe. A cég csak szórványosan alkalmazza ugyan a módszert, de bármikor számítani kell rá.)<<<<<<

– Wraith II

Mint a Felébredt lények őrállatként való alkalmazásának úttörője, az MCT különlegesen gyakran használ paranomális kreatúrákat. Kutyák helyett leggyakoribbak a pokolkutyák és a bargesztek, de lehet találkozni még baziliskuszokkal, tűzkakasokkal, piazmákkal és szirénekkel is. A cég éveken keresztül kutatta, hogyan irányíthatná ezeket a lényeket különféle kibeverek segítségével, de csak részeredményeket sikerült elérniük. Az állatokat rendszerint szakképzett kiképzők és a Parashieldhez hasonló cégek varázslói tanítják be.

A Mitsuhamma kutatásokat végez a Felébredt állatok kiberbeültetéseivel is, valamint saját, feladatspecifikus kis ocsmányságaik létrehozásával. Magam is részt vettem két expedícióban a kaliforniai partvidéken, ahol mutáns állatokat kellett befognunk, melyek „kísérleti alanyként” szolgáltak az új lények kialakításához.

>>>>>(Amikor azt gondolnád, hogy a cégek már nem tudnak semmi új ocsmányságot kitalálni...)<<<<<<

– Sereena

>>>>>(Van jobb is; azt hallottam, hogy az MCT más lényeken is kísérletezget, köztük néhány humanidon, mint például temetőlédércek, szaszakcsok, bizonyos vámpírfajták, és talán még metahumánok is vannak a terítéken. Csak képzelj el egy temetőlédércekből vagy szellem-tündékből álló asztrális járort.)<<<<<<

– Wiz Kid

# A SZÜKSÉGES KOCKÁZAT

Galaport, Atreus aréna

Galatea

Skye Határvidék, Egyesült Nemzetközösség  
3057. október 4.

– Gordie! Gordie! – visszhangzott a lelátón a nézők kórusa, amint a kék-fehér mintás *Hatchetman* belépett az Atreus arénába. A mellén egy fekete szegélyes fehér villám díszelgett – a mechet többek közt emiatt is *Thor* névvel illették a galateai bukmékerek, és egy idő után a hivatalos versenyzőlistán is csak ezen a néven futott. A pilótafülkében Garth „Gordie” Lions ült, aki immáron negyedszerre tudhatta irányítása alatt a kiszolgált csatagépet. Felmelte a mech jobb kezét, mindenkinek megmutatva a fejszében végződő kart, majd egy tisztelgésfélét intett a tőle balra található páholyok egyike felé.

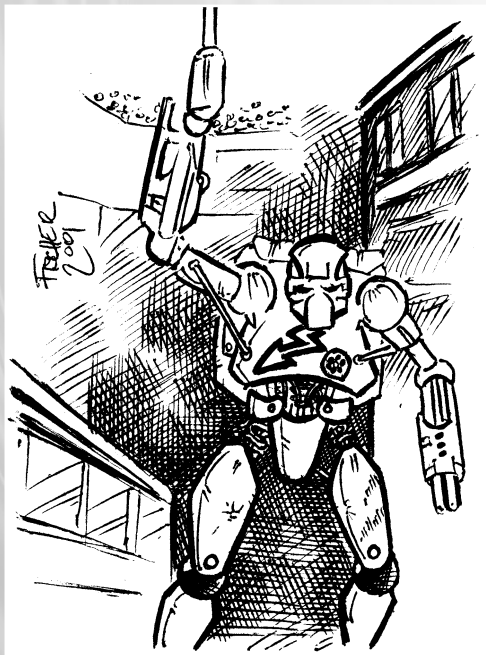
A páholyban előző ellenfele ült, aki egy sajnálatos baleset folytán a küzdelem során eltörte bal kezét és lábát. Ugyan Garth furcsállotta, de volt ellenfele rá fogadott.

Az aréna egy lerombolt város gyártelepéhez hasonlított, a lelátók azonban – hasonlóan a galaporti arénák jó részéhez – vésszen közel helyezkedtek el a csataterhez. Senkit sem lepett meg, hogy oda csak borsos áron lehetett jegyet kapni, és a hely nem volt semmilyen módon biztosítva. Az alapvető védelem miatt a lelátó tizenöt méteres körzetében nem volt épület, ám néha még így is előfordultak kisebb balesetek.

Gordie – miután felmérte a terepet – rögtön elindította a *Hatchetmant* a legközelebbi épület felé. A mech fegyvereit folyamatosan készenlétben tartva haladt végig a kihalt utcákon. A karokon félnehéz lézerek ültek, melyek közül az egyik – a jobb oldali – egy újabb fajta impulzuslézer volt, amelyet egy másik mechről szereltek le. A közepes csatagép fő fegyvere a törzsében helyezkedett el, ez pedig egy LB típusú gépágyú volt, amellyel tizes sorozatokat zúdíthatott célpontjára.

Némely harcos előszeretettel használta a fegyver másodlagos üzemmódját is, melyben az a sörétes puskához hasonlóan nem egy pontra koncentrált a tűzerejét, hanem sok apró lövedéket használva, nagyobb területen fejtette ki hatását. Noha ez nem volt elég a nagyobb mehek páncélatának áttöréséhez, rendszerint sokkoló hatással volt a pilótákra.

A *Hatchetman* eredeti konfigurációja a gépágyú mellett még három impulzuslézert tartalmazott, de az újabb technológiájú fegyverek beszerzése anyagi okok miatt a legtöbb harcosnak szinte lehetetlen volt. Ehelyett a két karon egy impulzuslézer, és egy régebbi gyártmányú félnehéz lézert helyeztek el. A mechben ezen kívül a hűtőegységekkel is probléma volt. A gépágyút hűtő hőelnyelők fele elromlott, és a lézerek hűtését is csak néhány igen speciális technikai megoldással lehetett biztosítani. A



negyvenöt tonnás szerkezet mindezek ellenére is kiváló gépnek számított a Galaporton versenyző többi mechhez képest.

Már féluton járt leendő ellenfele esetleges kiindulási pontja felé, körültekintően haladva háztól házig, mikor Gordie neurosisakjában felhangzott a hang, amely jelezte, hogy mechjét becélolták. Tett két gyors lépést a következő kereszteződés felé, majd közvetlenül azelőtt, hogy láthatóvá vált volna a keresztutcából, megtorpant. Egy hatalmas acélgömb repült el előtte, a pilótafülkéjének magasságában. *Honnan szedett ez a mázlista ilyen célzókomputert? Vigyáznom kell a Gauss-ágyújára! A legjobb lesz, ha azt teszem, amit egy zöldfülű is tenne ilyenkor. Remélem, bedől a trükknek.*

Gordie megragadta a jobb kezénél lévő irányítókart, és előrelődította a mechet, közben pedig elfordította a gép törzsét. Egyszerre nyitott tüzet minden fegyverével, amint feltűnt előtte a hetven tonnás *Caesar*; az ellenséges mech mindkét karja Gordie irányába mutatott.

## Galaport, Debbie Ivója

### Galatea

#### Skye Határvidék, Egyesült Nemzetközösség 3057. október 4.

Kellemes zsvajt töltötte be a tágas termet, az asztalokon pedig a legkülönfélébb színű italok álltak. A félhomályt gomolygó cigaretta- és szivarfüst tette még átláthatatlanabbá, ezzel tökéletes péntek esti hangulatot teremtve Debbie Ivójában. Az ivókabinokban néhol párok, néhol pedig kabátos-kalapos férfiak ültek, valamelyikben egyedül, némelyben pedig leendő ügyfeleikkel társalogva.

A betérőket három pincér és egy pincérnő szolgálta ki, de voltak, akik inkább a bárpultnál várták meg italukat, vagy választottak a szegényes ételkínálatból. A pincérhölgy rövid, vörös szoknyájához egy kevésbé illő fehér felsőrész viselt. Szája folyamatosan mozgott a rágózástól, csipőjét pedig feltűnően ringatta jobbra-balra, ezzel jelezve a vendégsereg férfitagjai számára, hogy műszakja letelte után is a rendelkezésükre áll. A legnagyobb asztalt vette ezúttal célba, melynél hat férfi foglalt helyet. Az arcába lógó hajtincset a füle mögé simította, zsebéből előhalászott egy tollat, majd felemelte a kezében lévő jegyzetblokkot. Az asztalhoz érve kihívó tekintettel végignézett a vendégeken.



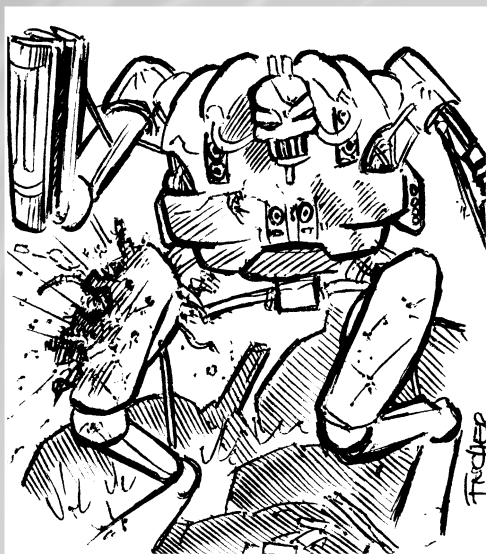
– Mit parancsolnak? – kérdezte, megpróbálva egy kis életet lehelni a hangjába.

A hozzá legközelebb ülő férfi azonnal válaszolt.

– Négy sört, egy Steiner PPC-t és egy Kurita PPC-t kérünk.

Nagyon rideg volt a hangja, amin a pincérnő igencsak elcsodálkozott, hiszen az idomait rendszerint minden férfivendég – hol diszkrétén, hol pedig nem – szemügyre vette. Egy vállrándítással tudomásul vette a dolgot, és elsétált, hogy megrendelje az italokat. Eközben a férfi elővette pénztárcáját, és a lehető legkevésbé feltűnően előkapott egy bankjegyet az ott rejlő kötegből.

Négy sötét kabátos alak lépett be az ajtón. Leültek a hozzájuk legközelebbi asztalhoz, és csendben várakoztak. A pincérnő kivitte az italokat, és csillogó szemmel vette át a borsos borravalót. Miután visszaindult a pulthoz, hogy újabb rendelést adjon le, a négy alak felkelt, és elindult a hat férfi felé. Kabátjuk természetellenes lengéséből látni lehetett, hogy mindannyian fegyvert hordanak maguknál – mégpedig nagy fegyvert. Kétfelé válva közelítették meg az asztalt, de ez az ott ülők figyelmét sem kerültk el. Hamar előkerült az első Nakajama az egyik ülő férfi kabátja alól, azonban nem volt ideje elsütni, mert az egyik alak géppisztolyának lövése hajszálpontosan keresztülvitte a karját. A bárba hirtelen néma csend borult. A fegyver akkorát ütött vissza a lövés után a sötét alak vállára, hogy az arcát takaró kalap lehullott a fejről. Szőke fürtök



bomlottak ki alóla, láthatóvá téve a nő arcát. Gonosz vigyorral még egyszer meghúzta a ravaszt – ezúttal a férfi vállát találta el.

A hat vendég ezek után meg sem próbált ellenállni, egymás után álltak fel feltett kézzel, és léptek el az asztaltól. Három géppisztoly meredt rájuk, miközben a nő bilincseket húzott elő kabátja zsebéből, és egymás után megbilincselte a férfiakat. Szó nélkül elindultak az ajtó felé. A bárba visszatért az élet, a pincérnő pedig egy nedves ronggyal letörölte az asztalról a ráfröccsent vért.

Kintről távolodó lebegőautók hangja hallatszott, elfeledtetve a vendégekkel a pillanatnyi ijedséget.

## **Galaport, Atreus aréna**

### **Galatea**

### **Skye Határvidék, Egyesült Nemzetközösség 3057. október 4.**

A pilótafülkében a másodlagos monitorokon egymás után sorjázta a *Caesar* adatai. A jobb lábát sárga színnel festette meg a számítógép, a mech többi része pedig zöld körvonallal látszott a képernyőn. *Szerencsére nem volt elég pénze újrapáncélozni a mechjét. A múltkor csúnyán kikapott, talán ezért hívott ki engem. Azt biszi, könnyen elkaphat. Nos, majd meglátjuk.*

A *Caesar* jobb karja körül kéken felizzott a levegő, amint a PPC tekeresei feltöltődtek, és újtáira en-

gedték a kék villámot, hogy a szemben álló közepes mech törzsébe vájjon. A két karban található félnehéz impulzuslézerek zöld sugarai rakétaként követték az azúrszín lövedéket.

A *Hatchetman* háta mögött fehér gőz emelkedett a magasa, amint Gordie bekapcsolta mechje ugrórakétáit. Eddigi lendületét felhasználva a *Caesar*hoz képest balra ugrott, így a PPC és a két impulzuslézer lövése is célt tévesztett.

Gordie ezzel szemben pontosan célzott, minden fegyverét a hetven tonnás óriás kevésbé páncélozott jobb lábára irányítva. Noha a repülés miatt nehezebb volt céloznia, mégis csupán az egyik félnehéz lézere tévesztett célt. Az impulzuslézer a térdízületbe pumpálta bele sugarait, az LB-10X gépágyú pedig lábfejtől combig lyuggatta ki a gömbtestű mech cingár lábát.

A landolás viszont már nem ment olyan egyszerűen, mert a *Hatchetman* az egész utcát átrepülve a túloldalon tornyosuló épület tetejére esett, amely egyszerűen beszakadt a hatalmas súly alatt. A *Thor* két emeletet zuhant, és derékig eltűnt az épületben. A pilótafülkét forróság árasztotta el a lézerek és az ugrás által termelt hő miatt. Gordie körül forgott a világ, amikor mechje végre abbahagyta a zuhanást. Jelenleg biztonságban érezte magát, így megpróbált időt szakítani a helyzet bővebb analizálására. Az egyik képernyőre a saját mechje állapotát, a másikon a *Caesar*ét jelenítettette meg a számítógéppel, miközben a radaron pulzáló piros pöttyöt figyelte. A nehéz mech jobb lába piros körvonalat kapott, a többi testrésze körül pedig megmaradt a zöld szín. A piros pötty egy kicsit messzebb került a *Hatchetmantól*, a rajzán pedig sárgába fordult a mech hátpáncélját jelképező mező. *Nagyszerű! Azt biszem, sikerült felborítanom a lövéssel. Most kell elkapnom!*

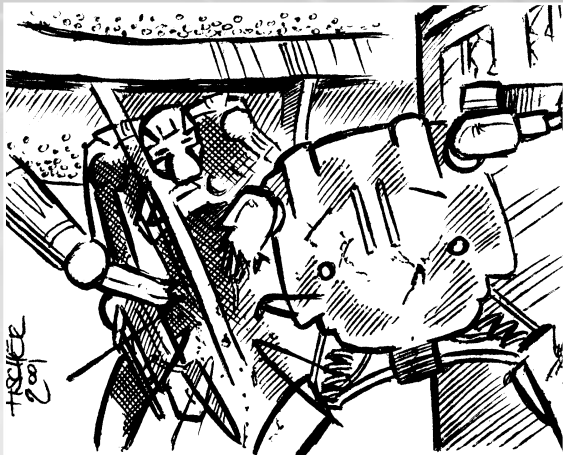
Egy óvatos mozdulattal megpróbálta elmozdítani a mechet. A jobb karon lévő fejszét használva egy határozott csapással eltakarította a mech előtti falat, majd megemelte a bal lábát, és kilépett vele az útra. A piros pont egyelőre mozdulatlan maradt. Megpróbálta felemelni a jobb lábát is, ám az nem engedett a rá omlott törmeléktől. *Mi történtetett? Egy ekkora mechet nem állítbat meg egy pár vacak kis kódarab.* Megmozgatta a lábfejet, mire apróbb kódarabok gurultak le az útra, a láb azonban továbbra sem engedett. A piros pont lassan mozgásnak indult, és nem volt kérdéses, hogy csak má-

sodpercei vannak, mire ellenfele odaér hozzá. Gordie óvatosan leengedte a mech jobb karját, és a fejszével elkezdte lesöpörni a lábáról a nagyobb köveket. Lassan előbukkant a lábfej, és nyilvánvalóvá vált, hogy miért is nem tudott eddig megmozdulni a hatalmas végtag. Egy óriási vasgerenda szűrődött át a bokaüzületen, gyakorlatilag oda szögezve a mechét az épület alapjához. Méretes árnyék vetődött a szabadulni próbáló mechre, és Gordie tudta, hogy sürgősen cselekednie kell, különben ellenfele még a gyilkosságért járó különdíjat is besöpri.

A *Caesar* méltóságteljes léptekkel lépett be abba az utcába, ahol a *Hatchbetman* rostokolt, a bal karja rémisztő árnyékot vetett a mechen. Nyugodt léptekkel fordult be a sarkon, lassan felemelte a Gauss-ágyút rejtő kart, és célba vette a csapdába esett mech mellét. A lövedék a bal vállán érte a gépet, amely ettől elfordult, és majdnem feldől. Ám hirtelen ismét kiegyenesedett, és dacosan gépágyúlövedékek sorozatát zúdította nála jóval nagyobb ellenfelére. Apró lyukak jelentek meg a *Caesar* mellén, megbarnítva rajta a festéket, és behorpasztva a törzse bal oldalát védő páncéllemezt.

*Az ördögbe! Tennem kell valamit! Ki kell vinnem innen a mechet, különben ez itt fog engem élve felfalni! Valabogy ki kell szabadítanom azt a lábat! Vagy...* Gordie gondolkodás nélkül cselekedett, még mielőtt újabb lövést kapott volna. Felemelte a még sértetlen jobb kart, és nagy lendülettel belevágta a fejszét mechje bal lábába. Eközben felizzott a *Caesar* jobb karjában lévő PPC. A találat ezúttal sem volt kétséges, azonban sokkal hatásosabbnak bizonyult, mint az előző. A bal kar szikraözön közepette hullott a földre, amikor a PPC kék lövedéke a vállba csapódott. A *Hatchetman* ismét felegyenesedett, és újabb gépágyúsorozatot köpött ellenfele felé. A páncéllemezeknek egy-két horpadáson kívül ismét nem esett komolyabb baja, a találat viszont kibillentette a *Caesar* az egyensúlyából, így a karokban található félnehéz impulzuslézerek csúnyán fölé lóttek.

A negyvenöt tonnás mech háta mögött ismét fehér gőzfelhő gyűlt, és a harci gép az ionsugarak hátán nagy sebességgel emelkedni kezdett. A bal láb lábfejtől lefelé hiányzott, így a repülés íve nem volt teljesen egyenes, kissé jobbra vitte a fémóriást. A *Hatchetman* átrepült ellenfele feje felett, aki zava-



rodottságában túl gyorsan akart megfordulni, és mechje bal karjával bezúta a mellette álló épület falát. A landolás – Gordie figyelmének köszönhetően – ezúttal sokkal jobban sikerült. A mech egy útra ereszkedett le, és Gordie gépe jobb kezével egy épületnek támaszkodva elkerülte az esést. Miután sikerült stabilizálnia a gépet, lassú léptekkel elindult a *Caesartól* minél messzebb.

A számítógép elkészerítő képet festett a negyvenöt tonnás mechről. A bal kar teljes egészében hiányzott, a gépágyú töltőmechanizmusa pedig majdnem teljesen védtelenné vált. Gordie a radarra pillantva elkéseredetten vette észre, hogy a piros pont igen gyorsan közeledik hozzá. Az egyik másodlagos monitora felett sárga fény villant, jelezve, hogy a versenybírók azt ajánlják, adja meg magát. *Nem veszítetek! Most tényleg valami nagyon jó ötletre van szükségem. Lássuk csak. Az egyetlen előnyöm a közelbarc lenne. Viszont abhoz közel kell mennem hozzá. Valabogy muszáj lesz megoldanom.* Gordie egy kicsit megkönnyebbült, mikor a *Caesar* állapotát mutató monitorra nézett. A jobb láb körül piros, a bal kar körül sárga, és a mellkas körül is sárga vonalak mutatták, hogy a mech már jónéhány találatot kapott. Azonban ettől még nem tűnt sokkal biztatóbbnak a helyzet.

A *Hatchetman* sántikálva elindult az út mentén. A térkép szerint az út az aréna széle felé vezetett, és egy beépítetlen területen végződött. Gordie igyekezett minél hamarabb olyan helyre vinni a mechjét, ahol törbe csalhatja ellenfelét. Mikor kiért az út végére, párszáz méterre a háta mögött feltűnt a *Ca*





esar is. Még mielőtt ellenfele eltűnhetett volna a szeme elől, útjára engedett egy acélgolyót és egy PPC lövedéket, melyek a sánta mech hátát vették célba. Mindkét lövedék célt tévesztett, de a nehéz mech pilótájának igazából nem is állt szándékában eltalálni Gordie-t. Csak játszani akart. Lassú léptekkel vonult végig az úton, és még óvatosabban lépett ki a beépítetlen területre.

Gordie erre a pillanatra várt, mióta a csata elkezdődött. A *Caesar* egy igen fejlett mech-típus volt, annak ellenére, hogy leginkább egy végtagokkal rendelkező óriási vasgolyóra hasonlított. A karja és a lába túl vékonynak tűnt ahhoz, hogy a hatalmas súlyt megtartsa, és Gordie éppen ezt szándékozott kihasználni. Amint a *Caesar* kilépett elé, egy pillanatot sem késlekedett. Az addig mechje törzse mellett tartott jobb karját ugyanabban a pillanatban emelte fel, mikor ellenfele a Gauss-ágyús karjával becélozta őt. A fejsze egyetlen csapással elválasztotta a kart a mechtől; a végtag pörögve szelte át a levegőt, és a közeli lelátóba csapódott. Gordie a szeme sarkából látta, mi történik, de jobban féltette az életét annál, semhogy ezzel foglalkozzon. Újabb csapásra készült fel, ám ezúttal az ő mechjét érte találat. A törzsébe egy PPC lövedék és egy impulzuslézer-sugár vájt, átszakítva a páncélzatot, és szétrombolva néhány hűtőegységet.

*Most végzek vele!* A fejsze ismét lesújtott, ezúttal a *Caesar* pilótafülkéje felé. A csapás pontos volt, és gyakorlatilag kihasználta a pilótafülkét a helyéről. Az összeroncsolódott fémdarab a megmerevedett

mech mellé hullott, az irányíthatatlanná vált *Ceasar* pedig a hátára borult. Gordie mechjében ugyanekkor felvillant a párbaj befejeztét jelző fény. Óriási kő esett le a szívről.

Fél óra sem telt bele, és az aréna újabb csata színhelyévé vált. Ezúttal két könnyű mech csapott össze, ám ezt Gordie már páholyból akarta megnézni. Miután kiszállt mechjéből, gyors léptekkel a harcosok elszállítására érkező lebegőjárműhöz sietett, amely hangos zúgás közepette elhagyta az arénát.

Elder Mordoc várta a mech-hangárban. A köpcös férfi ugyan rendelkezett saját istállóval, mégis szívesen foglalkozott a párharcokat vívó harcosokkal, ez alatt a meccs alatt pedig a rendezők és bírók sorát erősítette. Arcán csalódottság ült, és egy fegyelmező szülő tekintetével méregette a kócos, izdadt mech-harcost.

– Garth, ezt jól elszúrtad – mondta szándékosan halk hangon.

Gordie meglepődve nekitámaszkodott mechje épen maradt lábfejeének. Kicsit kifújta magát, és barátjára nézett.

– Mi a gond Elder? Hiszen nyertem, nem? – kérdezte fáradtan.

– Csak éppen közben megöltél harminc embert! Gordie egy szót sem szólt.

– A következő másfél évben nem versenyezhetesz itt a Galateán – mondta Elder Mordoc szomorúan. – A nyereményed megkapod, a versenyektől viszont tartsd távol magad.

Az alacsony férfi a kabátujjából egy kisebb nejlonzacskót vett elő, amely öt köteg C-jegyet tartalmazott. Gordie szó nélkül átvette a nyereményt, és elballagott.

## Galaport

### Galatea

**Skye Határvidék, Egyesült Nemzetközösség  
3057. október 5.**

Sötét volt. A levegő dohos és párás, mindenütt alkoholszag terjengett.

– Braddy...? Jinx...?? – hallatszott két erőtlen hang.

Lassan kinyitotta a szemét.

Egy pinchehelységben voltak mind a hatan, mindegyikük kezén azok a bilincsek voltak, amelyeket foglyul ejtőik tettek rájuk. Összesen három matracot dobtak be nekik, hogy aludni tudjanak, a

szoba fényét pedig egy alig pislákoló égő adta, amely bármely pillanatban kialudhatott. Mindannyian a középkorban érezték magukat.

– Azt hittem, már sosem ébredsz fel. Ezek alaposan ellátták a bajunkat, miután behoztak – mondta Derek Petersen, a csapat legfiatalabb tagja. Mindössze huszonnégy esztendő volt, mikor csatlakozott a Szökevényekhez. Az első csapat fél éve érkezett a Galateára, hogy felkutassák azt a bizonyos személyt, aki a megbízójukat olyan kellemetlen helyzetbe hozta. Még két hetet sem töltöttek a városban, amikor hasonló körülmények között az egész csapatot lemezárólták. Eddig úgy tűnt, a második csapatnak sem lesz nagyobb szerencséje, de ők legálább még életben voltak.

Léptek hallatszotnak a folyosón, és egy nő állt meg a helyiség ajtaja előtt. Nem nyitotta ki az ajtót, de erős, határozott hangját e nélkül is mindannyian hallották.

– Még néhány nap, és elmegyünk innen. Addig is maradjatok nyugodtan. – mondta, majd el is távozott.

– Huh... azt hittem, megint hozta a barátait is – szólalt meg a csapat egy másik tagja, Emilio de Lopez, akit a nyakában lógó, furcsa lényt mintázó medál után Jinxnek neveztek el.

– Ugyan, Jinx, már megint rémeket látsz. Ezeknek élve kellünk. De egyet nem értek. A Kalaposnak nincs pénze ennyi emberre. Attól félek, hogy ezek a Kapitányt akarják.

– Csend legyen! Valószínűleg lehallgatnak bennünket – intette csendre Bernard „Braddy” Collins Harley Smith-t. – Harley, ezek profik. Nem hinném, hogy a Kalapos bérelte fel őket. Egy nyomorult bukméker sose áldozna ennyit a saját védelmére. És ne felejtsetd el, hogy nem mi vagyunk az egyetlen behajtóbrigád, aki rá vadászik – mondta Braddy széles mosollyal az arcán.

– Jó, akkor viszont itt az ideje, hogy kijussunk innen, és kitaláljuk, kik is ezek.

## Galaport

### Galatea

#### Skye Határvidék, Egyesült Nemzetközösség 3057. október 5.

Gordie és a *Thor* karbantartói a mech-hangárban üldögéltek a *Hatchetman* mellett.

– Ez a helyzet. Mivel nincs más választásom, el-



hagyom a bolygót. Rajtatok múlik, hogy velem jöttök-e. Mivel mindannyian harcosok voltatok, sőt, még mindig azok vagytok, azt hiszem, tartozom nektek annyival, hogy elsőként titeket kérdezzek meg arról, csatlakoztok-e hozzám. Megpróbálok egy zászlóalj méretű csapatot összehozni, és szerencsét próbálni az Outreach-en, vagy esetleg elszegődni az egyik uralkodóház szolgálatába.

Miután az utolsó mondatot is befejezte, Gordie körbenézett a technikusain. Mindegyikük szemében ott volt az elszántság, hogy újból harcolhassanak, és látszott rajtuk, hogy komolyan gondolkodnak az ajánlaton.

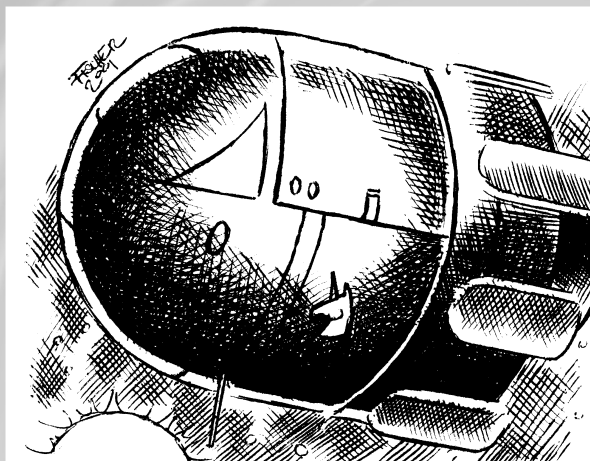
– De ehhez rengeteg pénz kell, Gordie – szólalt meg a mech hűtőegységeit karbantartó szerelő. És azt hiszem, ez a meccs nem hozott nekünk annyit, hogy egy ilyenbe belevágjunk.

– Ebben szerencsére tévedsz. Van itt egy pár adósom, és sikerült elegendő pénzt szereznem ahhoz, hogy vegyek néhány mechet. Illetve valami olyasmiket, amik egykor annak számítottak. A pénz elég volt alkatrészekre is, és még ki is béreltem egy űrugrót, amely elvinne innen minket. Öt nap múlva indul innen, Galaportból.

– Melyik lenne az, Gordie? – kérdezte most egy másik olajos arcú tech.

– Az *Unikornis*. – A név kimondása után mindegyik harcos meglepődött, azonban csak az egyikük mert megszólalni.

– De... az egy *Union* osztályú űrjáró! E... ennyi pénzzed honnan volt?



– Tudjátok, kötöttem néhány fogadást is. – A mondat hallatán többen nevetni kezdtek. A hahotát Gordie egy intéssel szakította félbe, majd odalépett a hangár egyik, eddig lezárt ajtaja mellé, és elindította a nyitómechanizmust.

Hatalmas zajjal nyílt ki a fémajtó. Ami mögötte volt, leginkább egy roncsleptre hasonlított. Különböző típusú mehek maradványai sorakoztak a helységben, mindegyiken meglátszott, hogy már megjártak egy pár galateai arénát. A legnagyobb mech egy hatvan tonnás *Dragon* volt, melyet egy negyvenöt tonnás *Blackjack* és *Komodo* követett, velük szemben pedig egy rajnyi könnyű mech állt, szintén elég romos állapotban. A két *Hammer* és két *Scarabus* szinte nagyobb társaik paródiájának tűnt.

Noha újonnan ezek a mehek halálos fenyegetést jelentettek volna, jelenlegi állapotukban még egy holovid filmben sem tudták volna őket használni. A könnyű mehek jobb állapotban voltak, mint a közepesek, de még így sem voltak teljesen működőképesek. A *Hammerek* majdnem azonos mértékben voltak lerongyolódva: az elejükről hiányzott a páncél, fúziós reaktoruk szinte teljesen reménytelen esetnek tetszett, fegyvereik nagy része pedig hiányzott. Nem sokban különböztek ezektől a *Scarabusok* sem. Az egyik törzsének bal oldala teljesen hiányzott a karjával együtt, és látható volt a vállizület helyén éktelenkedő összeégett fémcsonk is. A másik *Scarabus* egyetlen hibája a bal láb hiánya volt, amely az égésnyomból ítélve egy nehézlézer martaléka lett. A pótláb a mech mellett feküdt a talajon.

A közepes mehek sem voltak működőképesek, azonban azokon sokkal nagyobb páncélsérülés volt, mint a harminc tonnásokon. A *Dragon* majdnem teljesen „meztelen” volt, csak a hátán maradt egy vékony, barna foltokkal tarkított páncélréteg. A bal karja is hiányzott, és a jobb láb térdizületét is csak úgy összehegesztették, hogy a mech állva tudjon maradni. A *Blackjack* és a *Komodo* akár egymás tükörképe is lehetett volna. A két mech törzsének egyik oldalán rakéták ütötte lyukak tántogtak, melyek felemésztették az azon az oldalon található kar és láb páncélját is. *Ezeket minden bizonnyal egy tűzérégi rakétavibar kapta el.*

Gordie percekig bámulta a romos csatagépeket, mielőtt visszafordult volna társaihoz. Mikor mégis megtette, vegyes érzelmekkel találkozott. A legmagasabb tech, Jones McAdams szemöldöke majdnem kopaszodó homlokának tetejéig felszaladt, az ügyeletes szakács, Roger Beston pedig csipőre tett kézzel szemlélte a meheket. Először ő szólalt meg.

– A pokolba. Benne vagyok. Nem érdekel, honnan szerezted ezeket, és az sem, hogy miből, de az ördögbe is, benne vagyok. Kész élvezet lesz helyrehozni ezeket a kicsikéket. – Arca fénylett az örömtől, és a komoly mech-szerelő arcát a játékos gyermek arckifejezése vette át. – De mondd csak, mindent ki tudunk rajta javítani? Vannak páncéllemezek, ízületek, és fegyverek? Számítógép alkatrészek?

– Ne is áldomj róla Roger – mondta Gordie mosolyogva. – Nem az a célom, hogy két tökéletes állapotban lévő mecht rajt állítsak fel, hanem az, hogy ezek a mehek egyáltalán működjenek! Annyira helyre tudjuk pofozni őket ezekből az alkatrészekből – a hangár egyik sarkában tornyosuló dombra mutatott, amelyben megtalálható volt a térdizulettől kezdve a pilótaszékig bezárólag minden –, hogy jól nézzenek ki. Ne aggódjatok, rengeteg festéket vettem.

Az utolsó mondaton mindannyian elmosolyodtak, és egymás után csatlakoztak Rogerhez. *Örülök, hogy ők vannak velem. Még nem ismerem őket teljesen, de azt tudom, hogy remek technikusok, és szerintem nem lehetnek rossz mech-barcosok sem. Mindegy. Helyrefofozzuk az egyik Scarabust, és letesztelem őket.*

**Unikornis újrjáró**  
**Galatea körüli orbitális pálya**  
**Skye Határvidék, Egyesült Nemzetközösség**  
**3057. október 12.**

Az *Unikornis* egyenes pályán haladt a *Rider* űrugró felé. Minden terv szerint haladt, a tizenegyedik felzárkózást követően csak órák választották el Gordie-t és a felújított mecheket a hiperugrástól. Az űrugró egy két ugrásnyira lévő, esős világra vitte utazóit a Galatea kellemes klímája után.

Gordie és csapata a lehetőségekhez képest remek munkát végzett a mecheken. Az összes gépet működőképesé varázsolták, bár a fegyverzetükön volt még mit pótolni. A könnyű raj szinte tökéletes állapotban volt, leszámítva a páncélzatot, a közepes rajban pedig csupán a *Komodónál* mutatkoztak irányítási gondok. A harcosok is remekül vizsgáztak, Gordie legalábbis meg volt elégedve velük. Közel sem voltak olyan öreg rókák, mint amilyenek kinéztek.

A tervet tökéletesen kidolgozták, legalábbis mind a hatan ezt hitték. Bár az újrjáró kabinja, aho-

vá bezárták őket, kicsi volt, mégis alaposan eltervezték a szökésüket. Az elmúlt öt nap során csak annyit sikerült kideríteniük, hogy egy *Unikornis* nevű újrjárón fogják őket elszállítani, amelyen valamiféle zsoldosokkal kell majd megosztaniuk, az úticéljuk pedig valahol a Szabad Világok Ligájában lesz. Az első ötletet Harley Smith dobta fel, miután felfigyelt fogvatartóik hanyagságára. Ekkor azonban már csak órák választották el őket attól, hogy kirángálják őket a dohos pincéből, és átvigyék őket a két lebegőautón az űrkikötőbe. Kicsit megnyugodtak, mikor megbizonyosodtak arról, hogy tényleg csak négyen vigyáznak rájuk, de emiatt egyre inkább úgy érezték, hogy profikkal van dolguk. A viselkedésük csak alátámasztotta a sejtést.

Éppen a terv finomabb részletein gondolkodtak, mikor meghallották az újrjáró padlójának fémes kongását. Tudták, hogy ismét két fogvatartójuk hoz nekik ételmezt.

Harley halkán odalopódzott az ajtóhoz, és magásra emelte a kezében összefogott négy fémtálcát. Az ajtó lassan kinyílt...

*folytatjuk...*



## 8. ORSZÁGOS SZEREPJÁTÉK TALÁLKOZÓ

NYÍREGYHÁZA – 2001. AUGUSZTUS 4-10.

Sóstógyógyfürdőn a strand és a vadaspark mellett erdei környezetben,  
2-3-4 fős bungalókban kerül megrendezésre.

Kártyaversenyek, játékkismertető  
Előadások, bemutatójátékok, versenyek  
Live szerepjátékok, fró olvasó találkozók.

Heti jegy szállással 9500 Ft

Heti jegy 4500 Ft.

Napi jegy 300 vagy 600 Ft.

Aki május 31-ig postára ad címünkre  
3000 Ft. előleget az 1000 Ft  
kedvezményben részesül.

Címünk: Szerepjáték szaküzlet  
4400 Nyíregyháza Széchenyi u. 1.  
Érdeklődni lehet: tel.: 42-318-477  
e-mail: gamer@domb.hu

# HATALOM KÁRTYÁI ÁRLISTA

Készült a Magic Shop és a Dungeon árai alapján.  
 Figyelem! A Beholder Kft. nem árul laponként HKK-t.  
 HKK laponként vásárolható a következő címeken:

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

**Tel.: 20-9-678936**

**MAGIC SHOP: 1052 Budapest, Párizsi u. 1. Terra Center üzletközpont**

**Tel.: 266-0211, 266-0212, 266-0213/131**

A bajnok manifesztációja	-	u	8000	A hatalom szava	C	r	500	A mester jutalma	D	r	100
A béke erdeje	S	n	40	A Hatalom Szövetsége	B	r	500	A moák fénykora	T	r	60
A béke mezeje	S	n	20	A hatalom tornya	F	r	100	A moák mesterkedése	TD	r	60
A béke szigete	S	g	50	A hegy kapuja	Ti	n	30	A módszerek ellesése	E	n	20
A berserker itala	Ti	g	20	A Hegy mélye	-	g	10	A mutáció eredménye	C	n	20
A Bika ideje	-	r	100	A hely szelleme	D	r	150	A mutások tombolása	Mu	n	50
A birodalom virágkora	-	r	60	A hírnök szava	T	n	30	A muzsika hatalma	E	n	20
A boldogság csengettyűi	P	r	300	A holtak bosszúja	L	r	200	A nagytanács itélete	B	r	200
A boldondok aránya	F	g	10	A holtak hívó szava	L	g	10	A norektr magiája	T	r	100
A bőség zavara	-	r	200	A holtak nyugalma	S	n	20	A pénz szentélye	F	n	60
A búbájosság rúnája	E	r	200	A holtak szelleme	L	r	400	A pusztítás botja	D	r	60
A butaság terjedése	T	g	20	A horda támadása	C	n	20	A pusztulás fájdalma	C	r	100
A búvőlet perce	F	r	500	A hősi szellemek kincstára	R	g	10	A pusztulás sirjái	L	n	30
A csodák csarnoka	K	n	40	A hősök hagyatéka	R	r	200	A remény virága	E	n	30
A csodák palotája	EVF	n	30	A hősök lakomája	K	g	10	A reménytelenség bajnoka	C	r	200
A Denevér hatalma	F	r	60	A hűség köteléke	R	g	10	A rend helyreállítása	K	n	150
A dimenziók háborúja	L	r	200	A jóság ereje	E	n	20	A repülés szabadsága	P	r	200
A fák ereje	S	g	10	A jóság jutalma	E	g	10	A rettetet katonája	L	r	60
A falak ereje	T	g	10	A jövő felejtése	C	g	50	A rothadás szentélye	C	n	30
A fattyak létrehozása	C	r	150	A jövő ismerete	E	g	10	A rúttság büntetése	E	n	20
A fattyak ura	C	r	150	A jövő ura	D	r	150	A sárkány kincse	Má	r	1000
A fattyak visszatérnek	C	r	150	A kalmárok itala	Má	r	600	A sebek beforrnak	E	n	60
A felöltött vásár ceremóniája	K	n	30	A káosz halványlila aurája	Mu	r	400	A sellők csábítása	R	r	60
A Fenevad üvöltése	Mu	r	300	A káosz hangjai	C	n	20	A skorpió ereje	S	n	20
A fény ideje	P	g	20	A káosz hatalma	C	r	60	A sokaság ereje	C	n	20
A fény ragyogása	K	r	300	A káosz korlátozása	R	n	20	A sors fintora	T	n	30
A fény szentélye	R	g	10	A káosz szentélye	C	n	20	A Sötét Föld átka	C	g	20
A féreg érintése	To	g	20	A kapzsiság átka	F	r	100	A sötétség ideje	Mu	g	10
A föld sárkánya	T	r	300	A kaszás érintése	L	n	30	A sötétség kardja	C	r	50
A föld síkja	-	n	100	A keresés lángja	R	r	50	A sürgetés rúnája	C	r	60
A forrás érintése	K	g	20	A kincsek hatalma	F	g	30	A szabadság ára	-	u	3000
A galetki barlangja	-	n	50	A kincskeresés itala	Má	n	60	A szaporaság jutalma	CJD	n	50
A géniuszt manifesztációja	D	r	150	A kockázat ára	R	r	200	A szelek ura	E	r	150
A gépben lakozó szellem	S	g	10	A kos csapása	L	r	50	A szerencse fia	C	r	50
A Gépezet	D	r	200	A kos ereje	R	r	50	A szerencse pillanata	F	g	10
A gonosz árulása	R	r	300	A Kos rend szerzetese	To	g	10	A szeretet ünnepe	P	n	50
A gonoszság ereje	D	n	100	A kövek ereje	Tu	r	300	A sziklák atyja	T	r	60
A gyenge ereje	F	g	60	A kövek hatalma	T	r	60	A szíriének éneke	E	r	300
A gyenge gyengéje	Tu	r	600	A középszer pusztulása	R	r	100	A szíriének hatalma	E	r	60
A gyenge pusztulása	D	g	100	A közösség ereje	R	g	10	A szójerek tobzódása	S	g	10
A gyógyulás temploma	To	g	10	A lángok estéje	D	n	20	A szójerek tombolása	S	g	10
A győzelem ára	L	r	60	A láthatatlanság köpenye	E	g	10	A takaréklosság jutalma	C	g	10
A győzelem reménye	F	r	200	A lehelet itala	To	n	30	A tanács döntése	F	n	30
A háború szentélye	T	n	30	A lélek védelme	E	g	20	A tanítvány lázadása	F	r	150
A halál angyala	L	r	300	A lelkek folyója	R	r	200	A tavasz illata	Tu	n	20
A halál csókja	C	n	60	A levegő síkja	-	n	100	A teljesség tornya	T	r	50
A halál hírnöke	L	n	30	A lopás nagymestere	D	n	30	A tengerek ura	EIS	r	100
A halál maszkija	L	g	10	A lustaság átka	FD	n	20	A teremtés zenekara	S	r	50
A halál szele	H	r	400	A magány fájdalma	S	g	10	A Teremtő szava	C	n	30
A halál tornya	L	g	10	A mágia csodája	F	r	50	A természet haragja	S	g	10
A halhatatlanok pusztulása	L	r	200	A mágia halála	T	g	20	A természet megcsúfolása	L	n	30
A harag manifesztációja	T	n	30	A mágia létsíkja	-	r	100	A természet papja	S	n	20
A hármast mágikus ereje	S	n	20	A mágia méltósága	F	n	30	A természet rendje	S	g	30
A három kívánság gyűrűje	F	u	3750	A mágia szabadsága	FIR	n	20	A tisztaság tornya	R	r	150
A hatalom átadása	F	n	20	A mágusok átka	Mu	r	400	A titánok híve	Ti	g	10
A hatalom átka	C	r	60	A megbocsátás apostola	R	r	60	A tömeg hívó szava	D	r	50
A hatalom korlátozása	T	r	50	A meglepetés előnye	E	g	10	A trükkök kizárása	T	n	20
A hatalom örülete	F	r	100	A Mester Büntetése	F	r	200	A tudás hatalma	D	g	30



A türelem rózsája	R	r	200	Álomfalo	C	r	50	Aurafalo	S	n	30
A tűz síkja	-	n	100	Álomörzök	E/R	r	100	Auralátás	F	g	10
A tűz ura	D	r	150	Álompor	E	n	20	Aurapollátor	C	n	20
A vadak megfékezése	R/S	r	60	Álomsárkány	E	r	150	Autentikus vámpír	L	r	600
A vadak ura	S	r	150	Álomtündér	E	r	50	Avengir	R	r	100
A változások kora	P	r	150	Álomvilág	-	n	100	Avengir kívánsága	R	n	30
A vámpír csókja	L	r	100	Álomvirág	E	g	50	Avilliss	P	n	30
A vámpírok éjszakája	L	n	30	Alpesi tehén	S	g	10	Az agy kifacsarása	C	r	200
A védelem itala	P	g	30	Általános randomizáció	F	r	50	Az áldozat szintje	Mu	n	50
A végső áldozat	S	n	20	Altatódal	E	r	50	Az álmok hatalma	E	r	60
A vér szintje	H	n	50	Ametisztmedál	S	g	10	Az alvó oroszlán	F	n	30
A vereség híre	C	r	50	Amniosz-fa	F	n	30	Az alvó szörny	C	r	150
A világ újrafelosztása	F	r	50	Ámokfutó	D	n	30	Az angyalok háborúja	D	r	60
A víz síkja	-	n	100	Amyrro	Ti	r	300	Az ártatlanság kora	S	r	50
A ximox lehetete	H	g	30	Animált ősföld	T	r	100	Az átalakulás bőre	E	u	3000
A zangrozi módszer	F	g	10	Annak	S	n	100	Az agyszerűség hatalma	Ti	n	50
Abarrun segítsége	F	g	30	Annihiláció	Má	n	60	Az elemek ura	R	u	4000
Acél Öklök	R	r	100	Antimágikus ballaszt	S	n	60	Az élet egyensúlya	S	r	50
Acéldarázs	S	r	150	Antimágikus goblin	Ti	n	60	Az élet és halál kupája	S	r	60
Acélkolosszus	F	r	800	Antimágikus őrtorony	T	g	10	Az élet fája	Tu	r	300
Acélököl	T	g	100	Anyagi robbanás	Mu	r	500	Az élet íze	L	g	10
Achát gólem	C	u	3000	Apokalipszis	L	u	4500	Az élet könyve	R	r	60
Adamantitgólem	C	r	600	Aquan	S	g	10	Az élet körforgása	S	r	300
Adószedő	F	n	30	Áradás	S	n	20	Az élet szava	S	n	20
Aeratikus hasnyák	L	r	60	Arany délelőtt	F	n	50	Az élet tornya	R	g	10
Afgóri hatalma	-	r	500	Arany papi karkötő	-	n	10	Az élet vize	S	r	60
Afgóri, szimillit törzsfő	B	n	60	Aranybánya	F	r	150	Az ellenállás megtörése	Ma	g	10
Agglomerátor	F	g	10	Aranyéső	F	g	50	Az ellenfél balszerencséje	C	u	2750
Aggresszivitás	D	g	20	Aranyfecske	E	g	10	Az elme fölénye	E	n	50
Agyageleméntál	Ti	g	20	Aranygriff	R	r	150	Az ényeszet hídjá	C	r	60
Agyagalamb	T	g	10	Aranylő ugarháj	R	g	10	Az erdő lelke	S	g	10
Agyagólem	F	r	60	Aranyárskány	K	r	700	Az eretnekek bosszúja	-	g	20
Agyalapi Aladár	Má	n	30	Aranytojást tojó tyúk	C	r	50	Az erő ökle	T	g	10
Agybenítés	F	g	100	Aratás után	R	n	20	Az erős gyengéje	T	g	50
Agyburok	E	g	30	Arató csattanat	T	g	10	Az idő hercege	C	r	60
Agydaráló	C	r	300	Arc	C	r	60	Az idő kereke	E	r	2250
Agyletapogató	E	n	20	Arhomad varangy	Mu	g	10	Az időrabló érintése	E	g	50
Agyroppantás	D	g	10	Aritma	S	n	20	Az igazság pillanata	R	n	30
Agytaposás	T	r	100	Arkangyal	R	r	400	Az igazság próbája	R	g	20
Agyvíhar	Ma	r	300	Armageddon	C	r	300	Az információ hatalma	C	n	20
Agyzabáló	E	n	40	Arnilla	D	r	50	Az isbai szent bak	R	r	50
Agyzavarás	E	r	60	Árnyékharcos	Ti	r	300	Az istenek könyve	R	g	10
Ahriman	B	r	100	Árnyékhold	C	r	150	Az istenek küldötte	K	n	50
Aktivitás	R	g	10	Árnyékárja	C	g	30	Az istenek sóhaja	R	g	10
Alacsony morál	C	g	10	Árnyéksárkány	L	r	300	Az iszonyat tornya	L	r	150
Alagút	T	n	20	Árnyéktestőrség	F	n	20	Az ongóliantok dühe	T	g	10
Alakváltás	E	n	20	Árnyéktűz	C	r	100	Az orgorók átka	S	r	100
Alakváltó	S	g	10	Árnyékvilág	L	g	10	Az orgorók hatalma	S	r	60
Alanor	R	u	3000	Árnymanó	D	g	10	Az óriások dühe	T	r	60
Alanori csatamén	R	n	60	Árnyrém	L	g	10	Az óriások fájdalma	T	r	50
Alanori Csatorna	R	r	50	Arnthon	T	r	100	Az orkok őreganya	D	r	500
Alanori egyetem	R	n	30	Árulás	D	g	10	Az örök élet forrása	R	g	10
Alanori futár	R	r	100	Áruló Yathmog	C	r	400	Az örület temploma	D	r	60
Alanori könyvtár	R	r	50	Árvíz	S	r	300	Az ósmágus kívánsága	Má	r	400
Alanori Krónika	R	r	60	Asylum	F	r	100	Az ósök bilincse	F	n	60
Alattomos manó	D	g	20	Asztrálféreg	P	g	10	Az ósök csarnoka	Ma	n	40
Alattomos módszerek	C	r	50	Asztrális kapocs	F	g	10	Az ósök könyve	Tu	r	300
Álcázás	E	n	20	Asztrális polip	H	g	30	Az ósök szelleme	H	g	10
Álcázás szakértelem	-	n	40	Átcsoportosítás	R	r	50	Az ósök tudása	Tu	n	60
Álcázómester	To	g	20	Áthatolhatatlan kód	S	r	100	Az őszinteség bajnoka	R	r	150
Áldomás	R	g	10	Átkos kötődés	L	n	50	Az univerzum kifordítása	C	r	60
Áldozási ceremónia	To	r	300	Átkozott bőr	Mu	g	20	Az univerzum tengelye	L	r	50
Áldozat	L	n	20	Átkozott kincs	F	r	50	Az utolsó csók	E	n	30
Áldozat a holnapért	R	r	60	Átkozott mágia	T	r	50	Az utolsó szó	L	r	60
Áldozathozatal	C	g	10	Átok	C	g	30	Azbesztagyú Arktisz	F	n	30
Áldozati bárány	L	g	10	Átokféreg	L	g	20	Azonnali bűbáj	L	g	30
Áldozati máglya	L/D	g	10	Átokkő	L	n	20	Azonnali gyógyítás	S	g	10
Áldozókés	C	g	10	Átokmanó	Mu	n	60	Azt mondtam, nem	E	u	4500
Áldozómester	L	g	10	Átokmurgattyú	C	g	30	Baar-ork	D	g	10
Alex Vampirsson	L	n	100	Átokpulzálás	Mu	r	300	Baghar	C	r	100
Alias Kurd	Ti	r	300	Átokszórás	-	n	60	Baghar fétise	C	r	100
Alkalmazkodás	E	g	10	Átruházás	T	g	10	Bájtalt	E	r	50
Alkalmazkodás	P	n	10	Áttelepítés	T	r	50	Bajnoki aréna	K	n	50
Alkímia	F	g	10	Áttérítés	-	g	10	Bajnokok csatája	T	r	50
Alkímizáló üst	F	n	50	Atvy Morodur	Tu	n	30	Bajnokság	T	r	50
Állati félelem	F	g	10	Augur köpenye	R	g	20	Bakkura	T	n	20
Álmodozás	E	r	50	Augur varázskönyve	R	r	200	Bakugrás	T	r	50

Baljós jelek	D	r	200	Chara-din döbbenete	C	u	2750	Don Caloni	T	r	300
Baltazár, a behemót	K	n	40	Chara-din fattya	C	g	30	Doorwalth	L	r	150
Bandita	D	g	10	Chara-din fénykora	C	g	10	Doppelganger	E	r	100
Banyapók	C	r	200	Chara-din helytartója	C	g	10	Dor	Ti	r	400
Bányarém	T	g	10	Chara-din kóaszlovagja	C	r	200	Dornodon hava	D	g	10
Bányászat szakértelem	-	g	10	Chara-din küldetése	C	r	50	Dornodon küldetése	D	g	50
Bármágus	F	g	20	Chara-din lesújt	C	g	30	Dornodon lovagnője	D	r	200
Bátorság	T	g	10	Chara-din macskája	C	g	10	Dornodon oltára	D	g	10
Bávatag golombár	S	n	30	Chara-din monolitja	C	n	20	Dornodon papja	D	g	10
Bazaltelementál	T	n	30	Chara-din oltára	C	g	10	Dornodon szentélye	D	r	100
Bean-sidhe	L	r	60	Chara-din papja	C	g	10	Dornodon temploma	D	r	60
Becsületes küzdelem	T	r	50	Chara-din talizmánja	C	r	60	Dornodon visszavág	D	n	100
Beholder mágus	Má	u	4000	Chara-din temploma	C	r	50	Dorony-duda	F	n	60
Békítés	R	g	10	Chloe	Mu	r	300	Dort Amessix	T	r	100
Béklyó	T	r	50	Connor Wartause	T	r	200	Drakolder érdemrend	F	g	10
Belladonna	E	n	30	Csábmosoly	E	g	10	Drakolder mágus	F	r	60
Bérmágia	T	r	60	Csákányos Blendor	T	n	30	Drakolder testőr	F	r	400
Bérmunka	F	r	150	Csala-csiny Csilla	E	n	60	Drasmólyom	S	g	10
Bern, a szutyok	Mu	r	200	Csapdaészlelés	-	g	20	Drónkeselyű	C	g	10
Betakarítás	S	n	60	Csapdakészítés	-	g	10	Drótháló	C	g	10
Betonfal	T	r	100	Csapmester	Mu	g	30	Drótszűrő	F	g	10
Bibirscók-óriás	T	r	100	Csatamágus	T	n	30	Drótszűrő pincsi	R	n	30
Bíborgörény	S	n	30	Csere	F	g	10	Drud	D	r	60
Bikacsók	D	r	50	Cserebogár	P	r	200	Duer-ork	D	g	10
Bikviadal	-	r	200	Csillagbajnok	E	r	60	Dühkitörés	T	g	10
Blith	Má	n	50	Csillaghullás	L	n	30	Dupla szintépés	-	g	30
Bogyó gránát	D	g	10	Csipkerózsika álma	E	r	60	Dupla vagy semmi	C	n	20
Bohócmolod	K	n	50	Csoda	R	g	10	Duplicsavar	Ma	g	30
Bölcs szilimill	K	n	50	Csodabogár	R	g	10	Duplikátum	D	r	300
Bölcs tanító	R	g	10	Csodadoktor	C	g	10	Ében hadúr	C	r	250
Bölcsek köve	-	g	10	Csodaszarvas	S	g	10	Ében halálhajsár	C	r	60
Bölcsség	-	r	150	Csókmgia	E	r	50	Ében harcos	C	g	10
Bölcspólip	S	r	100	Csökkönyv öszvér	S	g	10	Ében munkfelügyelő	C	g	10
Bolhakutya	E	g	10	Csónak	S	n	30	Ében vitéz	C	g	30
Bombagoly	S	g	10	Csontfal	H	n	60	Éber vadászkutya	R	g	10
Borax király	R	r	50	Csontgólem	H	n	60	Ébred az erdő	S	n	30
Borr'tan	P	n	30	Csonthalom	H	n	60	Egérút	-	u	6000
Borun, a bérnyilkos	To	r	300	Csontkés	-	g	10	Egészségpróba	Tu	r	300
Borúra derű	E	g	10	Csontlepké	L	r	60	Égető tekintet	R	r	50
Borzalmak szakadéka	C	r	100	Csontpáica	L	g	10	Egotizmus	C	r	50
Borzalmas varkadar	D	r	200	Csontszurony	T	g	30	Egokinzás	P	g	30
Bo-skorpió	S	n	30	Csontváz	L	g	10	Egyenlő esélyek	F	g	10
Bosszú	T	n	100	Csontváz harcos	L	n	60	Egyszerűsítés	S	n	50
Bosszúálló	T	r	150	Csontváz lord	L	r	200	Együttérzés	R	n	20
Boszorkánylány	S	r	300	Csordaszellem	C	r	100	Éhínség	L	r	60
Boszorkánymester	To	n	60	Csótánykirálynő	H	n	60	Ehknagorhu	E	r	150
Brakkara	D	n	20	Csupacsáp csillag	Tu	r	300	Éjféli pusztítás	L	n	30
Bronzpáncél	T	n	20	Csupasz izom	T	g	30	Éjkornis	C	r	100
Bronzsisak	T	g	10	Daergaoth lord	Mu	g	30	Éjmágus	C	r	100
Brutális mancs	Ti	n	50	Dagály	S	r	50	Éjmágus köpenye	C	r	50
Brutális szilimill	Ti	n	50	Dálámár	-	n	30	Éjmágus tükré	C	n	30
Brutalitás	T	n	20	Darászfelhő	F	g	10	Éjszarkány	C	r	400
Búbájlidérc	C	n	30	Darkseid	R	n	30	Ekharion	T	n	30
Búbájlópás	E	r	400	Daronel	F	r	50	Ekharion bébi	T	r	50
Búbájmásolás	E	r	300	Degradálás	Ti	g	10	El DonGo	-	r	60
Búbájdoldás	L	g	30	Degradátor	C	g	10	Elektromos angolna	F	g	10
Búbájsemlegesítés	E	g	30	Dehidrátor	S	n	30	Elektromos kéz	Ma	g	10
Búbájdélelem	E	g	20	Déja vu	C	u	6000	Elektromos pajzs	F	n	20
Bufa hírnöke	B	r	150	Déli napsütés	R	n	30	Elektromos rája	F	r	100
Bufa lovagnője	B	r	200	Délibáb	T	n	30	Élelmiszerraktár	H	n	30
Bufa nevetése	B	u	2750	Démontétű	C	g	10	Elementál fatty	Ma	g	20
Bumeráng	R	g	10	Denerissa éneke	P	n	30	Elemi Argon	Ma	r	300
Bundás csirmáz	T	r	150	Denevér szimbólum	D	r	60	Elemi földcsapás	T	n	30
Büntetés	D	n	30	Dermesztűz	H	r	500	Elemi rín	R	r	300
Büntető pragonc	T	r	100	Destabilizátor	-	n	150	Elemi védelem	R	r	200
Burástyá királynő	E	r	100	Destruktív fúzió	D	n	20	Elemi vízcsapás	S	g	10
Burástyá kőlyök	E	g	10	Deus ex machina	E	r	60	Elenios csábítása	E	n	20
Burástyá öznölés	E	n	30	Dhojaktra	Mu	r	300	Elenios küldetése	E	r	50
Burástyatójás	E	g	10	Diána	E	r	60	Elenios lovagnője	E	r	300
Búvólés	E	g	10	Diána tánca	E	r	50	Elenios oltára	E	g	10
Búvós hajnal	E	n	50	Dimenziórés	C	g	10	Elenios papnője	E	g	10
Búvós lant	E	r	200	Direkt kontaktus	E	r	300	Elenios szentélye	E	n	30
Búzós fej	Mu	n	30	Diuretikus kráken	E	r	300	Elenios temploma	E	r	50
B'Waetan	C	r	200	Dizruptor	D	r	150	Életenergia	-	r	150
Caramella	E	n	30	Dögkeselyű	D	g	10	Életesszencia	R	n	30
Célpontválasztás	Má	r	300	Döglégy	L	g	10	Életfolyam	R	r	200
Chara-din álma	C	g	10	Dögvész	C	r	150	Életgyár	K	n	40

Életosztón	S	n	20	Evaporór	F	n	100	Feudális örökség	T	r	50
Életpajzs	S	g	30	Evolúció	S	n	20	Fezmin gépezete	P	r	700
Életszívás	D	g	10	Exhumálás	H	n	60	Flavius	R	r	100
Életszívó kard	L	r	60	Ezeréletű	E	r	100	Fóbia	F	n	30
Eleven rettenet	Mu	r	300	Ezoterikus mardel	E	r	100	Fogadó	F	r	300
Elévülés	C	n	20	Ezüstserg	R	g	20	Fogolycsere	E	n	30
Elf	E	g	10	Ezzüstmágusok tornya	F	r	100	Földanya	S	r	400
Elf bárd	F	g	10	Fabontó szőjer	S	n	60	Földanya amulettje	S	r	200
Elf mesterharcos	F	r	100	Fagymester	H	n	30	Földanya csókja	S	g	10
Eliana	R	r	500	Fair play	R	r	50	Földanya erdeje	S	r	100
Elimináció	D	g	10	Fairlight állovagja	F	r	300	Földanya gyümölcsei	S	r	250
Elit gárdista	T	r	100	Fairlight bankár	F	g	10	Földanya kegyeltje	S	r	200
Elit palotaőr	F	r	500	Fairlight bankja	F	n	30	Földanya közbeszól	S	g	10
Ellenvarázslat	F	g	100	Fairlight cselszövése	F	n	30	Földanya ligete	S	g	10
Elmanakh	To	r	300	Fairlight játéka	F	r	100	Földanya óvó keze	S	g	10
Elmféreg	F	r	60	Fairlight küldetése	F	r	50	Földanya paradicsoma	-	n	100
Elmemorzsolás	P	r	400	Fairlight oltára	F	g	10	Földelementál	Ti	n	60
Elmepajzs	-	r	100	Fairlight papja	F	g	10	Földhánys	T	r	50
Elmulás	Tu	g	20	Fairlight pusztító masinája	F	r	50	Földharc	-	g	50
Élő fal	S	n	30	Fairlight temploma	F	r	50	Földindulás	T	g	10
Élő útvesztő	S	r	60	Fairlight trükkje	F	g	30	Földmozgás	T	r	100
Élőáldozat	L	r	200	Fairlight vihara	F	n	30	Földöntülü ragyogás	E	n	20
Élőhalott-pusztítás	R	g	10	Fairlight villámai	F	n	30	Földregés	T	n	30
Élőholt gárdista	L	r	200	Fáklya	R	n	20	Folyó	S	n	100
Élőholt mágus	L	r	600	Fal	R	g	30	Fordulat	F	g	20
Élőholt mirg	L	g	10	Falkavezér	S	r	200	Förtelemféreg	C	g	10
Élőholt quwarg	L	n	300	Falu	S	r	200	Fregnikus plazma	C	g	10
Élőholt rituálé	L	r	200	Falvastagítás	T	g	10	Függőhid	SE	g	10
Élőholt sullár	L	n	30	Fanatikus Wart	K	g	30	Fullánk	D	r	50
Élősködő	F	n	20	Fantalas	R	n	20	Fúraktár	Tu	n	30
Élőváros	F	r	100	Fantom	E	g	10	Fürdő	S	g	20
Előzőnlés	T	n	30	Fantomársáskányok	C	r	1250	Fürgülés	T	n	30
Elsius, a gyógyító	Tu	r	300	Fáradtság	EF	n	20	Fúria	E	n	30
Első vér	T	n	30	Farkastestvérek	Tu	n	60	Furulya	S	g	20
Elszabadult indulat	T	g	10	Fatónk	S	g	10	Futóhomok	S	n	30
Elterelés	S	r	50	Fatty lord	C	r	100	Fúzió	D	g	10
Éltető tettvág	R	g	10	Fattagy szaporodása	C	g	20	Fyrol	B	r	200
Elveszett tudás	Tu	g	20	Fattagy teremtése	C	g	20	Gaddar	Ti	r	300
Elzárás	E	g	20	Fátyol	E	n	20	Galetki bárd	B	r	300
Ember kalandozó	-	g	50	Fedett verem	S	n	20	Galetki hadvezér	Mu	r	300
Emberevő	T	n	100	Fegyver szakértelem	-	g	50	Galetki helytartó	P	n	50
Emléktolvaj	C	g	30	Fegyverbolt	T	n	20	Galetki kém	Má	n	60
Enciklopédia Fantasia	-	u	4000	Fegyverkovács	T	g	10	Galetki százhős	To	g	20
Energiaacsapolás	H	g	10	Fegyvermester	R	r	400	Galetki varázskő	Ma	g	20
Energiaelementál	-	n	40	Fegyverrántás	T	n	20	Gandor	D	r	150
Energiafolyam	F	n	20	Fegyverszűnet	S	n	60	Gargol	P	r	300
Energiaital	E	r	150	Fehér gyógyító ital	Má	g	20	Garokk	T	g	10
Energiaiktörés	F	g	10	Fehér Tigris	K	r	800	Gasok	Má	n	30
Energiaikoncentráció	C	r	200	Fejvadász klán	C	n	20	Gátvakond	T	n	30
Energiaapajzs	Má	g	10	Fekete griff	C	r	100	Gázturbina	Mu	n	40
Energiaspiráll	R	r	200	Fekete gyík	Ti	g	10	Gebarian, az utazó	E	r	60
Energiaszellem	E	n	20	Fekete hólyag	Ti	n	60	Gemina amulettje	S	g	10
Energiaütse	F	g	10	Fekete kehely	D	r	50	Gemina balzsama	S	g	10
Enor a ravasz	To	g	30	Fekete lovag	To	n	60	Gemina porcelánkutyája	S	r	200
Ent kertész	S	g	10	Fekete lyuk	-	n	100	Gigaököl	T	g	20
Építész	T	g	10	Fekete ölész	Ti	g	20	Gitonga	S	g	20
Építkezés	T	g	10	Fekete özeveg	S	r	60	Gladiátorvért	L	n	20
Epokifféreg	E	g	10	Fekete Peter	L	u	3000	Glória	-	g	50
Épület teremtése	F	g	10	Fekete sereg	T	r	100	Gnóm	F	g	10
Erdei manó	S	g	20	Felderítés	-	r	300	Gnóm katapultállomás	F	r	60
Erdei tündér	E	n	30	Felejtés	E	g	10	Gnóm kutatóállomás	F	r	60
Érdekszövevséges	To	n	30	Félelemjáró	L	g	10	Gnóm mágus	F	g	10
Érinthetetlenség	S	n	20	Félelnk Yathmog	Mu	r	400	Gnóm szolgálo	S	r	100
Erőd	T	n	30	Felsőbrendűség	C	n	20	Gnómlak	F	r	60
Erőgyensúly	S	r	60	Feltámasztás	R	g	10	Gnorrathi vérfarkas	L	r	100
Erőgyújtés	R	r	100	Feltételes gyógyítás	R	n	30	Goblin	Ti	g	20
Erőpajzs	F	g	10	Fémbontó szőjer	F	r	50	Goblin horda	Ti	n	60
Erőpróba	Ti	r	300	Fenix	K	r	300	Goblin katona	Ti	g	20
Ervdő	S	r	60	Fényelementál	R	r	200	Goblin kürt	Ti	n	60
Érző szívű dromedár	R	g	10	Fényfőnix	K	r	400	Goblin mágus	Ti	n	60
Esélytelenség	C	g	10	Fénytestvér	K	n	30	Goblin orgyilkos	Ti	g	20
Essenciakristály	E	r	400	Fényúr	R	r	200	Goblin ügyeskedő	Ti	r	600
Estariol	C	r	100	Féregszint	-	n	60	Goblin várúr	Ti	n	60
Északi druida	S	n	30	Ferratació	C	r	10	Goblin vezér	Ti	r	500
Északi tűzsárkány	D	r	500	Fertőzés	R	g	50	Göcsörtös bunkó	S	r	50
Éteri fény	R	n	20	Ferwagor kincse	T	r	100	Goldugar	R	g	10
Étkezési homár	S	r	100	Ferwagor, elementál lord	T	r	100	Gólemformázás	-	n	40

Gömböc	C	r	200	Hála	E	n	20	Hordaparancsnok	T	r	200	
Gömbvillám	R	r	800	Halálbáró	L	g	10	Hordóagyú mameluk	T	n	30	
Gonosz szilmill	H	n	50	Halálcsapda	L	n	20	Hős	R	r	200	
Gontrak alkujá	F	C	g	10	Haládelementál	L	r	500	Hósi halál	D	n	20
Gontrak gyűrűje	F	E	n	30	Halálhozó	Mu	g	20	Hősies küzdelem	D	g	10
Gonyolék	T	g	10	Haláljáró	H	g	20	Hősiesség	R	g	10	
Görényteknoć	To	g	10	Halálkapu	L	g	10	Hőskorszak	R	g	10	
Gorhmad féreg	S	n	60	Halállista	Ma	r	300	Hősök ideje	R	g	20	
Gormaffi gormaff	E	r	150	Halálmadár	L	g	10	Hosszú íj	E	r	50	
Gorombilla	R	g	10	Halálmester	H	r	400	Hóvihar	S	n	20	
Gothmog	F	r	400	Halálóriás	L	r	80	Hübérszövetség	R	n	20	
Grákó denevér	L	n	20	Halálós kór	C	r	50	Huddens mester	R	r	200	
Gránátsapda	C	g	20	Halálos sugárzás	L	r	50	Hulládelementál	S	g	10	
Gran'Darr	Má	r	300	Halálos szerelem	P	r	150	Hullazabáló	L	g	20	
Gránit őrszobor	T	r	100	Halálosztó Káin	D/C	u	3000	Hurleon	F	n	30	
Gránitbőr	Tu	r	300	Halálparancs	H	n	30	Húség	K	n	20	
Grath Morphus	L	r	50	Halálpenge	D	g	10	Húsevő magszim	S	g	10	
Griff-fióka	E	g	10	Halálsíkoly	L	g	10	Hűtlen szolga	F	g	10	
Griffónix	R	r	400	Halálsugár	L	n	20	Ichinedar	Ti	r	300	
Griffojás	R	n	20	Haláltánc	T	g	10	Idegen tollak	S	g	10	
Grok-képződmény	S	n	20	Haláltáncos	Ti	n	30	Idegroncsolás	F	g	10	
Gruangdag	T	r	300	Haláosztó pocok	C	r	100	Idézés	-	g	20	
Gruangdag amulettje	T	n	20	Halhatatlan klántag	H	g	20	Időcsere	F	u	3250	
Gruangdag testőre	T	g	10	Halhatatlan klánvezér	H	r	300	Időgyorsító	E	r	100	
Gruangdag vára	T	g	10	Halhatatlanság	D	r	100	Időhurok	E	r	100	
Gubbó	K	g	10	Halvány reménysugár	R	g	10	Időkapu	P	r	400	
Gwendolen	E	r	60	Halvaszületett	L	n	60	Időkiesés	E	r	150	
Gyászbeszéd	R	g	10	Hamis istenek	C	g	20	Időrabló	P	r	500	
Gyászszerterítés	L	g	10	Hamupók	S	g	10	Időtörzülés	E	r	100	
Gyáva féreg	D	r	60	Hangrobbanás	E	n	60	Időugrás	F	g	10	
Gyávaság	C	g	10	Haragvó istenek	C	r	100	Időtűzadás	E	r	150	
Gyémántszárkány	R	r	300	Harci mágus	F	r	60	Ifjabb Lord Kovács	T	r	100	
Gyenge méreg	S	g	10	Harci mutáns	Mu	r	200	Igazságtevő	R	r	200	
Gyengítő lehelet	L	g	10	Harci sámán	Ti	g	20	Igor	L	n	30	
Gyermekáldás	S	n	60	Harci székér	T	n	30	Ijászmaster	F	r	100	
Gyevi bíró	B	r	150	Harci törpe	Ti	n	30	Ikerfivérek	T	r	50	
Gyíkember	S	g	10	Harcias manó	T	g	30	Ikerharcos	T	n	30	
Gyilkos erőd	L	r	150	Harcművészet	-	n	30	Ikrák	S	n	30	
Gyilkos fegyver	-	g	10	Hármas idézés	S	u	3000	Illúzió	E	r	200	
Gyilkos íj	E	r	50	Harq al-Ada	D	r	100	Illúziópalota	E	r	150	
Gyilkos karmok	Ti	r	300	Harsona	F	g	10	Illúziószárkány	E	r	1000	
Gyilkos manó	L	g	20	Hártyás lemúr	Tu	g	20	Imádkozás	-	g	10	
Gyilkos méreg	S	r	400	Hártyás szárnyak	Ti	g	10	Influenza	F	r	200	
Gyilkos mókus	S	g	10	Hatásnövelő furfang	F	n	20	Instabil szingularitás	F	r	100	
Gyilkos puffancs	Tu	n	30	Hazahívás	L	g	10	Intelligencia	S	n	30	
Gyilkos sallank	T	g	10	Hebrencs csapda	R	r	50	Intelligenciapróba	Má	n	60	
Gyilkos szellem	Mu	n	30	Hegyi góliát	T	r	500	Invázió	D	r	50	
Gyilkos szilmill	To	n	50	Hegyi rák	T	g	10	Inváziós éjszaka	C	r	60	
Gyógyítás	-	g	10	Hegymélyi mamut	Tu	g	20	Inváziós emlékérem	T	g	10	
Gyógyító érintés	Tu	g	10	Hegyomlás	T	n	30	Ínyorszárvadás	H	g	10	
Gyógyító hadtest	S	r	150	Helvir	D	r	200	Ispotály	R	g	20	
Gyógyító sámán	Tu	g	10	Helyan	Mu	n	30	Istálló	R	g	10	
Gyógyító szellő	K	g	10	Helytartói jogar	R	g	10	Isteni érzés	K	r	200	
Gyógykenőcs	R	g	10	Hendiala	E	r	400	Isteni harag	K	r	400	
Gyógymógyó	S	g	10	Hendiala láncai	L	g	10	Isteni kapcsolat	R	n	20	
Gyógysugár	R	n	20	Hendiala mosolya	E	n	20	Isteni közbeavatkozás	R	u	3250	
Gyöngymangó bokor	S	g	10	Heraldika	-	n	20	Isteni segítség	R	r	50	
Gyorsaságpróba	H	r	400	Hét csapás	D	u	3250	Isteni színjáték	-	g	10	
Haarding-féreg	L	g	20	Heuréka	F	n	60	Isteni szövetség	-	r	60	
Haarkon	L	r	300	Hiábavaló áldozat	F	r	60	Isteni visszahívás	-	r	50	
Haarkon daraszai	L	n	30	Hibernáció	D	n	20	Iszonyat	L	r	200	
Haarkon dühe	L	r	300	Híd	R	r	50	Iszonyatos goblin	Ti	r	600	
Haarkon kegyence	H	r	200	Hideg tűz	To	n	60	Iszp elementál	E	g	10	
Haarkon öregkora	L	r	150	Hidegvér	L	r	60	Ítélet	R	n	20	
Haarkon szolgálója	C	r	100	Hidra	L	r	150	Ithril	L	r	300	
Háborgó tenger	S	g	10	Higany Hugó	F	n	30	Izompuffasztás	C	g	10	
Hadiadó	T	r	60	Hínarevő piranha	S	n	30	Jádesárkány	E	r	200	
Hadisarc	D	n	20	Hirtelen halál	D	n	20	Jaj a legyőzötteknek	T	r	200	
Hadiszerencse	F	g	10	Hobgoblin	Ti	g	20	Járvány	S	r	250	
Hadizsákmány	T	n	30	Hódolat Raiának	R	g	20	Jégcsapás	L	g	10	
Hadroszaurusz	S	r	200	Hoellauwuapula	Tu	n	30	Jégcsóva	L	g	10	
Hadüzenet	T	n	20	Hófehérke	E	n	30	Jégelementál	L	r	200	
Hadvezér	T	g	10	Hóhérbimbó	L	g	10	Jeges szellő	H	n	60	
Hájas Worpel	Mu	n	40	Holtak energiája	L	g	10	Jégmedúza-fej	Má	g	10	
Hajítógép	Ti	r	500	Homokféreg	F	r	150	Jégszív	L/C	g	10	
Hajnali Harmat	R	r	100	Homokóra	E	r	200	Jégtroll	L	n	60	
Hajtővadászat	Ti	g	10	Homokvárány	R	g	10	Jellempróba	-	g	10	

Jelleműkőr	F	r	50	Kilthor	To	n	60	Kreáció	S	g	10	
Jerikó	-	r	200	Kincseskamra	F	n	30	Kreatin	H	n	60	
Johhtukul	Tu	g	20	Kincskeresés	F	n	30	Kri Wu She	R	r	100	
Jóságos manó	R	g	30	Kincskersés	-	g	10	Kripta	R	r	150	
Jóvilági mikroszockó	C	g	10	Kineport	To	g	30	Kristályfolyadék	E	n	100	
Jövőlátó	P	n	40	Kinzókamra	L	n	30	Kristálygömb	E	g	10	
Jutalom	R	n	20	Király szimill	P	n	50	Kristálypraglonc	T	C	r	200
Ka-Boom	H	r	300	Királygyík	R	g	10	Kristálytündér	R	g	20	
Kacagó szépia	C	g	10	Királyi adó	R	n	20	Kronobogár	E	n	100	
Kaffogó hebrencs	T	n	30	Királyi arcképcsarnok	R	n	20	Krono-csáp	P	r	300	
Kaktuszűske	S	g	20	Királyi fegyvernök	R	n	20	Kronoelementál	E	r	200	
Kalandozók városa	-	n	100	Királyi főszakács	R	r	50	Kronokukac	E	r	100	
Kamdemu	P	g	20	Királyi halastó	S	n	30	Kronoszóma	E	g	10	
Kaméleon	E	g	10	Királyi korona	R	r	50	Kronotapír	E	r	250	
Kamionoszaurusz	S	r	150	Királyi légios	R	n	30	Kru-bla	D	r	100	
Kancsalság	Má	n	30	Királyi nagytanács	R	r	60	Krugor mama terítője	Tu	n	30	
Kandeláber	D	R	n	30	Királyi tanácsnok	-	g	10	Különcség	To	n	30
Káosz szimbólum	C	n	20	Királyi testőr	R	g	10	Különség mérgek	S	n	30	
Káoszbajnok	C	r	100	Királyi vadaspark	E	n	20	Kumulatív szimmetria	F	r	50	
Káoszcsepő	C	r	150	Kis Vagabund	E	r	200	Kürt	F	g	50	
Káoszfelügyelő	C	n	30	Kis vaspajzs	F	n	30	Kürtöző	T	g	20	
Káoszhold	D	r	100	Kisebb gyógyító szentély	S	r	60	Kuruzslás	D	g	10	
Káoszkigyó	C	r	250	Kisebb kívánság	F	n	60	Kutatólaboratórium	P	n	30	
Káoszmagus	Mu	n	30	Kisebb quarg istenség	D	r	500	Kvazár kard	R	r	60	
Káoszmester	C	g	20	Kisebb Zan	D	r	250	Kvazár páncél	R	r	60	
Káoszpiramis	Mu	n	40	Kísérteties bajnok	L	n	50	Kvazárbehemót	C	r	200	
Káoszplazma	L	u	2750	Kísértetkilyók	E	n	30	Kvazárgölem	Má	r	250	
Káoszteknőc	C	r	100	Kitartó ló	L	g	20	Kvazársárkány	C	r	300	
Káosztornádó	C	r	200	Küzetés	R	g	20	Kvazárszikláki Népe	L	n	30	
Kaotikus csata	C	r	50	Kiváltság	C	n	20	Kyra	D	r	100	
Kapcsolat a földdel	T	n	20	Kíváncsiság	F	n	20	Lábadozás	S	r	200	
Kaporszakáll	R	r	60	Kleptománia	P	r	300	Lady Olivia	E	r	150	
Kaptár	S	r	200	Kloin Drugas	C	n	20	Lady Olivia macskája	E	r	60	
Kapu	T	r	60	Klónozás	F	r	150	Lady Olivia tornya	E	n	50	
Kapzsi manó	F	g	30	Klónteknőc	F	r	150	Lady Olivia trükkje	E	g	20	
Kardfogú fülemüle	E	r	150	Kneopatikuss molluszk	C	g	10	Lajhár lord	S	r	150	
Kardszárnyú pocok	E	r	150	Kódogy	T	g	10	Lángoló vér	D	g	20	
Kárhózat	L	r	60	Kobra	S	g	10	Lant	E	r	200	
Karmazsin huhogó	S	r	100	Kobudera	R	g	10	Láva	D	g	10	
Karmos tankány	R	n	60	Ködcsilag	L	g	10	Lávaszint	-	g	30	
Karócsapda	T	n	30	Ködkapu	L	n	20	Lassítás	L	g	10	
Kaszabolósáska	F	n	60	Kódmanó	L	g	60	Láthatatlan sereg	E	r	200	
Kaszárnya	T	g	30	Kőevő	T	g	10	Láthatatlanság	E	n	20	
Kaszinó	F	r	50	Kőfejű Beldor	T	n	30	Láthatatlanság látása	E	g	10	
Kasztroplanáris stigma	F	r	200	Kőkorszak	Tu	n	30	Látomás	E	g	10	
Kasztroplanáris uralom	F	r	100	Kőkorszaki szaki	S	r	100	Lávafolyam	D	n	30	
Kataklihma	L	r	100	Kolostor	T	r	50	Lávaköpet	To	r	300	
Katalina lombikja	F	g	20	Koncentrált támadás	C	r	100	Lavinia Lobara	E	n	30	
Katapult	L	r	400	Kontaktus őseiddel	P	g	20	Lázadás	T	r	50	
Katona klánvezér	K	r	200	Kontármunka	D	n	60	Lázadó	To	g	20	
Katonai gyakorlópálya	Ti	g	20	Kontinuum-tágító	D	r	60	Leah átka	L	g	10	
Katonai tanácsadó	T	g	10	Körmlás	Ti	r	300	Leah bosszúja	L	n	30	
Kátránygödör	H	r	250	Kőóriás	T	n	60	Leah csontmárka	L	n	30	
Kavadu	R	g	10	Kopaszítás	Ti	g	10	Leah halálovagya	L	r	300	
Kavaduiszák	R	n	20	Kopernik	-	n	30	Leah hatalma	L	r	300	
Kazimir	K	n	60	Köpködő bruhatag	D	g	20	Leah kegye	L	r	100	
Kazmárgyökér	D	n	20	Koponya szimbólum	L	r	100	Leah küldetése	L	r	50	
Keltetőfészek	To	n	30	Köpönyegforgató	D	n	30	Leah megcsúfolása	E	g	20	
Kémhálózat	F	g	10	Korgó Szikra	-	r	150	Leah oltára	L	g	10	
Kenbug	K	n	60	Korlátlan mágiuss faktor	D	u	1650	Leah szolgálja	L	g	10	
Kentaurusz	T	r	50	Korlátozás	-	r	60	Leah temploma	L	r	60	
Képzletharcos	E	u	2250	Korrupció	C	n	20	Leanthil	H	n	60	
Kérges bőr	Tu	g	10	Kószáli disznó	S	g	10	Lebegő gomba	C	g	10	
Két kard szimbólum	T	r	50	Közsem	Tu	n	30	Lebegő iszonyat	Mu	g	20	
Kétágú villám	F	g	10	Közsemű szimill	Tu	g	30	Lebegő kastély	T	r	150	
Kétféjű troll	D	r	60	Kőtípró	T	n	60	Lefegyverzés	F	g	10	
Ketrec	T	n	30	Kőtroll	Ti	n	60	Légelementál	E	n	30	
Kettős erőbedobás	-	r	150	Kovácséh	T	n	200	Legendás Buntokapi	P	n	60	
Kettőslátás	E	r	50	Kovácsműhely	D	r	100	Léghajó	F	r	100	
Khalea Wa Humped	Ma	r	300	Kővéltőztatás	S	n	30	Légharc	-	r	150	
Khôr	D	r	200	Kővéltőztató csáp	Tu	n	30	Légirozó	S	g	20	
Kholdenikus csapás	F	r	60	Kővéltőztató pálca	S	n	20	Legkisebb kívánság	F	g	10	
Khôr földje	-	n	100	KÖVGEO	T	n	20	Leheletmágia	To	n	20	
Khôr zsoldosai	D	g	20	Közös Tudat	-	r	200	Lehetőség	R	n	20	
Kicsinyítő lencse	F	r	100	Kputtyintó csalán	S	g	10	Lélekcsepda	P	r	300	
Kiégett föld	D	r	100	Krákogó Sütőtök	D	r	60	Lélekelementál	H	r	300	
Kiegyenlítés	L	r	50	Krakolich	H	r	300	Lélekarang	C	r	100	



Lélekrabló	P	g	10	Manaáramlás	-	r	100	Mérleg	R	r	100
Lélekszellem	H	r	200	Manacsapda	R	g	100	Mestertolvaj	D	r	100
Lélekszívás	C	g	10	Manaégés	F	n	60	Mestervarázsló	F	r	100
Lélekszívó csáp	P	r	300	Manaelementál	F	r	50	Mikropoid	K	g	10
Lélektisztítás	R	g	20	Manaféreg	D	n	30	Mikszisi hűsgólem	L	r	100
Lélekzúzó mancs	H	g	10	Manafokszálás	Ma	r	400	Mingóörte	S	g	10
Leiki kötődés	E	r	200	Manaforrás	-	r	150	Minoszakup	L	g	10
Lemondás a hatalomról	C	n	20	Managenerátor	F	n	30	Mirg	E	g	10
Levatan	Tu	r	300	Manarobbanás	E	r	150	Mirtuszkoszorú	E	r	100
Liathan	H	g	10	Manaszívás	To	r	600	Misztikus sötétségkő	H	r	300
Lidérc	L	n	60	Manavákuum	T	r	100	Mnebolah	C	n	40
Lidérckirály	L	r	200	Mandhal di Mehr	S	r	50	Moa ékszer	T	r	60
Lidérc láng	H	n	100	Mandulanektár	S	r	200	Mohóság	To	g	20
Lidércúr	L	n	100	Mánia	F	n	100	Molad szellem	C	g	10
Likantrópia	L	n	20	Manifesztátor	E	r	60	Molekulaátrendezés	F	r	50
Lila brekk	F	g	10	Manna	R	g	10	Móleon	C	g	10
Lipkor Csumovszkij	D/C	r	100	Manóisten közbeszól	P	n	40	Molgan	L	r	300
Lipkin	K	r	300	Manók földje	-	n	100	Molzol Nártán	Ti	r	300
Lőfegyver szakértelem	-	r	50	Manók tánca	-	n	30	Monozoid	Ti	r	400
Lohd Haven hikoitása	Tu	r	800	Manókirálynő	B	r	300	Monukonstrumatik Abarrun	R	r	100
Lohd Haven sáhkánya	To	r	500	Mantikör	D	r	60	Morbid	R	u	3250
Loidin Haptitus	C	r	100	Mantrion	D	r	200	Mordar védőköre	Má	r	300
Lopás szakértelem	-	n	30	Martian	C	r	60	Morfinder telep	-	g	10
Loprak	P	g	30	Martian varázslata	C	g	10	Morgan	L	r	400
Lord Fezmin	L	r	300	Márvány drakón	K	r	300	Morgan átkozott ajándéka	L	r	400
Lord Goffry	H	g	10	Márvány lady	P	r	300	Morgan aurája	H	r	300
Lord Korell	T	r	100	Márványtorony	E	r	50	Morgan familiárisa	L	n	40
Lord Kovács József	T	r	150	Massza	C	r	100	Morgan gyermeke	L	r	100
Lordok háza	K	n	30	Matiel	To	r	300	Morgan ítélete	L	r	200
Lőtávolság	R	r	50	Meddőség	D	r	200	Morgan kereke	L	r	300
Lovasroham	K	n	50	Meditáció	E	r	200	Morgan kisujva	L	g	10
Lóvért	T	g	10	Megbékélés	Tu	n	50	Morgan könyve	L	r	150
Lusta Gurbag	T	n	30	Megrontás	L	r	100	Morgan kristálya	L	r	200
Lymona	B	r	200	Megsemmisítő	D	n	20	Morgan mocsara	L	r	150
Madárjésztő	F	g	10	Megszakítás	Má	r	1000	Morgan pálcája	L	n	60
Magas morál	To	g	10	Megtestesülés	-	n	200	Morgan spikája	L	n	40
Mágia-apály	T	r	100	Megtévesztés	C	n	20	Morgan szelleme	L	g	20
Mágiadagály	F	r	50	Megtisztult leány	R	n	60	Morgan titka	L	n	30
Mágiafaló	L	n	30	Megújulás	D	r	60	Morpeltanik daruja	F	g	10
Mágiafaló	H	n	30	Megvadult kecskebak	S	r	50	Morran McMorran	T	r	60
Mágiafaló csáp	Má	n	30	Megvesztegetés	F	r	200	Mosolygó rettenet	D	g	30
Mágiaimunitás	F	r	100	Méltó színtelítés	-	r	60	Most már elég	F	r	150
Mágiapróba	To	n	30	Mély gyász	H	r	600	Most vagy soha	H	r	500
Mágiatörés	R	g	20	Mélység fáttya	S	r	600	Moszatrája	C	g	10
Mágiavihar	F	r	60	Mélysgéi ent	Má	g	30	Möszre tornádó	T	r	60
Mágikus abroncs	E	g	10	Mélysgéi grittang	L	n	30	Möszre uralkodó	L	g	10
Mágikus adottság	F	n	20	Mélysgéi zombi	L	r	100	Muezi aranykeze	To	n	50
Mágikus beültetés	C	n	20	Mélytengeri kalauz	S	r	60	MuGrak-képződmény	S	g	10
Mágikus bőr	To	g	10	Mennybéli itélőszék	R	r	200	Múltidéző	R	n	100
Mágikus ének	E	g	10	Mennydörgő Kénsav	D	n	30	Múmia	L	n	60
Mágikus erőd	R	r	50	Mentális csapás	E	g	30	Mutáns	E	g	10
Mágikus gyorsítás	F	n	60	Mentális robbanás	F	r	1050	Mutáns csontváz	L	g	10
Mágikus karom	K	g	10	Mentális vámpír	H	n	60	Mutáns kíntang	Mu	g	20
Mágikus kisülés	C	n	60	Mentesség	L	r	60	Mutáns pók	S	r	200
Mágikus koponya	L	r	100	Mentőangyal	R	r	60	Mutáns regeneráció	C	r	50
Mágikus pulzans	T	r	100	Méreg átadása	S	g	10	Nagy mágneses bigyó	T	r	100
Mágikus regenerálódás	S	g	20	Méregementál	Tu	r	300	Nagyobb halálvarázs	L	u	3750
Mágikus támadás	T	g	10	Méreg-erősítés	S	n	20	Nagyobb idézés	R	g	10
Mágikus tolvaj	D	n	30	Méregfélelem	Tu	r	200	Nagyobb kívánság	R	u	3000
Mágikus tükör	E	r	50	Méregfelhő	D	g	10	Nagyobb kreáció	S	g	10
Mágikus ujjászületés	R	n	30	Méregféreg	C	g	10	Nagyobb tűzféreg	To	g	10
Mágikus védelem	F	n	30	Méreghasználat	S	n	20	Nagyobb vércápa	C	r	100
Magmaelementál	D	r	200	Méreghólyag	S	r	60	Nanda	C	n	60
Magnetikus praglonc	T	r	300	Méregimunitás	S	r	50	Nap szimbólum	R	n	20
Magnetó	Mu	r	300	Méregkeverés	-	g	20	Napfókus	R	g	30
Mágus kíntang	Ma	g	20	Méregsemlegesítés	R	n	30	Napgyermek	K	n	30
Mágus kíánvezér	Má	r	200	Méregzsák	D	g	10	Napkirály	R	r	300
Mágusiskola, 1. szint	F	g	10	Merénylet	F	g	10	Napkirály ajándéka	R	r	300
Mágusiskola, 2. szint	F	n	30	Mérges csipés	S	g	10	Napkirály dala	K	r	300
Mágusiskola, 3. szint	F	r	100	Mérges galóca	S	r	100	Naplovag	K	g	20
Mágustanonc	Ma	g	10	Mérges nyukmár	S	g	10	Natali kő	-	r	60
Mahomi gölem	F	u	3000	Mérges pók	S	g	10	Nedonkutyá	Ti	g	20
Maigner Lopotomos	C	n	60	Mérges szilmill	Tu	n	50	Negáció	F	r	200
Majd legközelebb	B	r	1200	Mérgézés	S	g	10	Negatív energia	D	r	200
Mákrózsa	E	r	50	Mérgezett dobótőr	S	g	20	Negatív kisugárzás	C	g	10
Mákrózsa főzet	E	r	50	Mérgezett vizek	L	g	10	Negatív létsík	-	n	100
Malvina Lobará	R	r	50	Mérgező zóna	S	n	20	Negatív robbanás	L	r	150

Nehéz harci kesztyű	T	n	30	Óriás denevér	L	g	30	Ostrom	D	r	50
Nehéz szülés	Má	r	300	Óriás griff	R	r	400	Ósvortex	Má	r	300
Nekrofún	S	n	20	Óriás hatyú	S	g	10	Quitmlen	C	r	300
Nekrofún trón	To	n	20	Óriás patkány	L	g	20	Quitmlen alkuja	C	g	20
Nekrofúnmedál	D	n	20	Óriás pöfeteg	C	r	150	Quitmlen átka	C	n	30
Nekromancia	H	n	30	Óriás skorpió	S	r	200	Qozaii	B	r	150
Nekrománta lord	L	r	150	Óriáserő	T	g	10	Pajzsfal	K	r	200
Nekropoid	H	g	10	Óriásfereg	D	r	500	Palotaőr	T	g	10
Nem várt segítség	R	n	20	Óriáskolibri	E	r	100	Páncélos lovag	R	g	10
Neurális tortúra	E	g	10	Óriásmassa	Mu	r	300	Pánik	L	n	60
Niagren	T	r	100	Óriásnöves	T	g	10	Parhalakka	B	r	200
Niagren pálcája	T	r	60	Óriások földje	-	n	100	Parittyta	T	g	30
Nimgilari csele	P	n	150	Óriásölő	S	r	100	Páros gyógyulás	P	r	400
Nixorathi védőamulett	T	r	150	Óriáspók	S	r	150	Passzivítás	L	g	10
Nohnetár	Tu	g	20	Órjárat	R	n	30	Patakvér	D	r	50
Nómenklatúra	L	r	60	Ork akrobata	D	r	60	Patkány René	D	g	10
Nomis Leinád	B	u	4000	Ork csontkovács	D	r	60	Pattanbóde	T	r	150
Nord	D	r	150	Ork falu	D	n	50	Pelegrin	E/R	r	100
Norpadolótika	C	r	100	Ork inkvizítor	D	n	50	Pestis	C	g	10
Notermanthi	C	r	300	Ork katapult	D	r	60	Phua-kúp	D	n	20
Notermanthi bölcsesség	C	g	10	Ork kunyhó	D	g	100	Pikkelyes bőr	Ti	g	10
Noth szellem	C	g	10	Ork sámán	D	r	100	Pikkelyes thorgat	R	n	30
Növekvő karom	To	g	20	Ork zászlós	D	g	50	Pillanthatnyi elmezavar	C	r	100
Növekvő pöfeteg	Mu	g	20	Orkhan Thai	C	r	375	Pirit gölem	Má	r	400
Növesztő fűzet	S	g	10	Ormánygóte	T	g	10	Piromenyét	F	r	150
Nukleáris csatacickány	T	r	100	Ormányos sirály	K	n	60	Piroslámpás ház	E	n	30
Numenati laboratóriuma	D	r	60	Örök fágy	L/C	n	30	Planetáris manifesztáció	-	r	60
Nyámnyila Nyara	Ma	n	30	Örök kabulat	E	g	10	Planetáris ördémon	C	n	60
Nyílcsapda	T	r	300	Örök pihenés	K	r	400	Pneumatikus amóba	F	r	150
Nyitott tenyér	R	r	100	Oroszlánüvöltés	R	r	60	Pőfőgő Kreglon	L	r	200
Nyomkövetés	-	g	10	Orrfricskázás	Tu	r	600	Pogányirtás	R	g	30
Nyuhaj karbin	E	g	10	Ortevor	L	r	100	Pogányság	-	g	10
Ó a kegyencem	C	g	10	Ortevor bányái	L	r	100	Pökkirálynő	S	r	100
Óklelő kos	T	r	50	Örült Trax	D/L	r	150	Pokoli erő	To	r	200
Okulúpaj	C	r	400	Örült varázsló	F	n	60	Pokolkó	D	r	100
Okulúpaj ajándéka	Mu	n	20	Örvény	S	g	10	Pókvadász	E	g	10
Okulúpaj átka	C	r	100	Orzag	F	r	100	Pol-'de formosha	Má	n	60
Okulúpaj robbanó gömbje	C	r	200	Orzag bilincse	F	r	3000	Polong	L	r	200
Öldökítés	T/C	n	20	Orzag managömbje	F	r	200	Pooyan	D	n	30
Olimpiai játékok	R	r	50	Örző lord	-	r	200	Pordeon	C	g	10
Olimpiai stadion	R	r	100	Örző szílmill	K	g	50	Portfelhő	R	g	10
Oltár eltérése	D	g	10	Ősbika	Mu	g	20	Poszogó mőszelek	T	n	30
Olvasztókemence	T	n	40	Ősdentor	C	r	100	Pozitív diszkrimináció	T	n	30
Ommó	R	n	60	Őselementál	Tu	g	20	Pozitív létsík	-	n	100
Önfeldadozás	C	r	100	Ősgári vadász	Tu	n	50	Próbamester	Má	n	50
Ongóliant	T	r	800	Ősgölem	Ti	r	300	Proteinfecske	E	n	30
Ongóliant bébi	T	r	200	Őshangya	S	g	30	Pszí fűző	P	r	300
Ongóliant diszkoszvetés	T	r	200	Őshangya boly	S	n	100	Pszí kő	E	r	50
Ongóliant hadúr	T	u	2750	Őshangya császár	S	r	600	Pszí őselementál	E	r	150
Ongóliant lady	T	r	300	Őshangya fanatista	S	g	30	Pszí szakértelem	-	n	20
Ongóliant roham	T	r	60	Őshangya harcoss	S	g	50	Pszí-acéltorony	L	u	3000
Ongóliant tombolás	T	g	10	Őshangya here	S	g	50	Pszichikai csapás	Mu	r	400
Öngyulladás	D	n	20	Őshangya királynő	S	r	500	Pszí-elementál	E	r	200
Önixpiramis	D	r	100	Őshangya lélekbűvár	S	n	100	Pszí-elementál lord	E	r	200
Önmérgezés	L	n	20	Őshangya ostromgép	S	n	100	Pszí-ernyő	E	n	60
Opati polip	S	g	30	Őshangya sámán	S	r	600	Pszionicista klánvezér	P	r	200
Optiri agyisícsak	E	n	20	Őshangya szabotőr	S	n	100	Pszí-regeneráció	E	r	200
Orbitális mackósajt	E	r	100	Őshangya testőr	S	n	100	Puha útes	F	g	10
Ordítás	-	r	50	Őshonos óriás	T	r	60	Puhányszint	-	g	20
Ördögi Kör	L/D	n	30	Ősi csatamező	L	n	50	Púpos burástya	E	n	20
Ördögi mentor	L	r	300	Ősi dal	-	g	20	Purifikátor	R	r	100
Ördöglatkát	D	n	30	Ősi ellentét	F	r	50	Püspöki talár	-	r	50
Ördögűző	R/S	n	20	Ősi gyógymód	K	g	10	Pusztító végzet	D	n	30
Ördögűző pálcá	K	r	300	Ősi hívás	-	n	40	Pusztuljanak a hitetlenek	To	n	30
Öreg varázsló	R	r	100	Ősi láthatatlanság	E	r	50	Pyrk vipera	P	r	400
Öregítő csáp	H	g	10	Ősi rítus	C	r	60	Qriklix	D	r	300
Örgling bányász	Mu	g	20	Ősi rúna	-	r	150	Quearg ikerboly	D	n	60
Örgling disznó	Mu	n	60	Ősi szertartás	Mu	r	300	Quwarg	D	g	20
Örgling kölyök	Mu	g	20	Ősi szílmill	Má	n	50	Quwarg anyakirálynő	D	r	400
Örgling kutya	Mu	g	20	Ősi templom	K	g	10	Quwarg behemót	D	r	200
Örgling sámán	Mu	r	400	Őskáosz	F/L	u	3000	Quwarg bölcs	To	n	60
Örgling szolgál	Mu	g	20	Őskő	To	g	10	Quwarg boly	D	n	50
Örgling törzsfőnök	Mu	r	400	Ősöreg góliát	Má	r	400	Quwarg ellenállás	D	r	300
Örgoró	S	n	30	Ősquwarg	D	r	400	Quwarg felderítő	D	g	50
Örgyilkos	D	r	50	Ősszeférhetetlenség	E	r	50	Quwarg hangyász	D	r	100
Örgyilkos tör	D	g	10	Ősszefogás	D	g	10	Quwarg harcoss	D	n	300
Óriás csontváz	L	n	60	Őstroll agyaló	L	n	60	Quwarg helytartó	D	r	150

Quwarg keltető	D	n	50	Rücskös bőr	P	g	10	Sötét elf nekromanta	H	n	40	
Quwarg kém	D	g	10	Rughar	F	r	300	Sötét erők idézése	L	n	30	
Quwarg kincstáros	D	r	60	Rughar ajándéka	F	r	200	Sötét fógnom	D	r	100	
Quwarg királynő	D	r	400	Rughar dilemmája	F	n	30	Sötét föld	-	n	100	
Quwarg méreg	S	r	200	Rughar familiárisa	F	g	30	Sötét gnóm	D	r	50	
Quwarg őrpáncsnok	D	r	100	Rughar gépezete	F	n	30	Sötét halál	L	g	10	
Quwarg ősmágus	L	r	300	Rughar monolitja	F	g	10	Sötét ital	L	g	10	
Quwarg ősröbbanás	D	r	150	Rughar varázskönyve	F	r	150	Sötét kastpom	D	n	60	
Quwarg parafenomén	D	g	20	Rúnakó	-	g	10	Sötét mágia	To	g	20	
Quwarg parazita	D	g	10	Rúvel hegyi őrgólem	Ti	r	300	Sötét motyogó	L	r	300	
Quwarg rajzás	D	g	300	Rynthus	P	r	300	Sötétségszellem	L	g	10	
Quwarg rohamosztagos	D	r	60	Sáfránypor	F	r	60	Spagulár	S	g	100	
Quwarg szabotőr	D	g	100	Sahran rák	P	r	300	Spontan égés	D	g	10	
Quwarg szamuráj	D	n	100	Sanual	F	r	50	Spóra	-	g	60	
Quwarg táposó tappancs	T	n	50	Sardullah Sharpa	D	r	50	Stabilizátor	-	g	20	
Quwargok földje	-	n	100	Sárgaláz	To	r	300	Sullár	E	g	10	
Rabszolga	F	g	10	Sárkánybébi	E	n	100	Súlyzó	T	g	10	
Rabszolgaság	Ti	r	400	Sárkányfatty	C	g	10	Sünmedve	R	g	10	
Ragadozó	T	r	200	Sárkányfej	To	g	10	Surranó kígyó	S	g	10	
Ragaszkodás	C	n	30	Sárkányidomár	R	n	20	Sutor Kragoru	-	r	100	
Ragasztó	E	g	10	Sárkányok kora	-	n	20	Sutor Kragoru tornya	F	n	20	
Ragyás burástya	E	r	100	Sárkányölő kard	E	n	20	Süvítő rája	C	n	30	
Ragyogó Ron	R	r	100	Sárkánytojás	C	n	20	Syejjc	H	n	100	
Raia büntetése	R	n	20	Sárkányvár	ER	n	20	Syndel	F	r	60	
Raia keresztelovagja	R	r	200	Savas üvegcese	S	g	20	Sysiana Selune	E	n	40	
Raia küldetése	R	r	50	Savcsapás	H	n	60	Szabad madár	E	r	60	
Raia oltára	R	g	10	Savelementál	H	n	60	Szabotázs	F	g	10	
Raia papnöje	R	n	20	Savgólem	L	r	100	Szakadék	T	g	60	
Raia szent lovagja	R	r	200	Savhurrikán	D	r	200	Szakértő Szyl	Tu	r	300	
Raia szentélye	R	n	20	Savlehelet	L	n	30	Számhágya	F	g	10	
Raia temploma	R	r	50	Savmágia	L	n	30	Szaporítás	S	g	10	
Rájányék	F	n	40	Sebkötőzés	-	g	10	Szárnys csirmáz	R	g	20	
Rajtaütés	C	g	10	Segítő kéz	E	n	20	Szárnys gömböc	E	g	10	
Rambó bogár	F	g	10	Segítsd a gyengéket	E	n	30	Százfogú	T	g	10	
Raptor szablya	C	g	10	Sellő	E	g	10	Szedülés	E	g	10	
Ra'Ronn	P	r	300	Setét Patkány	L	r	60	Szekértábor	T	g	10	
Recirkulációs prizma	R	r	60	Sheran békelovagja	S	r	200	Széljárás	P	g	10	
Redyque	S	r	60	Sheran könnyei	S	n	30	Szellemharcos	T	n	30	
Regeneráció	S	r	50	Sheran küldetése	S	r	50	Szellemkalapács	Ma	r	400	
Regeneráló gyűrű	R	n	20	Sheran lázadása	S	r	100	Szellemlovag	L	r	60	
Reinkarnáció	S	n	50	Sheran megalázása	L	n	30	Szellempajzs	L	n	30	
Rejtő köpeny	E	n	60	Sheran oltár	S	g	10	Szellemiszolga	T	g	10	
Rejtőzködés	-	g	10	Sheran papnöje	S	g	10	Szellőléptű Elvatar	ES	r	50	
Rejtőző manó	S	g	20	Sheran szentélye	S	g	10	Szélsőséges időjárás	S	g	10	
Rekreáció	R	n	60	Sheran temploma	S	r	50	Szélszolgák	S	r	100	
Rémálom	C	r	150	Sheran védősárkánya	S	r	400	Szélivihar	S	g	10	
Ren	Ma	r	300	Shuan'Darr	Tu	r	300	Szem szimbólum	E	r	50	
Rendellenes magnetizmus	L	n	50	Sighter	F	n	60	Szemmelverés	E	g	10	
Repülés	E	g	10	Sihaya	E	n	30	Szent Inkvizitor	R	g	10	
Repülő erőd	E/S	r	100	Sikok Vándora	R	r	60	Szent jogar	R	r	60	
Restauráció	E	g	10	Silistra	S	n	30	Szent kehely	R	r	100	
Rettegés	C	g	10	Siol von Uman báró	L	r	60	Szent kulacs	S	r	60	
Revitalizáció	S	r	50	Siomhad bilincse	Ti	r	200	Szent szó	RI	E	g	10
Riadó	T	n	20	Sir Lonil Zomar	-	r	400	Szentségtelen szó	LID	g	10	
Riknatikus rőtógés	D	g	10	Sir Magic Master	R	n	60	Szeppent rákfatty	C	r	60	
Riposzt	T	g	10	Sir Tobias	R	n	30	Szeppuku	T	r	200	
Rius	F	r	60	Sírásó	D	n	60	Szerelmesárkány	E	r	200	
Rius kacagása	F	n	30	Sírlidérc	L	g	30	Szerelmes óriás	E	r	100	
Robbanó rúna	To	r	200	Sistergő Pumpa	L	r	200	Szerencsejáték	-	g	10	
Robbanó üstökös	R	g	20	Sivatagi doareg	R	n	30	Szerpecsere	E	r	400	
Robbantás	D	g	50	Sívító béka	C	g	10	Szertelenke	S	n	20	
Roguena	F	g	10	Skorpió csipés	E	r	50	Széthúzás a bandában	E	n	20	
Roham	T	g	10	Skorpió klán	L	r	50	Szibarita váz	F	g	10	
Rohanó idő	E	n	150	Skorpiófarok	Tu	g	10	Szigony	T	g	30	
Rombolás	D	n	20	Smack	L	n	30	Szlikarepezs	T	g	20	
Romboló	T	n	60	Smack rabszolgái	L	r	300	Szlikazuhatag	R	n	20	
Rothadás	L	n	50	Smack, a tisztogató	Ti	n	60	Szlikázúzó Baroban	Ti	g	20	
Rothadó mocsarak	L	r	50	Smaragd gólem	S	u	2750	Szlikozug	T	g	10	
Rothasztó érintés	C	n	20	Smaragdgyűrű	F	r	50	Szmulákrum	E	r	400	
Rothasztó karom	Mu	g	10	Sóhajtó dorony	R	n	30	Szinati harcművész	T	g	10	
Rőtmanó	C	g	10	Sokk	S	n	30	Szinati szerzetes	D	r	60	
Rovarirtás	T	r	50	Sórénys ubuk	F	g	10	Szines dözmöng	R	g	10	
Rovarsámán	Tu	r	400	Sörsátor	F	g	10	Szintlépés	-	g	10	
Rövid kard	F	g	10	Sörtehajú Ninsai	S	r	50	Szintiszívás	L	g	10	
Roxati üvegszem	F	r	200	Sorvasztás	L	g	10	Szintiszívó	L	n	60	
Roxati zárfaló	D	n	30	Sötét árny	L	r	200	Szitherin béklyó	Má	g	10	
Rubingólem	T	n	60	Sötét ceremónia	D	n	30	Szívárványhíd	F	n	30	

Szívésség	F	r	100	Térkapu	C	g	10	Troglodita törzsfőnök	C	g	20
Szívkereső	C	n	30	Természetes kiválasztódás	S	g	20	Troglodita vajákos	Mu	n	50
Szívroham	L	n	30	Természeti katasztrófa	C	g	10	Troll	L	g	10
Szoborpark	S	n	20	Természetvédő	Tu	n	20	Troll csatakiáltás	T	g	10
Szójer királynő	S	r	100	Téru tazás	-	n	20	Troll Lady	L	n	60
Szókóár	S	g	10	Tetemember	L	n	30	Trollbőr	Ti	g	10
Szopógödör	L	r	100	Tguarkhan	-	r	150	Trollfa	S	r	100
Szóriahjár	S	g	10	Thargodan csatamező	C	r	60	Trollkeltető zóna	L	n	30
Szörnybüvölés	E	r	800	Thargodan csatának	C	r	60	Trónfosztás	E	g	10
Szörnycsábítás	E	g	10	Tharr haragja	T	n	20	Trosnyogó szakóca	E	g	10
Szörnycsontváz	L	g	10	Tharr harci dala	T	n	20	Trükkmester	F	r	50
Szörnyek évadja	S/F	r	100	Tharr harcos lovagja	T	r	200	Trükkös csel	Má	n	50
Szörnyidézés	S	g	10	Tharr keresztje	T	r	50	Tsalez Lau'pez	D	n	60
Szörnyidomítás	-	g	10	Tharr küldetése	T	r	50	Tudatfallo	E	n	60
Szörnyvisszaidézés	L	g	30	Tharr oltára	T	g	10	Tudati égetés	E	n	30
Szörös azuka	K	n	50	Tharr pajzsa	T	n	20	Tudati fejlesztés	-	n	50
Szörös bozso	S	n	60	Tharr papja	T	g	10	Tudati klónozás	E	r	50
Szörös pök	S	r	100	Tharr temploma	T	r	50	Tudati lenyomat	R	g	10
Szöröspök ördémon	C	r	100	Thor, a sárkányölő	R	n	20	Tudati mérég	P	g	10
Szorrítar bogár	C	r	60	Tigroszlán	E	r	60	Tudati vitalizáció	F	g	10
Szövetségi barlang	P	n	30	Tilgellagad	S	n	20	Tudatkiesés	D	n	20
Szövőpök	E	g	10	Tiltott mágia	F	g	60	Tudatkorbács	E	g	20
Sztatikus orkán	D	r	60	Tintacsiga	E	g	10	Tudatkutató	R	r	50
Szubreális vámpír	L	r	150	Tiszta játék	-	r	150	Tudatlanság	T	g	150
Születésnap	R	g	10	Tisztítófűz	R	g	20	Tudatrombolás	E	n	100
Szundító galetki	K	r	200	Tisztogatás	C	g	50	Tudatroncsoló mancs	Ma	r	300
Szuperpszi	E	n	50	Tisztogató klánvezér	Ti	r	200	Tudatturbó	F	n	100
Szürke lajhár	Tu	n	30	Titánkolosszus	Ti	r	300	Tudatvihar	P	n	50
Szürkeállomány aktivizálása	F	r	2250	Titkos folyosó	T	g	10	Tudós klánvezér	Tu	r	300
Szusza	B	r	300	Titkos manaforrás	P	n	50	Tudós szimill	Tu	g	50
Szutykos remák	F	g	30	Titkos rituálé	D	r	60	Tugt-ork	D	n	30
Szűzhó	L	r	50	Toborzásgátó Vlagyimir	-	r	1700	Tükörkép	C	n	20
Taalru	C	n	60	Tolmukov kóktél	D	n	30	Tükörpajzs	S	g	10
Taalru herceg	Mu	r	300	Tolvaj klántag	To	g	20	Tulajdonságlopás	Mu	r	300
Taga	To	r	300	Tolvaj klánvezér	To	r	200	Túlburjánzás	S	g	10
Takonypóc	L	n	50	Tolvajcéh	D	r	60	Tülélők Földje	-	n	100
Taktika	Ti	n	20	Tolvajszem	D	r	60	Tülerő	C	g	10
Talbot kínja	Mu	r	500	Tomboló óriás	T	r	300	Tündérszúnyog	S	r	50
Talbot szava	Mu	r	600	Tomboló Óvgar	D	r	200	Türelem	F	r	100
Talpig vasban	T	n	20	Tomboló vihar	S	r	100	Tüske	Tu	g	20
Talriai behemót	Ti	r	300	Tomboló yeti	T	g	60	Tüskecsapda	S	g	10
Tanaka, a merész	E	r	50	Tömeghisztéria	D	g	20	Tüskepajzs	F	g	60
Táncoló fegyver	T	n	30	Tömegmészárlás	L	n	30	Tüskés bikaborz	D	r	60
Táncoló lángok	D	g	10	Tompítás	Ti	r	300	Tüskés gigaféreg	F	r	100
Tanulékonyaság	-	n	100	Tonyók, a gazda	K	n	60	Tüskés harci gromak	T	n	60
Tapasztalatcsere	E	g	10	Toprányopolip	C	n	30	Tüskés hólyag	To	g	20
Taposás	T	r	200	Tormikus egér	C	g	10	Tüskés karom	-	g	10
Tárgyvédelem	F	g	10	Toronyőr	F	g	10	Tüskés tóni	Mu	g	20
Tatudob	T	g	20	Törpe	T	g	10	Tüskés Végzetúr	Mu	n	30
Taumaturgia	-	g	10	Törpe építőbrigád	T	n	20	Tüzcsapás	D	r	100
Távcső	E	n	20	Törpe kovács	T	r	50	Tüzelementál	D	n	60
Tazunkaróka	R	g	100	Törpemammut	T	g	30	Tüzeső	D	g	10
Technokolin	E	g	10	Torq, az inkvizítor	P	r	300	Tűzfal	To	r	200
Téfea magoflux	F	r	50	Torz Talbot	C	r	200	Tűzféreg	D	g	10
Tehemót	To	g	10	Totális agymosás	C	r	150	Tűzfőnix	R	g	20
Teknőspáncél	R	r	50	Totális háború	T	r	50	Tűzförgeteg	D	r	100
Tektonikus kvatáns	F	r	300	Totemoszlop	-	g	10	Tűzgolyó	D	g	30
Telepatikus rém	E	r	100	Tou szang kihívása	C	r	50	Tűzhurrikán	To	n	60
Teleportálás	F	g	20	Tou szang tánca	C	n	20	Tűzivadék	To	g	20
Telhetetlen pőfeteg	C	g	10	Toxikus csatater	S	r	200	Tűzkard	E	r	50
Teljes fordulat	C	g	20	Toxikus Spóra	Tu	r	300	Tűzlehelet	D	g	10
Teljes front	-	r	60	Traard	Ti	r	300	Tűzmadár	E	r	60
Teljes gyűgyulás	S	r	300	Trákin csákánya	T	n	20	Tűzmágia	D	r	100
Teljes kvatáció	R	r	100	Transzformáció	F	r	2000	Tűzmester	D	r	50
Teljes mozgósítás	D	n	20	Transzformációs mező	Tu	r	400	Tűzszekér	R	r	50
Teljes negáció	F	u	3000	Trappoló dínymák	T	g	10	Tűzszövetség	D/R	n	30
Teljesség	R	n	20	Treem feljegyzései	R	u	2750	Tyrannosaurus Rex	S	r	300
Temető	L	r	2000	Treem, a bölcs	R	r	60	U.M.A.	L	n	100
Templomi orgona	R	r	400	Trikornis	R	r	60	Udvari bolond	E	g	10
Templomszolga	-	g	10	Trikornis herceg	R	r	200	Udvari intrika	D	n	20
Tengeri manó	C	r	50	Tripla szintlépés	-	r	100	Udvari mágus	R	r	50
Tenyészmanifesztáció	P	r	200	Triton	E	r	60	Udvari zenész	F	n	20
Teológia	-	g	10	Trófea	T	g	10	Ugh mérég	S	n	20
Terc	P	n	30	Troglodita	Mu	g	20	Ügyességpróba	P	n	60
Teremtés	R	g	10	Troglodita főzet	Mu	r	200	Ügyetlenség	D	n	30
Teremtő erő	F	r	100	Troglodita herceg	Mu	r	600	Új élet sarjad	S	r	100
Térfaló	R	r	60	Troglodita sátor	Mu	n	30	Új nemzedék	S	n	20

Új remény	S	r	100	Varkaudar íjász	D	g	10	Visszalépés	D	r	60
Újjáépítés	R	n	20	Varkaudar kém	D	n	30	Visszatérés a túlvilágról	L	g	20
Újjászületés	Tu	g	10	Varkaudar kinzömester	D	r	800	Viszláy	-	n	20
Újrahasznosítás	T	n	30	Varkaudar kölyök	D	g	10	Vitalitás	Tu	r	300
Udenerath	T	r	60	Varkaudar lándzsa	D	n	30	Vítsúhé lencséi	E	u	2750
Uman szelleme	L	r	200	Varkaudar mágia	D	n	50	Vízburok	S	r	100
Umbatari bromag	L	g	10	Varkaudar mágus	D	n	60	Vízdémon	E	r	100
Umbatari karkötő	D	g	10	Varkaudar mérnök	D\T	g	10	Vizelementál	S	n	100
Umor-pióca	D	g	10	Varkaudar nekromanta	D	n	60	Vízesés	E	r	150
Unalmas béke	T	r	100	Varkaudar pálinka	D	g	30	Víziharc	-	n	150
Unáris plantáció	S	g	10	Varkaudar páncél	D	n	30	Vízihulla	L	g	10
Unkreáció	F	n	30	Varkaudar remete	-	r	200	Vizionár	E	r	50
Urgod	D	r	300	Varkaudar sámán	D	n	60	Vízmeister	S	n	20
Urgod ajándéka	D	r	150	Varkaudar szolgálólány	D	g	30	Vlagymir szobra	-	n	20
Urgod csapása	D	g	50	Varkaudar tábor	D	n	30	Voharai szellem	H	n	60
Urgod fétise	D	r	200	Várvédők	T	n	20	Vonzás	F	g	10
Urgod szikrája	D	g	10	Vasalt bunkó	T	r	50	Vörös sereg	D	g	10
Úszás	S	g	20	Vasalt Bunkók	T	r	100	Vortex	L	r	100
Úszó, a kidobóember	K	g	20	Vashegyek Nemzete	T	r	100	Vulkánkitörés	T	r	100
Utánpótlás	T	n	20	Vassulyom	T	g	10	Werjut	K	g	20
Útcakölyök	F	g	10	Vasszúd	D	r	60	Womath	K	g	10
Útközet	T	n	30	Vastag bőr	K	g	10	Woor-antilop	R	g	10
Utolsó áldás	K	g	10	Vasvert	D	r	50	Woorgard	S	r	100
Utolsó esély	S	r	50	Védelem a túztól	R	n	20	Wulf Gretta	T	r	100
Utolsó kívánság	D	n	20	Védett fajok	S	r	200	Wyscanzi szírené	E	r	150
Útonálló	L	g	10	Védőangyal	K	r	700	Xantusz manó	C	g	10
Uwalla	C	r	100	Védőmágia	T	r	60	Xirnox	L	r	100
Uzbány	E	n	20	Védőoltás	S	g	10	Xirnoxfej	H	g	10
Üzletember	-	n	60	Védőőrna	-	g	20	Yasmina	E	n	30
Vadász burástya	E	r	100	Védetlen elme	Mu	n	50	Ydven	P	r	300
Vadász quwarg	D	r	100	Végelgyengülés	S	g	10	Ygrodon	D	g	10
Vadász tatu	D	g	10	Végtítélet	R	n	60	Zafir entitás	P	r	200
Vadász varkaudar	D	g	150	Végképp eltörölni	T	r	300	Zafir erőöv	T	n	20
Vadászat szakértelem	-	r	100	Végső küzdelem	L	n	60	Zak Hazadar	Ma	r	300
Vadászfeccske	E	r	100	Végső védelem	R	g	10	Zan	D	r	750
Vadászkutya	R	g	10	Végső visszaszámlálás	D	r	100	Zan diszrupció	D	r	300
Vadászmeister	R	g	10	Vegyesbolt	F	r	200	Zan-csemete	D	r	50
Vadászsas	S	n	100	Véletlenszerű kiválasztódás	C	r	60	Zangroz harcossai	F	r	60
Vadítás	T	r	50	Velociraptor	S	r	200	Zangrozi bika	R	r	150
Vadtroll	T	n	200	Véráldozat	L	g	10	Zan-indukátor	D	n	30
Vak örület	T	n	20	Vérbeli borzongás	D	g	10	Záporosó	S	r	600
Vakharc	T	g	10	Vércápa	C	n	50	Zarknod	F	r	150
Vakító fény	E	g	10	Vérgengés	T	r	50	Zarknod alsó kamrája	F	g	10
Vakmerő pattancs	T	r	50	Vérgöngy	Ti	n	60	Zarknod familiárisa	F	r	60
Vakság	D	g	10	Véres csatabárd	L	n	30	Zarknod oszlópa	F	r	100
Valamit valamiért	Mu	n	50	Véreső	To	r	200	Zarknod pecsétje	F	g	10
Vám	Má	n	60	Vértolyam	D	r	60	Zarknod tornya	Má	n	50
Vámpír őrszem	H	n	50	Vértürdető magzsim	S	n	30	Zárnyítás	-	g	10
Vámpír sámán	H	n	60	Vérhörgő Mamulut	C	r	150	Zán	F	r	200
Vámpírbébi	H	g	50	Vérkeszeg	F	r	60	Zene szakértelem	-	g	10
Vámpírféreg	L	n	30	Vérkőr	D	r	60	Zephyndar	To	r	300
Vámpírfog	H	n	30	Vérmágia	To	r	200	Zinthurg	D	r	150
Vámpírzáció	L	r	60	Vérmező	T	r	60	Zöld ekinda	Tu	g	20
Vámpírlord	L	r	300	Vernon teknős	K	g	10	Zöld manaital	Má	g	20
Vámpírmágia	L	n	50	Versengés	C	n	20	Zöld nyálka	Tu	g	20
Vámpírszobor	H	r	200	Vérszívó parazita	C	g	10	Zöldellő fa	S	r	50
Vámpírtör	L\D	g	10	Vérszomj	Mu	g	10	Zöldfüllő kalandozók	-	r	60
Vándormuzsikás	E	g	10	Vérszomjas csüldő	C	g	10	Zoloboo	S	g	10
Vangorí gróf	L	r	100	Vérvörös skorpió	C	r	60	Zoloboo sámán	S	g	10
Vangorí vára	L	r	50	Vérzékenység	To	r	200	Zoloboo törzsfő	S	g	10
Varázsenergia	D	g	10	Vérző szív	E	g	10	Zombi	L	g	10
Varázsfesték	E	n	30	Vételár	Tu	g	20	Zombi mester	L	r	200
Varázskő	F	n	30	Vidám manó	E	g	30	Zoodroo Tint	D	n	20
Varázslatopás	E	r	100	Viharfelhő	T	n	20	Zoola	E	r	80
Varázslótanonc	R	g	10	Viharkupola	Tu	r	400	Zsarnoklól	R	r	60
Varázslótorony	F	r	60	Viharlobogó	T	g	10	Zsoldoskapitány	C	r	100
Varázsszél	Má	r	300	Viharóriás	F	r	400	Zsoldoskatona	T	g	10
Varázsvédelem	R	g	10	Vikócmajom	R	g	10	Zsugorítás	C	g	10
Várfal	T	n	30	Világégés	D	r	100	Zu'lit	F	r	150
Varkaudar	D	g	10	Világítótorony	R	g	10	Zu'lit erőtere	F	r	100
Varkaudar bajnok	D	n	200	Villámrúna	F	n	30	Zu'lit parazitája	L	r	50
Varkaudar behemót	D	r	550	Villámsújtás	F	g	10	Zuhatag	S	g	10
Varkaudar csillapítás	R	g	20	Villámszimbólum	F	n	30	Zu'lit energiafüggőnye	F	r	150
Varkaudar fétis	D	g	50	Virág szimbólum	S	r	50	Zu'lit szolgálója	F	n	30
Varkaudar hadúr	D	r	200	Virágoskert	E	r	100	Zurgblug	T	n	20
Varkaudar harcművész	D	r	200	Visszacsatolás	R	r	1000				
Varkaudar hírnök	D	n	150	Visszafeljődés	F	r	100				



# DUNGEON

M I N I K L U B

- ❖ Hatalom Kártyái laponként is, széles választékban.
- ❖ Eladhatod vagy elcserélheted lapjaidat.
  - ❖ Játszhatsz a barátaiddal.
  - ❖ Kockák, védőfóliák.
- ❖ Sci-fi- és fantasy könyvek, szerepjátékok.

## FIGYELEM!

Ha behozod ezt a hirdetést  
10% kedvezményt kapsz  
a BEHOLDER Kft.  
termékeinek árából!

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

Nyitvatartás:  
H-P: 11-18-ig  
tel: 06-20-967-8936  
(11-18-ig kérd  
a Dungeont!)

## MAROFKA MÁTYÁS GYÓZTES PAKLIJA:

Szabálylap: A bőség zavara  
Agybénítás  
Lohd Haven hikoltása  
Orrfricskázás  
Majd legközelebb  
Az erős gyengéje  
Arany délelőtt  
A gyenge gyengéje  
Megszakítás  
A gyenge ereje  
Elmanakh  
Aranyeső  
Az ősmágus kívánsága  
Izsonyatos goblin  
Betakarítás  
A három kívánság gyűrűje  
Fervagor kincse  
Fordulat  
Spóra  
A kincskeresés itala  
A hatalom szövetsége  
Parittya  
Szaporítás  
Duplikátum  
Bérmágia  
Goblin  
A kalmárok itala  
Transzformációs mező  
A sárkány kincse  
Földanya gyümölcsei  
Piritgólem  
Hajítógép  
Alkimizáló üst  
Goblin ügyeskedő  
Goblin vezér  
Heuréka  
Az ősök könyve  
Mohóság  
Aranybánya  
Transzformáció  
Zöld manaítal  
Kisebb Zan  
Vám  
Kürt  
Gemina porcelánkutyája  
Ellenvarázslat

## KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

Túlélők Földje  
Az élet vize  
Fegyverszünet  
Tapsós  
Tolmokok kóktél  
Mérgeves galóca  
Kicsinyítő lencse  
Óriásölő  
Agyaggalamb  
Katalina lombikja  
Kovácsceh  
Nixorathi védőamulett  
Bérmunka  
Őrült varázsló  
Tűzthurrikán  
Egyszerűsítés  
Urgod csapása  
Izomagy  
Robbantás  
Gigaököi  
Vételár  
Muezli aranykeze  
Fekete lyuk  
Déja vu  
Sir Lonil Zomar

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA – ÁPRILIS 21.

A Beholder Kft. legutóbbi versenyén minden lapból csak egyet lehetett be-  
rakni a pakliba. Itt hívnám fel mindenki  
figyelmét, hogy a sokszínűség ez eset-  
ben a használt lapokra vonatkozik, és  
nem jelenti azt, hogy a négy szín korlát  
ne lenne érvényben (hacsak a verseny-  
kiírás ezt külön nem tartalmazza). A ver-  
sényen 25 profi és 25 amatőr játékos ind-  
ult.

Az ilyenfajta versenyen már hagyo-  
mány, hogy a kontroll pakliból van a  
legtöbb, ezúttal is így történt. Érdekes,  
hogy a profik között mindössze egyet-  
len játékos indult tisztán tárgy paklival,  
ő azonban nyert! Úgy látszik, nem szá-  
mítottak a profik ebben a játékkörny-  
ezetben erős tárgypaklira. A fentiekben ki-  
vül láthattunk még hordákat (leginkább  
varázslatszivatót), galetkís paklit, egéru-  
tas és tárgyakra + épületekre alapozót is.

A profi kategóriában Marofka Má-  
tyás diadalmaskodott, jól összerakott  
Fairlight-Sheran-Dornodon-Tharr tárgy-  
paklijának leírását oldalt olvashatjátok.  
A második Korányi Tibor lett, Fairlight-  
Raia-Tharr-Elenios kontroll-paklival,  
melyben a fellelhető ellenvarázslatok  
mellett a legjobb írtások és 13 kontroll-  
lény (pl. *Elemek ura*, *Aranygriff*, *Monozoid*)  
mellett *Sárkányok kincse*, *Kalmárok itala*,  
*Ördögűző pálca* is helyet  
kapott. A harmadik helyen Szinay Péter  
végzett, szintén kontroll-paklival, mely-  
nek színei Elenios-Leah-Chara-din-Fair-  
light voltak, erősen dobátó jelleggel és  
kicsit több (17) lényel. A negyedik he-  
lyen régi ismerősünket, Kovács Ákost  
köszönhetjük, a Tiboréval szinte haj-

szála megegyező, sok régi lapot hasz-  
náló kontroll-paklival.

Az amatőrök között Kocsis Gyula vit-  
te el a pálmát, Sheran-Elenios-Tharr-Fair-  
light kontroll-paklijának néhány érdekes  
lapja: *Kettős erőbedobás*, *Elysus*, *a  
gyógyító*, *Ósvortex*, *Gitonga*, *Legendás  
Buntokapi*, *A szelek ura*, *Vadászsas*. A  
második helyen Balogh Andrászt köszönt-  
hettük, Raia-Elenios-Chara-din-Fairlight  
kontroll (nahát!) paklijából talán a *Sötét  
Földet*, *Torz Talbotot*, *Okulüpjaj robba-  
nó gömbjét* és az *Árnyékráját* említeném  
meg. A harmadik helyet Tóth Dávid  
szerezte meg, a negyedik Bagi Sándor  
lett. Mindketten kontrollal indultak.  
Előbbi Raia-Tharr-Elenios-Sheran, utóbbi  
Tharr-Fairlight-Elenios-Raia lapokat hasz-  
nált. Érdekesebb lapok: *Megtestesülés*,  
*Icbinedar*, *Fegyverszünet*, *A sors fintora*,  
*A türelem rózsája*, illetve *Energiatüske*,  
*Igazságtevő*, *Márvány Lady*, *Goblin ve-  
zér*, *Hős*, *Aranyársarkány*.

Mint látható, azért a színekben (és ter-  
mészetesen a felhasznált lapokban) meg-  
valósult a sokszínűség, érdekes, hogy az  
ős-kontroll színek (Fairlight, Elenios) mel-  
lett Tharr is milyen népszerű volt.

A versenyen egy szavazásra is sor ke-  
rült, ennek eredményeképp (meggyőző  
főlényel) egy időre búcsút veszünk a  
versenyeken a (kissé már unalmas) *Sár-  
kány kincseitől*, és talán a gyilkos tárgy-  
pakliktól is.

Mindenkit várunk a versenyeken,  
folytatódik ultra-akciónk: akik a legtöbb  
új játékoszt szervezik be, ultraritka lapo-  
kat kapnak!

MAKÓ BALÁZS

## ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Jámbor András 17-et ütő *Szelek urával* terminálta a játékot.
- Patkó Gergely egy *Mániát* rakott az ellenfele *Goblin ügyeskedőjére*, ettől kezdve ellenfelének a 112 komponens mellett, nem volt varázspontja.

**MINDENKIT VÁRUNK A VERSENYEKEN!**

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2001. június 11.



1. A *Szellemkalapáccsal* lelövöm az *Álcázómestert*. Ellenfelem sebződik egyet, és ezután nem tudja játszani a hegymélyi varázslatait. (-3 = 17 VP, -1 = 12 ÉP)
2. Az ellenfelem feláldozza a *Goblin vezért* az egyik galetkijét növelve.
3. Kijátsszom az *ősök szellemét*. (-2 = 15 VP)
4. Lehozom *Üszőt*, majd a *Tebemót*, ami aktivizálja *Üszőt*. Végül *Üsző* képességével visszaveszem mindkettőt. Az *ősök szelleme* két jelzőt kapott. (-3 -2 = 10 VP)
6. Kijátsszom A *forrás érintését*, majd a *Mágus klántagot* feláldozva reagálok rá a *Duplacsavarral*, és visszaveszem a kezembe a varázspontadó lapot. (+ 7 = 17 VP)
7. Az 5. pontot elismétlem még egyszer. Az *ősök szellemén* már négy jelző van. (-3 -2 = 12 VP)
8. Újra kijátsszom A *forrás érintését*. (+7 = 19 VP)
9. Ismét lejön *Üsző*, és lejön a *Tebemót* is, azonban *Üsző* ezúttal *Tüskés Végezturat* veteti vissza. (-3 -2 = 14 VP)
10. Lerakom a *Mágustanoncot*, majd öt feláldozva kihozom *Elemi Argont*. Az *ősök szellemén* már nyolc jelző van. (-2 = 12 VP)
11. Lehozom a *Lélekrablót*, visszaveszem a *Tebemót*ot, ekkor Az *ősök szellemén* kilenc jelző lesz. (-3 = 9 VP)
12. Ismét lerakom a *Tebemót*ot, ezúttal Az *ősök szellemét* aktivizálva, amin már 10 jelző van. (-2 = 7 VP)
14. *Manafókusz*t lövök az ellenbe négy varázspontért. (-4 = 3 VP, -5 = 8 ÉP)
15. Ezután a harci fázisban a *Lélekrabló* blokkolja a viperát, Az *ősök szellem* üt tizet. Győztem! (-10 = -2 ÉP)

Lássuk a lehetséges buktatókat! Elsőként mindenképpen az ellenfél *Álcázómesterét* kell lelőni, mivel nincs több hegymélyi lény, így az *Elmemorzsolás* és a *Pszi fúzió* már nem okozhat gondot. Figyelni kell arra, hogy ezután az ellenfél beáldozhatja a torzszülőtteit, és így A *forrás érintésével* kevesebb varázspontot kapunk. Ha a viperát is beáldozza, még kevesebb lesz a varázspontunk, viszont akkor nem kell visszavetetni *Tüskés Végezturat*, elég, ha csak blokkoljuk a *Lélekrablóval*, amit még az ütés előtt beáldozunk az egyik galetkinknek, hogy ne sebződjünk a *Végeztúr* képességétől. A feladvány utolsó trükkje, hogy *Elemi Argon* képességét nem tudjuk kihasználni, mivel a visszavett varázslatot abban a körben már nem játszhatjuk ki.

Szerencsés nyerteseink: Bíró Edit Békésszentandrásról, Madarász István Debrecenből és Patkó Gergely Tátról. Nyereményük egy-egy csomag Rúvel hegy. Gratulálunk!

Új feladványunkat Szeitz Gábor készítette: Ellenfeled a *Szerepcsere* hatása alatt a lapjaid közül kijátsszott egy *Meditációt* 45 varázspontért. Éppen átadni készül a kört. Ezután te jönnél az ő lapjaival, majd utána ismét te következél a saját lapjaiddal. 2 ÉP-d van, nincs varázspontod és szörnykomponensed, ellenfelednek 3 ÉP-je, 20 VP-je és 5 SZK-ja van. Érd el, hogy *Torz Talbot* bármikor 14. szintű legyen mielőtt az ellenfeled következne a saját lapjaival!

Beküldési határidő:  
2001. június 11.

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Óriás patkány (L)
- A hősök hagyatéka (R)
- A moák fénykora (T)
- Hadiszerencse (F)
- Túlburjánzás (S)
- Áttérítés (-)
- Energiatüske (F)

## A PAKLID:

- Glória (-)
- 3 db Kopernik (-)
- A föld síkja (-)

## A GYŰJTŐD:

- Meditáció (E)
- Natali kő (-)
- Öreg varázsló (R)
- Numenati laboratóriuma (D)
- A csodák palotája (E/F)

## KIJÁTSSZOTT LAPJAI:

- Torz Talbot (C)
- Zafir erőöv (T)

Minden lapod aktív.

A *Zafir erőöv* *Torz Talbot*on van.

## ELLENFELED

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Szintszívás (L)
- Idegen tollak (S)
- Feltámasztás (R)
- Árnyéktűz (C)

### ELLENFELED KIJÁTSSZOTT LAPJA:

- Korlátlan mágikus faktor (D)

### ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- Szerepcsere (E)

Minden lapja aktív.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre: **Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134.** E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.







# Kérdezz... ALOM... felelek!

**Mikor kell feláldoznom a testrészt a galetkimről, ha a Mandulanektártól akarom megvédeni?**  
A kérdés tehát az, hogy a *Mandulanektárt*hoz szükséges lapdobálás előtt vagy után. Nos, minden lap kijátszása előtt meg kell nevezni a lap célpontját, vagyis a fenti példában az összes célpontot. Persze a *Mandulanektárnak* nem kötelező célpontot választani, ki lehet játszani anélkül is, csak hogy akkor nem oszthatok méregjelzőket. Miután megneveztem a célpontokat, azután jön minden reakció varázslat és hatás, ilyen a testrészek feláldozása is. Ezután eldobok lapokat, és a korábban célpontként megjelölt lények között szétosztom a méregjelzőket. Azt is megtehetem, hogy egy célpontként megjelölt lényre 0 méregjelzőt rakok.

**A Megtestesülés képességeit és hátrányait Idegen tollakkal átadom egy Quwargnak. Sebződöm-e akkor, amikor a Quwarg a kör végén a gyűjtőbe kerül?**

Nem. Ugyanis a *Quwarg* a következő képességeket és hátrányokat kapja: „Kijátszási feltétele, hogy feláldozd X ÉP-t”. Ha a *Megtestesülés* (vagyis jelen esetben a *Quwarg*) a játékból a gyűjtőbe kerül, sebződés X ÉP-t. Miután a *Quwarg* kijátszásaakor 0 ÉP-t áldoztam, ezért nem is sebződök a gyűjtőbe kerülésekor.

**Lobd Haven sábkányát játszom ki, és a Sárgalázat szedem le vele. Leesik-e a sárkány, mielőtt a Sárgaláz a gyűjtőbe kerülne?**

Nem. Bár a *Lobd Haven sábkányánál* a sikeres kijátszás után jön létre a lap egyéb hatása, vagyis azután, miután a sárkány a játékba került, de az egy lap által okozott hatások között más, asztalon levő lapot nem vizsgálunk le. *Lobd Haven sábkányánál* sem vizsgáljuk a sárkány játékba kerülés és két lap gyűjtőbe küldése között a lények ÉP-jét, az asztalon levő lapok hatását.

dóan működik, ezért az előkészítő fázisban is győgyíthat.

**Meghal-e az ellenfelem Halálmestere, ha nincs más lény játékban és kijátszom egy Fehér Tigrist?**

A *Fehér tigris* úgy működik, hogy először játékba kerül egy 3/3-as lény, majd a tigris kivételével minden lap a gyűjtőbe kerül. Vagyis ekkor már van lény a játékban, amire használni lehet a *Halálmester* képességét, tehát ha használok, akkor a mester helyett a tigris kerül a gyűjtőbe.

A KÉRDEZZ-FELELEK ROVATBAN EZÜTTAL OLYAN KÉRDÉSEKSEL IS FOGLAKOZUNK, AMIK EGY VERSENYJÁTÉKOSNAK TRIVIALISAK, DE SOK KEZDŐ HKK-SNAK PROBLÉMÁT OKOZ, ÉS SOK LEVELET KAPUNK EZEKSEL KAPCSOLATBAN.

**Színnek számít-e Bufa, illetve a Bárd klán?**

Igen színnek és istennek is. A szintelen lapok viszont nem számítanak



**Az Iszonyatos goblin költségében a varázspont vagy a szörnykomponens csökken az Egérút mellett?**

A goblin kijátszója választhat, hogy melyik fajta idézési költséget akarja csökkenteni.

**Gyógyulok-e a Gyógyító badtesttől, ha a Rovarsámán a rajta levő jelzők miatt sebez rajtam az előkészítő fázisban?**

Igen. A *Gyógyító badtest* annyit gyógyít rajtam, amennyit a lényeid sebeznek, és ebben az esetben a *Rovarsámán* sebez rajtam. Mivel a *Gyógyító badtest* képessége állan-





istennek, csak színnek. Vagyis az istenekre hivatkozó lapoknál meg lehet nevezni Bufát, a Bárd klánt, de nem lehet megnevezni a szintelent, míg a színre hivatkozó lapoknál (pl. *Dimenziók háborúja*, *Örök pibéné*) mindegyiket mondhatom.

**A harci képességeket használhatja-e a lény a tartalékból, esetleg az örposztból úgy, hogy közben nem támad, vagy másik lényre üt, mint amelyikre használja?**

Harci képességeket csak a harci fázis megfelelő részében lehet használni. Csak olyan lény használhatja harci képességét, amit kijelöltünk támadónak, vagy amit megtámadtak, és csak arra az ellenfelére, akivel harcol. Nem üthet másra, mint amelyikre használta a képességét. Persze vannak olyan lények, akik olyan lényre is használhatják harci képességeiket, akik nem vele harcolnak (pl. *Tintacsiga*), ez azonban mindig fel van tüntetve a lapon.

**Lehet-e passzivizálni örposztban levő lényt?**

Nem. Örposztban levő lényt, és más lapra rakott lapot (pl. bűbáj lényre) nem lehet passzivizálni.

**Ha egy galetkiről leesik egy jelzőket adó testrészt (pl. *Növekvő karom*), a plusz sebzést, vagy életpontot adó jelzők megmaradnak-e?**

Igen. Ezek a jelzők a lényre kerülnek, nem a testrészre. A *Növekvő karom* esetében pl. simán +1 sebzést adó jelzők, amiknél nem számít, hogy milyen forrásból kerültek lényre, mindig kifejtik hatásukat.

**A Spóra jelzők adnak-e új Spórát, ha maga a lap már nincs játékban? Aktívan kerülnek-e játékba a Spóra jelzők?**

A *Spóra* jelzők is rendelkeznek a *Spóra* lap szaporodó képességével, de mindig csak egy új *Spórát* kapok, függetlenül attól, hány *Spórám* van játékban. A *Spóra* jelzők ugyan passzívan kerülnek a játékba, de az

előkészítő fázisban először szaporodnak a *Spórák*, azután aktivizálódnak a lapok, vagyis az újonnan kapott *Spóra* jelző is aktív lesz a fő fázisom elejére.

**A gyengülés jelzők minden körben csökkentik a lény ÉP-jét, vagy csak amikor rákerülnek a lényre?**

Csak a rákerüléskor. Ha egy 3 ÉP-s lény kap egy 1 ÉP-s gyengülés jelzőt, akkor a jelző, amíg játékban van, folyamatosan kifejti hatását, tehát a lénynek 2 ÉP-je lesz csak, de tovább nem csökken a jelzőtől az ÉP-je.

**Feláldozhatom-e az Átkozott bőrt úgy, hogy a galetkimet nem éri semmilyen hatás?**

Nem, először is testrészt csak akkor lehet feláldozni, ha valamilyen hatástól vagy varázslattól akarjuk megvédeni a galetkit. Másodsor pedig, ha az *Átkozott bőrt* az ellenfelem rakta a galetkimre, akkor továbbra is ő a gazdája, vagyis csakis ő áldozhatja fel.

**Ha feláldozom az Átkozott bőrt, a galetkim visszakapja-e a +2 ÉP-t és sebzést?**

Igen. Az *Átkozott bőr* nem jelzőt ad, hanem amíg a galetkin van, addig csökkenti az életpontját és a sebzést.

**A Tenyészmanifesztációval visszavett lényekért jár-e szörnykomponens?**

Csak a gyűjtőbe vagy Semmibe kerülő lények után jár komponens, a visszavetettekért nem.

**Kap-e +1 sebzést a Quwarg helytartó saját magától?**

Igen. Ha egy lény képessége egy lénycsoportra működik, és ő is tagja a lénycsoportnak, akkor magára is hat. További példa a *Nekromanta lord*, aki szintén megkapja a +1/+1-et saját magától. Hasonló eset a *Quwarg* őrparancsnok is, aki a kijátszása után minden quwargot aktivizál, így saját magát is.



Előző számunkban a *Bérmunka-Kronobogár* párosról megjelent válaszuk ellentmond egy régi Alanori Krónikában megjelent válasznak, így felülvizsgáltuk az esetet. Végül is a régi válasz mellett döntöttünk, vagyis a *Bérmunkával* egy lényt egy képességének használatára csak egyszer lehet utasítani. Vagyis a *Kronobogárral* csak egy ÉP-t áldoztathatok.

**Figyelem!** A legutóbbi versenyünkön tartott szavazás eredményeként a *sárkányok kincse* ezentúl minden versenyen tiltott lap a *Mágia létsíkjához* hasonlóan.



# ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ!

## KÉT VILÁG KÖZT

A HKK. kilencedik kiegészítőjéről írnek most egy kis beharangozót, amely júniusban jelenik meg. Az első kérdés, ami mindig felmerült, ha a kiegészítő szóba került: TF-es vagy ÓV-s lesz? A vélemények megoszlanak ezzel kapcsolatban, a régi HKK-sok jobban ragaszkodnak a TF hangulatához és a régi koncepciókhoz, az új játékosok inkább az Ósök Városa lapjait látnák szívesen. Mi azonban jól tudjuk, hogy e két világ egy és ugyanaz, „mindössze” 1000 év választja el őket. Végül úgy döntöttünk, hogy a regény nyomán a „Két világ közt” címet adjuk a kiegészítőnek, és fele-fele arányban látjuk el TF-es illetve ÓV-s lapokkal (mondhatni, két kiegészítő egyben). Ebben az elképzelésünkben megerősített egy szavazás, amit az egyik versenyünkön tartottunk. A TF-es illetve ÓV-s kártyák megkülönböztetésére a lapokat plusz egy ikonnal látjuk el (hasonlóan, mint ahogy a Zén második expedíciója lapjain is két ikon található a bal oldalon). A kiegészítő 136 új lapot tartalmaz (a kisebb lapszám a könnyebb összegűjthetőséget hivatott szolgálni), ebből egy pakliban 26 található, 2 ritka lappal.

A régi koncepciók kedvelőinek kedveskedünk a következőkkel, amelyek a szabálylapokhoz hasonlóak, vagyis a játék elején kirkadok, egy lappal kevesebbet húzol, és semmivel sem lehet rájuk hatni. Ezek a lapok igen hatékonyan segítik a csontvázas, óriásos, pakliégető, sárkányos, csapdás és avatáros paklikat, de összesen hat lap ez a kiegészítőből, így aki nem kedveli ezeket, az nem fog túl sokat bontani. Hogy miért nem szabálylapok? Egyrészt nem hat rájuk az *Ósi rúná*, másrészt használhatós mellette szabálylapot, harmadrészt csak rád hatnak, negyedrész pedig le lehet őket szedni (na nem egyszerűen, 13-16 ÉP sebzdődés, majd ugyanennyi max. ÉP feláldozása árán). Más új szabály nem lesz a kiegészítőben, inkább a lapfajták sokasága jellemző rá.

Már ismert paklitípusokhoz kapcsolódó lapok még többek között jópár ork, amelyek újból játszhatóvá teszik ezt a kissé gyenge etnikumot, a pakliégető, de lényként is igen hasznos különféle motyogók; de vannak kalandozók is szép számmal, a quwang, őshangya, manó, gölem, thargodan és goblin nemzetség is képviselteti magát, és lesz törpe pálinka is. Néhány új szörny segítségével kellemes Sheran hordát rakhatunk össze.

Jópár új szabálylapot is készítettünk, ezek már általánosan használhatóak, pl. a minden lapot drágító *Bűvös erdő*, melyből többet is használhatasz; vagy a minden támadó lénynek +1 sebzdést adó és a védekezési bónuszt eltörölő *Támadó taktika*; vagy az ultraritka *A fókusz meglelése*, mely 2 VP-vel olcsóbbítja minden lapodat, de cserébe négygel kevesebbet húzol. Mindenesetre szerintem elő fognak kerülni az *Ósi rúnák* a dossziékból.

Az Ósök Városa részleg természetesen elsősorban a galetkik és testrészek frontján erősít, ezekből jó pár nagyhatalmú érkezik. Igen kombós pl. a mindössze 1 VP-ért bármely testrészt minden hatását (igen, a húzást is) lemásoló *Illúziócsáp*, vagy a lapleszedő, gyógyító és egyben a galetkit is erősítő *A helytartó csápja*. A csak ÓV-s horda is kap pár jó lényt, azonban a tárgyas paklikat most nem nagyon tápoljuk.





Természetesen nem maradnak el a hordalányok, sem az erős kontroll-lapok, ezek között TF-est és ÖV-st is szép számmal találhatunk. Egy kis ízelítő:

**THARGODAN FENEVAD:** 6-ért 5/5 (egy darabig még 6/6-os is volt), repül, hátránya, hogy ha egy kör végén legalább hárommal kevesebb az ÉP-d, mint a kör elején, akkor vesztettél.

**BÁJOLÁS:** ugyanolyan, mint a Szörnybűvölés, de minden lényre hat, nem csak szörnyekre, viszont 3 VP elköltésével megakadályozható. (No persze, akinek nincs 3 varázspontja...)

**A HATALOM TORZULÁSA:** 1 VP-s Leah ellenvarázslat, minden lap típus ellen jó, nem csak a varázslatok ellen (kivéve Sheran életteli lapjait). Túl szépen hangzik? Apró hátrány csupán, hogy az ellenfél annyi lapot húz, amennyi a lap idézési költsége volt.

**LÁNCVILLÁM:** általános varázslat, 4 VP-ért, 3 célpontot kell választanod: az egyik 4-et, a másik 2-t, a harmadik 1-et seb-



zódik. Nem véletlenül emlékeztem egy másik lapra, szerintem legalább olyan jó, persze ez a játék állásától is függ.

Nagyon érdekesek a sólymok is, ez nem etnikum, hanem olyan lények, amelyek többnyire az ÉP és VP manipulálására képesek passzivizálásra, és persze repülnek. A *Tükørsólyom* más jellegű, az egy 1 VP-ért 4/4-es repülő lény, no persze szépséghibha itt is van...

Szerencsére a játékosok és a tesztelők alkotókedve semmit sem csökkent, rengeteg remek lapötletből válogathatunk, a laptervezői pályázaton kapott lapterveket is felhasználjuk, ezeknél fel is tüntetjük az ötletgazda nevét a kártyákon, ahogy eddig tettük. Ennek is köszönhető a kiegészítő válto-

zatossága. Remélem, az első „2 in 1” kiegészítő elnyeri tetszéseketedet, várjuk visszajelzéseidet a Beholder Kft. összes címén és a boltokban!

MAKÓ BALÁZS

# IX. SÁRKÁNSZÍV ROHAM

## FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK TALALKOZÓ

**ÍZELÍTŐ A TERVEZETT PROGRAMBÓL:**

- Live Fantasy
- Modulversenyek (AD&D, MAGUS)
- Rajzpályázat
- Vetélkedő
- Kártyaversenyek (M\*K, HKK)
- Warhammer 40k és Battle Fleet Gothic bemutatók

**ELŐADÁSOK:**

- Mi is az a szerepjáték?
- A Templomos Lovagrend régen és napjainkban
- Internet és a szerepjáték
- Fórum – Kérdések a szerepjáték kapcsán...
- D&D 3. bemutató
- Királynők görbe tükörben (Történelmi előadás)
- Magic kártyabemutató – Ingyen demopakli!
- Beszélgetések a kiadókkal

**Időpont:** 2001. július 27-28-29. (az utolsó hétvége)  
**Helyszín:** Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Győr, Árpád út 44.  
**Belépő:** 400 Ft/nap  
**Szállás lehetőség:** Széchenyi István Főiskola Kollégium  
**Elhelyezés** 3 ágyas szobákban  
**Ár:** 850 Ft/éjszaka  
**Szállásfoglalás:** (96) 326-438 (munkaidőben) vagy: tfe@rpg.hu  
**További információk** hamarosan elérhetőek a <http://tabor.rpg.hu/roham> webcímen.  
**A szervezőség a programváltozás minden jogát fenntartja!**

## VERSENYHELYSÍNEK

**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** – Káosszellegrvár, Vár u. 10.

**DUNGEON MINIKLUB** – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig kérd a Dungeon-1)

**DOMBÓVÁR** – Polgárvédelmi klub, Szabadság u.

**EGER** – Camelot Kárvyávar, 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 megállójaival 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** – Használt Könyvkereskedés, Dózsa György u. 5.

**KÖRMEND** – Művelődési Központ Berzsényi Dániel u. 11.

**MISKOLC** – Bartók Béla Művelődési ház, Miskolc, Andrásy út 15.

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

**NYÍREGYHÁZA** – Szabolcs utcai Móríz Zsigmond Művelődési Ház

**PÁSZTÓ** – Next-Door Szerepjáték Klub, Pászto 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** – Csongrádi sugárút 57.

**SZENTES** – a kenyérgyár kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.

**VALHALLA PAHÓLY KÖNYVESBOLT** – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477

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

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

# ÚJ VERSENYEK

## MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN



### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

A versenyen indulási jogot lehet szerezni az V. HKK Nemzeti Bajnokságra.

**Időpont:** május 26., szombat.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Hagyományos verseny, ahol tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka és Rúvel hegy paklik.

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

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

A versenyen indulási jogot lehet szerezni az V. HKK Nemzeti Bajnokságra.

**Időpont:** június 2., szombat 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Hagyományos verseny, ahol tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka és Rúvel hegy paklik.

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

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

A versenyen indulási jogot lehet szerezni az V. HKK Nemzeti Bajnokságra.

**Időpont:** Június 2., 10 óra

(nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Miskolc.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Valhalla Páholy Könyvesbolt, Miskolc, Déryné u. 7. tel.: 46-411-528.

### A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

**Időpont:** június 2., szombat 10 óra.

**Helyszín:** Dombóvár.

**Szabályok:** A paklikban nem lehet használni a 3 VP-nél oszobb kártyákat, azokat a lapokat amelyek idézési költségében ? vagy X szerepel, illetve az egyéb nem VP-ért kijövő lapok közül az egynél olcsóbbakat. Tiltott lap a szokásosokon kívül a Sárkány kincse.

**Nevezési díj:** 400 Ft

**Érdeklődni lehet:** Juhász Attila, 72-459-233 este 5 után.

### A DUNGEON VERSENYE

A versenyen indulási jogot lehet szerezni az V. HKK Nemzeti Bajnokságra.

**Időpont:** június 2., szombat

(nevezés 10.15-ig).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft (hölgyeknek ingyenes).

**Díjak:** Ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Dungeon Miniklub.

### KVALIFIKÁCIÓS VERSENY

A versenyen indulási jogot lehet szerezni az V. HKK Nemzeti Bajnokságra.

**Időpont:** június 23., szombat

10 óra (nevezés 9-10-ig).

**Helyszín:** Cegléd.

**Szabályok:** Mágia méltósága azzal a különlegességgel, hogy nem lehet használni a 7-nél nagyobb idézési költségű lapokat sem. Tiltott lapok: A sárkány kincse, A mágia létsíkja.

**Nevezési díj:** 550Ft.

**Érdeklődni lehet:** Marofka Mátýásnál 30-355-7657 vagy marofkamatyas@usa.net

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 9., szombat 10 óra

(nevezés 9-10-ig).

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka és Rúvel hegy paklik.

**Érdeklődni lehet:** Camelot könyvesbolt Szeged, vagy Tóth Dávidnál 62-441-631.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 26., szombat

11 óra (nevezés 9-10-ig).

**Helyszín:** Szentes.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** tel.: 63-400-457,

vagy az új HKK klubban, Szentes,

Mágocsi u. 1. minden szombat

13 órától.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** június 2., szombat.

**Helyszín:** Gy. Kö.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Lampert Csaba

96-328-471.

### AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK

**Időpont:** június 23., 10.30

(nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Debrecen.

**Szabályok:** Nem lehet használni az

□sok Városa. A Rúvel hegy és az alakpiadás lapjait.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt

30-243-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 24. 11 óra

(nevezés 10-11-ig).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

Tiltott lap szokásokkal mellett a Bikaviadal is.

**Nevezési díj:** 450 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Torza Sándor

70-316-8667, Fábán Péter

333-3413.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 1. 10.30

(nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt 30-243-9649.



## AZ ELYSIUM VERSENYE

A versenyen indulási jogot lehet szerezni az V. HKK Nemzeti Bajnokságra.

**Időpont:** július 1. 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Ösök Városa.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 1., vasárnap 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár 36-321-966.

**KG éves ranglista:** A 2001-es év elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékos 10000 Ft pénzdíjat vehet át az év utolsó versenyén.

## AZ ELYSIUM VERSENYEI

**május 19. szombat:** MAGUS

**május 20. vasárnap:** Star Wars

**május 27. vasárnap:** Elysium HKK

**június 2. szombat:** Dungeon HKK

**június 3. vasárnap:** Star Wars

**június 10. vasárnap:** KGK

**június 17. vasárnap:** Star Wars

**június 23. szombat:** MAGUS

**június 24. vasárnap:** Elysium HKK

**július 1. vasárnap:** Elysium Kvalifikációs HKK

**július 7. szombat:** Dungeon HKK

**július 8. vasárnap:** Star Wars

**július 14. szombat:** KGK

**július 15. vasárnap:** HKK

**július 21. szombat:** MAGUS

**július 22. vasárnap:** Star Wars

**július 29. vasárnap:** Elysium HKK

A versenyek – ha külön nem jelöljük – egyészen 11 órakor kezdődnek. Nevezni 10-től lehet.

Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy

Szegedi Gábornál a 30-924-5850-es telefonon.

Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/b – bejárat a Kresz G. u. felől.

## KGK VERSENY

**Időpont:** június 10. 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** 1. hely 1500, 2. hely 1000 Ft, ultraritka, paklik.

A nevezési díjon felül lehetőség van plusz 100 Ft befizetésére. Az így képződött nyeremény alapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

**Érdeklődni lehet:** Az Elysiumban, vagy Szegedi Gábornál 30-924-5850.

# KÉT VILÁG KÖZT

## AZ ÚJ KIEGÉSZÍTŐ BEMUTATÓ VERSENYE

**Időpont:** 2001. június 9., 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Két világ köztből. Tesztelők nem indulhatnak a versenyen.

**Nevezési díj:** 2300 Ft (tagoknak 2200), ami a kártyák árát is magába foglalja.

**Díjak:** Sok-sok Két világ közt pakli.

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

**4 gyűjtődoboz az új kiegészítőből!**

**A 8. helyezettet is díjazzuk!**



# SZABÁLYOK

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

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

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

**HAGYOMÁNYOS VERSENY:** min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

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

**ÖSÖK VÁROSA:** Csak az Ösök Városa és a Rüvel hegy lapjait lehet használni. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ösök Városában is megjelennek.

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

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

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2001. JÚNIUS 15-IG ÉRVÉNYES!

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

## A VÁSÁRLÁSRA 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@beholder.hu címre.)

**2** ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON. Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. 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 ird meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **350 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

*Ha csekken előre fizetve vagy utánvétellel rendelsz könyvet, és nem kapod meg tíz napon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj. Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon. Ha teheted, e-mailben is érdeklődj nálunk is a könyvekről.*

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>			
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	900
A király kalóza II.	998	950	900
A démonkirály dühe I.	998	950	950
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>			
A birodalom leánya	1498	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>			
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	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét ármány	948	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	1198	1140	1020

<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>			
Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

<b>J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>			
Isteni balhé	998	950	850

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>			
A világ szeme I.	798	750	640
A világ szeme II.	998	950	850
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1150	1100
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	990
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	990
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Mennyei tűz I.	1598	1520	1360
Diszdoboz (2 könyv 4 kötetben)	3490	3490	3490

<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>			
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
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	998	900	800
Greg Gorden: Jóslat	998	950	800

<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA</b>			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850

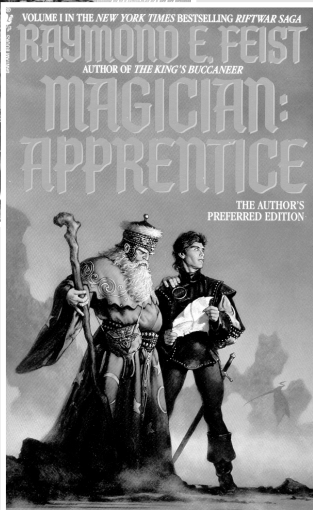
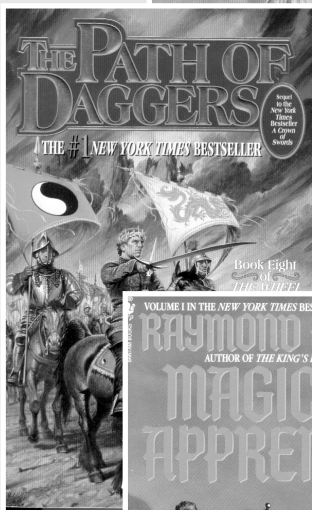
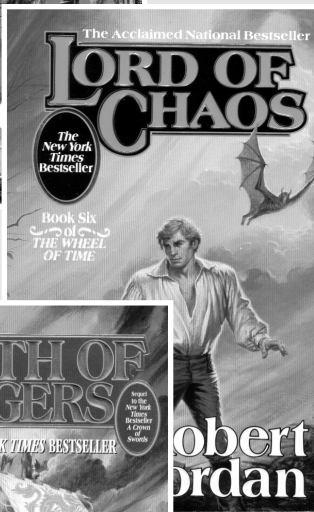
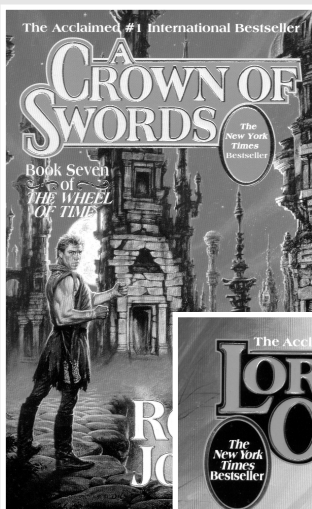
<b>BEHOLDER AKCIÓ</b>			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	1198	1140	1020

<b>EGYÉB REGÉNYEK</b>			
Graham Edwards: Sárkányvihár	998	840	600
Ken Grimwood: Időcsapda	750	520	400
William Shatner: Delta Kutatás	798	670	500









Könyv címe

Bolti ár

1-2 könyv  
esetén

3 vagy több  
könyv esetén

### DAVID EDDINGS

Belgarath the Sorcerer	2240	2080	1890
Demon Lord of Karanda	2240	2080	1890
Seeress of Kell	2240	2080	1890
Polgara the Sorceress	2240	2080	1890
Sorceress of Darshiva	2240	2080	1890
Domes of Fire	2240	2080	1890
Diamond Throne	2240	2080	1890
Guardians of the West	2240	2080	1890
Magician's Gambit	2240	2080	1890
Castle of Wizardy	2240	2080	1890
Queen of Sorcery	2240	2080	1890
Pawin of Prophecy	2240	2080	1890
Enchanter's End Game	2240	2080	1890
High Hunt	2240	2080	1890
Shining Ones	2240	2080	1890
King of the Murgos	2240	2080	1890

### 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 BoksZ	2240	2080	1890
Witches' Brew	2240	2080	1890
Wizard at Large	2240	2080	1890

### J. R. R. TOLKIEN

Book of Lost Tales Volume 1.	2240	2080	1890
Book of Lost Tales Volume 2.	2240	2080	1890
Fellowship of the Ring	2240	2080	1890
Hobbit	2240	2080	1890
Lays of Belariand	1930	1830	1650
Lord of the Rings Boxed Set	9100	7680	7260
Lost Road & Other Writing	2240	2080	1890
Return of the King	2240	2080	1890
Shaping of Middle Earth	2240	2080	1890
Silmarillion	1930	1830	1650
Sir Gawain&The Green Knight	1930	1830	1650
Smith of Wootoon Major	1930	1830	1650
Reader	2240	2080	1890
Two Towers	2240	2080	1890
Unfinished Tales	2240	2080	1890

### 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

# 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 háromat rendelned, hogy a három könyves kedvezményt megkapd.

**KÉRJÜK, HOGY AZ ANGOL NYELVŰ KÖNYVEKRE CSAK AKKOR FIZESD BE A PÉNZT, HA MÁR VISSZAJELEZTÜK NEKED, HOGY A KÖNYVET BE TUDJUK SZERZENI!**

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>TERRY PRATCHETT</b>			
Carpe Jugulum	1940	1840	1660
Colour of Magic	1940	1840	1660
Death Domain Discworld Map	2240	2080	1890
Equal Rites	1940	1840	1660
Feet of Clay	1940	1840	1660
Guards! Guards!	1940	1840	1660
Hogfather	1940	1840	1660
Interesting Times	1940	1840	1660
Jingo	1940	1840	1660
Last Continent	1940	1840	1660
Light Fantastic	1940	1840	1660
Lords & Ladies	1940	1840	1660
Masquerade	1940	1840	1660
Men At Arms	1940	1840	1660
Mort	1940	1840	1660
Moving Pictures	1940	1840	1660
Pyramids	1940	1840	1660
Reaper Man	1940	1840	1660
Small Gods	1940	1840	1660
Soul Music	1940	1840	1660
Sourcery	1940	1840	1660
Witches Abroad	1940	1840	1660
Wyrd Sisters	1940	1840	1660

<b>DOUGLAS ADAMS</b>			
Hitchhiker'S Guide To Galaxy	2240	2080	1890
Life, Universe & Everything	2240	2080	1890
Restaurant at the End of Time	2240	2080	1890
So Long and Thanks for All ...	2240	2080	1890
Mostly Harmless	2160	2020	1830
Long Dark Teatime of the Soul	2160	2020	1830
Dirk Gently'S Holistic Detective Agency	2160	2020	1830
Starship Titanic	2160	2020	1830

<b>DAVID GEMMEL</b>			
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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>DAVID WINGROVE</b>			
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

<b>RAYMOND E. FEIST</b>			
Daughter of the 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

<b>RICARDO PINTO</b>			
The Chosen	2710	2460	2260

<b>ROBERT JORDAN</b>			
Eye of the World	2000	1890	1710
Great Hunt	2280	2120	1920
Dragon Reborn	2280	2120	1920
Shadow Rising	2280	2120	1920
Lord of Chaos	2280	2120	1920
A Crown of Swords	2280	2120	1920
Path of Daggers	2280	2120	1920

<b>FANTASY ALBUMOK</b>			
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



### Drága, Egyetlen Édesanyám!

Érdekes, mondhatni: izgalmas, változatos, ámbar viszontagságokban, veszteségekben is oly gazdag időszak áll mögöttem. Furcsa dolog ez: a Teron-hegy kacskaringós, vérfagyasztó útvesztőt járva kevesebb fájdalom ér, mint a „civilizált” galetki társadalomban – bár a két kín nehezen összehasonlítható, hiszen az első esetben inkább teszi, míg a galetkik között inkább lelki gyötrelmek érik túlságosan is érző szívű kisleadát. Nyaff.

Fölertem végre az ötödik szintre, melynek neve kutyaszint (micsoda ostoba név már megint), ami azért nem olyan rossz teljesítmény, figyelembe véve, hogy a hatodik szint felderítését éppen csak elkezdtek páran. Volt is abból egy kisebb botrány, hogy titokban próbálták tartani ott megszerzett értesüléseiket, de valaki bosszúból nyilvánosságra hozta azokat. Ezek után jól elvitatkoztattak arról, hogy melyikük volt az aljasabb. Én a magam részéről mindkét félnek csak gratulálni tudok az ilyen nagylelkű, kifinomult és erényes viselkedéshez... Nyaff! Anyukám, el sem tudod képzelni, hogy milyen szörnyű, galetkitten alakok között kell élnem.

Én a világot sem adnám tovább az ilyen alantas közjáték útján napvilágra került információkat, de azért lenne néhány érdemi hozzáfűzni valóm, inkább az ötödik szint küldetései kapcsán. Úgy tűnik, a központi épületekben lakók mindannyian rettenetesen unatkozhatnak, mert majd mind gyűjt valamit. Ezen a szinten például összesen tíz darab barna manakövet kell(ene) összegyűjtenem, hogyha a mágustorony és a templom tétlenségben megőszült lakóinak kívánságait komolyan venném. Ez önerőből gyakorlatilag egyenlő a lehetetlennel, már csak azért is, mert ha sikerül is összegyűjteni néhány barna manakövet, azt holtbiztosan elloppják a Tolvajlákn jellemtelen tagjai. Az egyetlen lehetőség, hogy az ember lesüllyed a gazfickók szellemi szintjére és leáll üzletelni velük, de ílyet én és a hozzám hasonlatosan lelkiismeretes galetkik elvből nem tesznek. A Hegy vezetői tehát mindenképpen az erzyveszekűek boldogulását segítik elő, mert hiszen, vagy üzletelek velük – tovább duzzasztva aranyokkal tömött tarsolyukat –, vagy nem, ebben az esetben viszont le kell mondanom az olyan értékes jutalmakról, mint a varázskő, illetve a szent templomi álarc. Nyaff!

És ez a tendencia nem csak az ötödik szintre jellemző, ugyanígy folytatódik a hatodikon is, ahogy hallom, ott például lemür hártýából és szőjer csáprágóból keletkezik hamarosan hiány. Az a gaz zsványlákn már előre dörzsöli a tenyerét... Nyaff!

Csupa rémisztő és elkserítő hír érkezik odafentről, mindenféle értelemben. Nem elég, hogy az ott lakók menthetetlenül elmerültek a hatalomvágy és a kapzsiság bűzlő posványában, nem elég, hogy az ottani helyi vezetőknél (is) elmebeteg kívánságai vannak, de ráadásul egyre szörnyűségesebb és bizarrabb teremtményekkel kell szembenéznünk majd. Nem tudom, ki fia, borja az a Yarmbaur, de az biztos, hogy pár perc alatt feldolgozott és konyhakészé tett egy csupa olimpiai bajnokból álló csapatot. Na, mármint, ha például Nomis Leinádnak – akinek akkora villámlehelete van, hogy egy felszínen tomboló elektromos vihar is megirigyelhetné – semmi esélye sem volt ez ellen a dög ellen, mit tehetné én gyengécske szikráimmal?! Nyilvánvaló, hogy amint feljutok a hatodikra, halálának halálával lakolok majd elbizakodottságomért. Jaj, drága anyukám, kisleadára a Fekete Kaszás les ennek az elmaradott, de végzetes Hegynek minden sarká mögött... Nyaff!



Igy aztán nem is nagyon erőltetem a felköltözést, csak tessék-lássek látogatom az Ősök Csarnokát – a bejáratnál például egy rít gonosz banya és egy vérengző vérfarkas lesett rám, alig bírtam győzedelmeskedni fölöttük –, inkább csak zenélgetek – úgyis az volt klánom egyik kívánsága, hogy muzsikájak hüsz különböző alkalommal –, archeológiai kutatásokat folytatok, varázslatokat tanulok (megtanultam például az ellenállás megtörését és a tárgyvédelmet, később biztosan hasznukat látom), és építgetem a szövetségi épületeket.

Vegyesen törtétek jó és rossz dolgok a Békeidők Hírmondói háza táján is. Rettenetesen kezdődött: előbb Csendes Don jelentette be, hogy végleg letelepszik, aztán – felig-meddig talán éppen ennek a sokkoló bejelentésnek a hatására – még hárman tettek ugyanezt, köztük a kapusmesterünk, Ellisande is. Csendes Don amolyan vezetőfele közöttünk, kiegyensúlyozott jó kedélyű, reális értékítéleteit, kreatív ötleteit pótolni lehetetlennek tűnt; Ellisande pedig egészen kiváló kapusmester volt, mindig teljesen megbízhatóan, pedáns pontossággal és gyorsasággal intézte a szövetségbe belépő új tagok ügyeit. Xyn Want és Ghall Mhisstrót nem ismertem közelebbről – arra emlékszem csak, hogy Xyn Wan a szövetségi olimpia egyik kategóriájában fölényesen győzedelmeskedett –, de ők is kiegyensúlyozott, hasznos tagok voltak. Elmondhatatlanul rossz érzés volt az, hogy ilyen kiváló barátokat fogok elveszíteni... Nyaff!

Néhány szörnyű pillanatig megérintett minket a válság, netán, kimondani is rossz, az összeomlás szele, de szerencsére sikerült kilábalnunk belőle. Néhány napig kétségbeesetten próbáltuk győzködni a „leszakadókat”, hogy ne adják föl, de hajthatatlannak tűntek. Közben a szövetségi posztokat újraosztottuk, az új kapusmester Hajnali Harmat, az építőmester Thomas Curse lett. Nagygyűlést is tartottunk a barlangomban (ne aggódj, szépen rendet raktam erre a nagy alkalomra, igazán nem kellett szégyenkezned miattam), s miután két szövetségünk van, a társzövetségből feltöltöttük a felszabadult helyeket, így az ő szorgalmuknak is köszönhetően az építkezés is különösebb zökkenő nélkül folytatódhatott tovább. Ha minden jól megy, hamarosan belefoghatunk a Tanásterembe (a Nagyobb barlang gyakorlatilag kész), és hamarosan 32 fős szövetség lehetünk (ezen a téren is az elsők között, ha nem is biztos, hogy legeslegesőként).

Az eredmény tehát tulajdonképpen az lett, hogy ez a trauma csak felrázta a Békeidők Hírmondóit, és a szövetségi élet terén sosem látott pezsgés kezdődött (pedig ezelőtt sem voltunk éppen egy passzív szövetség). És a végén jött a csattanó, egy valóban remek hír: Csendes Don mégsem vonul vissza, bár kicsit visszafogottabban, de folytatja a küzdelmet a Teron-hegy mindennapi viszontagságaival. (Már a nagygyűlésen is ott volt, és számomra úgy tűnt, hogy ugyanúgy csillog a szeme, mint korábban – talán tényleg túl sokat munkát vállalt magára, igazságosabb is, ha tehermentesítjük egy kicsit).

Amire még igazán büszke vagyok, hogy mindeddig én építettem a második legtöbbet a szövetségi épületekbe, csupán Tuba, az Árva Lárva volt szorgalmasabb nálam. Nem mondhatja tehát senki, hogy a kisfiad rest lenne, netán nem bírna a fizikailag is nehéz, megterhelő munkát. Ha látom értelmét annak, amit tesztek, hajlandó vagyok jelentős áldozatokat hozni érte. Bizony.

Közben egyéb jó hírek is érkeztek. A Tudás Őrzői nevű szövetség – amely szoros kapcsolatban áll a Bölcsék Körével, melynek pedig, ugye, tiszteletbeli tagja vagyok – valamiféle dalnokversenyt fog rendezni, melynek az „I. Teron-hegyi Zene Misztériumának Versenye” nevet adták. Vezetőjük, Signy Mallory felkért, hogy legyek a zsűri tagja – hatalmas megtiszteltetés! –, és csupán azért utastottam vissza a megható felkérést, mert elképzelhető, hogy inkább versenyzőként szeretnék részt venni a nemes viadalon. Tudod, anyu, nagyon szeretem a vetélkedőket, különösen, ha valóban igazságosak (nem úgy, mint például a Teron-hegyi olimpia, ahol lassan már csak





a gaz enyveskezűek, a tyúkeszű varázslók és az agyatlan harcigépek érhetnek el sikert), tartalmasak és ötletesek. Így inkább Rózsa Alexandert ajánlottam magam helyett (végül is, ő a második legmagasabb rangú bárd); úgy tudom, valóban tagja is lesz a verseny zsűrijének.

Örömmel vállaltam el ellenben egy másik szövetség, a Varázslórend belső versenyén, az úgynevezett Mana-folyamon való bírászkodást. Sok jó trást olvashattam itt is, remélem, sikerült igazságosan és elfogulatlanul pontoznom a műveket. Tényleg jó érzés arra gondolni, hogy már olyan elismert bárd vagyok, akinek felig-meddig ismeretlen galetkák is adnak a véleményére. Ezzel a klánomnak is dicsőséget szerzek, amit, legalábbis a klán vezetői, véleményem szerint kicsit sem érdemelnek meg...

Egyszerűen nem bírom felfogni ép ésszel, hogy miért kényszerítetek minket arra, hogy mindenképpen a szellemi varázslóiskolát a válasszunk! Azt már meséltem neked, hogy elbájolás varázslatot kértek; na, most itt a legújabb pofon: megkövetelik a dermesztés ismeretét is! Nyaff! Az egészben az a szép, hogy ha teljesítem ezt a küldetést, le merem fogadni, hogy hamarosan az fog következni, hogy „költözz fel két szinttel”. (A Tudósoknál és a Tolvajoknál már kérték ezt, és amilyen fantáziátlanok a klánom irányítói biztosan elplagizálják ezt a remek és rendkívül ötletdús feladatot...). Tekintve, hogy csak nemrég költöztem a kutyaszintre, ez a küldetés hosszú-hosszú ideig fel fog tartani, az elbájolást csak a hatodikon lehet megtanulni, a fűsz zeneből meg hátra van vagy tizenhárom (milyen szerencsés szám...). Sikerül tehát elérniük, hogy teljesen elakadjak, és ne én legyek a legmagasabb rangú a klánban. Úgyis tudom, hogy erre megy ki az egész! Nyaff, nyaff és nyaff!

Na, és a „hab a tortán” kis kedvencem, Kőfejű viselkedése. Sajnos, az élő cseppkövem méltó a nevéhez, már annyiban, hogy legfejebb diónyi agya lehet. Az még hagyján, hogy rendszeresen fejfel lefelé lógva alszik a barlangom plafonján, és a sötétben mindig beleütöm a fejem, de ráadásul a csatákban teljesen kiszámíthatatlanul viselkedik: ha általánosságban próbálnám jellemezni, azt kellene mondanom, hogy mindig a legnagyobb ostobaságot csinálja. Rendben van, hogy nagyon hűsleges, és jól is érzi magát mellettem (szépen meghízott mostanában), de lehetetlenség kommunikálni vele, a teljes szókincse kimerül abba, hogy „grüff-grüff”. És az a bamba pillantása! Felér egy komplett tudatrombolással, ahogy hűsleges borjutékinittel figyelő gazdájára parancsait, hogy aztán pontosan az ellenkezőjét tegye annak, amit mondtam... Nyaff!

Szóval élem a megszokott, jól bevált Teron-hegyi mindennapokat, muzsikálgatok, pszi-képességeimet használva barangolok az asztrális térben, idegesítem magam a klánkalandokon – és közben sokat gondolkodok rátok, odaát a Rüvel-hegyben. Nagyon hiányoztok... Nem gyötör itt unalom, az igaz, de az is tény, sajnos, hogy azon dolgok nagy része, amit itt kötelező nap mint nap végrehajtani, jobb esetben teljesen hűdegen hagy, rosszabb esetben utálom! Talán az Akadémia látogatása volt az egyetlen, ami időnként érdekes is tudott lenni, de mióta minden szakértelem ismerőjévé váltam, ennek sincs sok értelme...



Bár időnként különös, misztikus dolgok történnek a színpalak mögött. Deth Stryke talált egy bigyót, amit xenopetének nevezett, felboncolta, s kiderült, hogy valami élő dolog. Szerintem teljesen érdektelen az ügy (minden nap több száz élőlényt látok...), de egyesek azt állítják, valami készülődik... Nekem is rossz előérzetem van: ha igazuk van, hamarosan csapások özöne zúdul majd ránk, s ebből én mindenképpen alaposan kivészem majd részemet... Nyaff!

Ezer puszit küld legkisebb kisfiad:

**Nefejejcs**  
az ágrólszakadt

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## ŐSÖK VÁROSA — FEJLESZTÉSEK

### BEZÁRT AZ AUKCIÓSHÁZ AZ 5. ÉS 6. SZINTEN

Mint tudjátok, a játékban törekszünk a rabszolgázás kizárására. Az aukciósház potenciális forrása a rabszolgázásnak, amelyet nem lehet automatikusan kivédeni, a játékvezetőnek kell figyelemmel kísérnie. Hosszas mérlegelés után úgy döntöttük, hogy az egyetlen igazságos megoldás, ha a felső két szinten az aukciósház mindig zárva tart. Ha már jelentős mennyiségű játékos lesz a 7. szinten (ahol az aukciósház kezdetben szintén zárva lesz), akkor az 5. szinten újra kinyit. Mindemellett, a játékvezető továbbra is kizárhat permanensen az alsóbb szinten aukcióról játékosokat, az aukciót figyelemmel kísérő programok javaslatai alapján.

### HP KIKAPCSOLÁS

Szintén a rabszolgázás egy formája, amikor egy játékos két karaktere egymást hívogatja ki a P <galetki> parancs segítségével, illetve az arénában ütögetik ki egymást. Megfelelő HP beállítással, mindig a támadó nyer, és kapja a lélekenergiát. Ennek kiküszöbölésére, a BE 6 parancsnál, illetve a P <galetki> parancsnál (kivívás italanál nem!) a program a HP parancsokat nem veszi figyelembe, csak a TV listát és a HE beállítást. A csapat arénánál ezt a korlátozást egyelőre nem vezetjük be.

### JAVÍTÁSOK

- Mint tudjátok, a véletlenszerű kalandokban eddig jöhető a szintednek megfelelő, eggyel alacsonyabb, illetve eggyel magasabb szintű ellenfél. A magasabb szinteken azonban már nagyon jelentős különbség van két szintnyi szörny között is, már az 5. szintűeknek is nagyon erősek voltak a 6. szintű szörnyek. Ezért a 6. szinttől kezdve, nagyon kicsi lett az esély, hogy véletlenszerű kalandban magasabb szintű szörny jöjjön.
- A kalandokban található szolgák szintje mindig eggyel kisebb volt, mint amelyik szinten éltél. Magas szinten, ha egy nagy csapat erős szolgád van, az hosszú távon egy közel legyőzhetetlen hadsereget eredményez, ezért a képlet módosult, az 5-6. szinten 4. szintű, a 7-9. szinten 5. szintű, a 10-12. szinten 6. szintű szolgát lehet találni. Ennek köszönhetően, a szintet lépett szolgák is később „avulnak el”. Aki 5. szintű szolgát szerzett a 6. szinten, az vigyázzon rá! Még a szolgákkal kapcsolatos, várható, hogy a befogható szolgák körét redukáljuk: a más lényt beidéző, animálni tudó és hasonló képességekkel rendelkező szolgák túl erősek.

- Nem sokakat érint, de azok a bugok, amelyek két, azonos fajú szolgánál léptek fel, javítva lettek.
- A 6. szinten az egyik varázslós küldetésben a lávafolyamot tűzvízre cseréltünk. Ezenkívül az átok megvásárolható most már a 6. szinten.
- Néha előfordult csatában, pl. 2-2 ellen, hogy mindegyik csapat varázslója hátul maradt, és a két harcos pedig elszaladt egymás mellett, hátra, az ellenséges varázslóhoz. Ezt javítottam, most már nem futnak el egymás mellett, hanem középen találkozáva harcolni kezdenek, mint ahogy az a szabálykönyvben le is volt írva.
- Szokás szerint tovább okosodtak a Harci Programok :)

### KÉRDÉSEK

- Ha rendelkezel idézéssel, használható az I parancsot. Vigyázat, hiába állítod be varázslat használatát az I parancs után, ha az idézés szakértelemmel nem tudnál legalább 10 vp-t megidézni (mert pl. 1-es), akkor a varázslat sem használatos! Célszerű tehát az idézésre legalább 1 kno-t rárakni.
- Ha megátkozzák a szolgámat, hogyan szedhetem le róla? Nem kell aggódnia, a szolgáról az átok a csata végén eltűnik, nem marad rajta, tehát le sem kell szedtetni.
- Hányféle tárgy lehet maximálisan egy karakternél? Erre kétféle adat is van a szabálykönyvben, a helyes érték 190.

### CSAPAT OLIMPIA

E cikk írásakor, áprilisban gőzerővel folyik az olimpia fejlesztése. Az egyik nagy újdonság a csapat olimpia lesz, erről írnék néhány szót. A csapat olimpiára külön parancsokkal kell jelentkezni: OLCS <galetki> <galetki>, ahol az 1. és 2. paraméter megmondja, kikkel együtt indulsz. A parancs használatában és logikájában mindenben megegyezik a BE 21 parancsossal, vagyis a csapat arénába való belépéssel. Ez egy többszemélyes parancs, akkor kerül végrehajtásra, ha mindhárman kiadtátok. Lehetőség van az újbóli jelentkezésre, ha valamit elrontottatok, de ekkor a csapat összetételén már nem lehet változtatni, és a parancsot újból mindhármatoknak ki kell adnia! Az OLCS és BE 21 parancsok egymást felülírják, tehát egyszerre csak egyik lehet érvényben. A csapat olimpián csakis az első helyezett lesz díjazva, viszont minden szinten lesz csapat olimpia. Az arénához hasonlóan, itt is meg van határozva a csapatok maximálisan megengedett össz-harci ereje: 1. szint 170, 2. szint 340, 3. szint 580, 4. szint 750, 5. szint 880, 6. szint 980.

THOR MIKLÓS

# S. A. ROSENCRANZ JÉGHIDEG ÉJ



A Káosz Citadellája karcsú, toronyszerű épület volt a város központjától valamivel keletebbre. Falai hollófeke kőből épültek; aki alkonyatkor rájuk nézett, az lehetett az érzése, mintha ezek a falak a legapróbb fénysugarat is magukba szívják. Nem csoda hát, ha a fellegektől árnyékolt hold gyér fényében szinte észrevehetetlenek voltak. Lőrészhez hasonló ablakait erős, sűrű vasrács fedte, annak jelül, hogy a Káosz Lordjai talán mégsem bíznak annyira ebben a láthatatlanságban. Csupán egyetlen, valamivel szélesebb spaletta nyílt középtájon, jóval a kétszárnyú, vasalt kapu fölött.

Pelegrin óvatos tapogatózással vetette meg lábát a jó kétarasznyi ablakpárkányon. Nyomában hamarosan fölért Szonja és Beren is; az elf ügyes mozdulattal csavarta föl maga mögött a liánból sodort, erős kötelet, majd könyökével belökte az időtől elvásott spalettát. Egy pillanatig kutatva néztek befelé, a jókora csarnokban uralkodó félhomályba.

A szentélyben – mert szemlátomást erre a célra szolgált a homályos terem – vagy féltucatnyi gyertya lobogott a falak mentén. „Úgy látszik – állapította meg magában Pelegrin –, Chara-din hívei ennyit már átvettek a jelenkorban uralkodó szokásokból.” A Káosz istenének ősidőkbeli kultuszában eleinte semmiféle fényt hordozó eszköz

nem kaphatott szerepet, ám a gyertyák lassanként mégis szertartásaik részévé váltak. „Lám, a fény előbb-utóbb mégiscsak legyőzi a sötétséget” – mosolyodott el fanyarul a mutáns.

A szentély berendezése mindössze néhány kőpadból és az áldozatok bemutatásához használatos, itt-ott vérfoltos emelvényből állt, leszámítva persze az oltárt, amely – amennyire kivehették – éppen alattuk helyezkedett el. Amint a szemük valamelyest alkalmazkodott a sötétséghez, arra is rájöttek, mi takarja el előlük: egyetlen szénfekete kőtömbből faragott, hatalmas ragadozó madarat formázó szobor terpeszkedett az oltár fölött, kiterjesztett szárnyakkal, mintha préda után kutatva siklana a levegőben. Pelegrin először megdöbben, nem értvén, miképpen képes a monumentális kőszobor támaszték nélkül a levegőben maradni. Azonban amint szeme hozzászokott a félhomályhoz, észrevette, hogy a finoman kidolgozott szárnytollak vége az oldalfalakat érinti, csakúgy, mint az alattuk borzolódo farktollak, így tartván a magasban hajszálpontos mérnöki munkának köszönhetően a gigászi drónkeselyűt.

A madár feje, farka és hatalmas szárnyai pontosan a négy főegétjt jelölték ki. Horgas csőre, gonosz tekintetű szeme éppen az arcába meredt annak, aki a főajtón keresztül lépett be a szentélybe. A hajdani szobrász aprólékos



odaadásának köszönhetően a hatalmas ragadozó szinte élni látszott; a holt anyag még nyakának aprócska tollpíhét is hűen visszaadta. Igazán kár, hogy az alkotó soha nem tudta megismételni vagy fölülmúlni ezt a remekművet: amint a szobor elkészült, a megrendelők kegyetlenül a modelljével használt kiéhezett drónkeselyű elé vetették...

A liánkötel könnyedén csavarodott a hatalmas fejre, és a következő pillanatban Pelegrin csizmatalpa halkán koppan a széles háton. Amikor már mindhárman a legömbölyített farktollak tövében lapultak, Szonja törte meg a csöndet:

– Kíváncsi lennék – suttogetta –, mennyire kitartóak azok odakint a keresésünkben...

– Én jobban tartok ezektől, idebent – intett egy fejemmozdulattal a csarnok mélye felé Beren.

Szavainak igazolásaként a következő pillanatban léptek koppantak a folyosón, a főajtó előtt: a katonacsizmák zaja egyenletesen erősödött, akárcsak a drónkeselyű háta lapuló betolakodók rémült szívdobogása. Aztán – őszinte megkönnyebbülésükre – a léptek kopogása távolodni kezdett, jelezvén, hogy az őr megállás nélkül elhaladt az ajtó előtt.

– Meddig lapulunk még itt? – kérdezte Szonja mély sóhaj kíséretében.

– Azt hiszem, a legjobb lenne megvárni a hajnalt – sügta Pelegrin, miközben kivonta rövid törét, az egyetlen fegyvert, amit magával hozhatott a szűk ablaknyíláson való átmászás miatt.

– Itt többé-kevésbé biztonságban vagyunk – bólintott Beren. – Legalábbis valamivel kevésbé valószínű, hogy ránk akadnak, mint hogyha lemásznánk innen...

– Mindjárt elalszom – mormolta a mutánszlány.

– Tessék, rajta – mosolyodott el Beren. – A legrosszabb, ami történhet, hogy visszakerültsz a havas vidékre...

Sietve elhallgatott, amint az őr léptei ismét felhangzottak az ajtó előtt, ezúttal az ellenkező irányból. A három kalandozó harcias arckifejezést öltve lapult odafönt, az előbbinél valamelyest nyugodtabban várva, hogy a zaj elüljön.

– Talán nem is ártana – szólalt meg végül az elf –, ha valamelyikünk visszacsöppenne abba a bizonyos álomba. Jó lenne minél többet megtudni róla...

– Legalább annyit – tűnődött Pelegrin –, hogy valóban köze van-e ehhez az egész kalamajkához, ami ébren történik velünk.

– Általában nem helyeslem, ha behatolunk valaki másnak az álmába – vonta össze Beren hegyes ívű, kifejező szemöldökét –, de ebben az esetben nem hiszem, hogy csak egy egyszerű álomról lenne szó...

– Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én aztán egy fikarcnyit sem vagyok ludas ebben a behatolásban! – vágta rá Szonja, talán egy árnyalatnyival hangosabban, mint szabad lett volna. – Nem tehetek róla, de ahányszor elalszom, ugyanoda kerülök vissza!

A vörös mutánszlánynak a torkára forrt a szó. Odakint-ról ismét léptek közeledtek, de ezúttal nem csak egy pár csizma kopogása hallatszott, hanem egy egész csapaté. A kalandozók rémülten hasaltak az óriási madár hátán. Kisvártatva megnyikordult a szentélybe vezető jökora, két-szárnyú ajtó, és hangos döbbenéssel kitárult.

Az elsőként belépő ember férfi fekete lepelbe burkolt csomagot tartott a kezében. Óvatosan, szinte tisztelettel emelte maga elé két tenyerén. Kreol bőré arcában átszellemülten villogott kékeszöld szeme, rövid, világosbarna hajára, keskeny fekete fejpántjára táncoló árnyakat vetett a fal mellett gyertyák hajladozó lángja. Öltözéke, vállára omló rejtőköpenye sötétszürke volt; csupán az oldalán viselt, ezüstszínű kard és a nyakában lógó káosz szimbólum – közepén felfüggesztett, lefelé forduló félhold – tompa csillogása törte meg a sötét színek komor összhangját.

Nyomában újabb, hasonló öltözékű alakok érkeztek, de az ő köpenyűk barna volt, és egyiküknek sem volt fejpántja. Hajukat rövidre nyírva viselték. Amint sorjában beléptek az ajtón, a keselyű hátán lapuló Szonja összesen nyolcat számolt meg belőlük. Két sorban fölzárkóztak a szürke ruhás férfi mögé, és ahogy egy pillanatra megtorpantak, a gyertyák halvány derengésében is ki lehetett venni a terem boltozata felé kigyózó füstcsíkokat: mindegyikük egy-egy füstöltöt tartott a kezében, melynek csipős, savanykás illatát a szorongó kalandozók hamarosan maguk is megérezték.

A fejpántos férfi lassú, kimért léptekkel az oltár felé haladt. Társai követték, és hamarosan fegyvelmezt, egyforma mozdulatokkal körülvették a hatalmas kómadár hasa alatt emelkedő oltárt. Egyetlen apró jelre mindegyikük hátrált egy lépést, és elhelyezkedtek félhold alakban, szemközt a bejárattal. Rezengetelen tekintetüket szürke köpenyes vezetőjükre szegezték.

Odafent a három szempár közül kettőben elsősorban félelem és aggodás tükröződött; valamint a remény, hogy a Chara-din-hívők nem néznek föl, és esetleg nem fedezik fel őket. Az Álomörzök vezetőjének szemében azonban a harag lángja lobogott: jól emlékezett arra a napra, amikor a Káosz istenének thargodan küldötte, Dögvész bemocskolta a libertani Fény Szentélyét, ahol Pelegrin negyedfél esztendeje meglátta a napvilágot. Elkeseredett küzdelemben sikerült ugyan a gonosz démonfajzatot és sötét lelki követőt kikergetni onnét, a mutáns keze mégis ökölbe szorult a rátörő keserű emlékektől. Megpróbálta elfojtani dühét, hiszen a szíve azt sügta, hogy a harag mindig céltalan. Csak ezt néha olyan nehéz volt elhinni...

A szertartást vezető férfi közben előrelépett, magasra emelte a kezében tartott csomagot. Válaszul meglibbenetek a füstcsíkok is, ahogy a nyolc alacsonyabb rangú pap keze a magasba emelkedett. A főpap az oltárra helyezte a csomagot, és hagyta, hogy a lány esésű, sötét lepel szárnyai lassan lehullanak róla.

# XV. TF- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ

## XV. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

## III. Teron hegyi Olimpia

Először az ŐV Olimpián:  
csapatverseny, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

## Árverés

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

## Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

## Csataszimulátor

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

## Tombola

Rengeteg ötletes és  
értékes nyereménnyel.

## Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és  
kártyavásár.

## TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XV. TF- és ŐV-találkozót rendez 2001. június 16-án a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdéssel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

## XV. ALANORI OLIMPIA

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

## III. TERON HEGYI OLIMPIA

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

## Találkozók

Élőben találkozhatasz játékos-társaidal és a játékvezetővel.

## Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők,  
amelyeken bárki részt vehet.

# Ghalla News

89

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2001. május

## APRÓSÁGOK

- ❖ Többen kérdezték, mi a számszerű változása az öntözés varázslat százalékainak. A síkság → bozót 25% lett, a bozót → erdő 18%, de további változtatás elképzelhető.
- ❖ A neten játszóknak valószínűleg örömmel fogadták, hogy most már interneten is küldhetnek mentális üzenetet másik, titkos című, szintén interneten játszó játékosnak.
- ❖ Egy kis változás: néhány növény értékét megemeltük néhány arannyal, hogy ne lehessen őket kreatíval letréhozni.
- ❖ Lehetőség van most már kilépésre/kirúgásra KT-k közötti szövetségből. Erre nincs parancs, a kilépő KT vezetőjének, ill. kirúgás esetén az összes többi szövetséges KT vezetőjének kell a játékvezetőt levélben kérnie az adott szövetség eltávolítására.
- ❖ Miután a játékosok hosszas unszolására és sírás-rivására megcsináltam, hogy lehessen szörnyekre is használni a direkt kontaktus pszi képességeket, szokás szerint az illető játékosok ezt azonnal visszaélésre próbálták használni. Végül úgy döntöttem, hogy nem szüntettem meg a szörnyek direkt kontaktálásának lehetőségét, de az így kinyerhető vp és pszi pont mennyiséget jelentősen csökkentem és maximalizálom, mindenki tapasztalja ki maga, hogy mekkora ez az érték.

## BUGOK

- ❖ Sikerült egy régi, nagyon gonosz hibát kijavítanom, amely eredményeképp néha a játékos fordulója eggyel nagyobb volt a fejlécben, mint a játékhete, és ez sokakat zavart és meglevesztett. Természetesen, ezt az ÖV-n is javítottam.
- ❖ Megcsináltam, hogy az egyedi KT tárgyakat lehessen tudatkinézissel átküldeni a csatornán. Ha valamelyik KT tárgyra a dolog esetleg még nem működik, kérem, jelezzétek.
- ❖ Az arénában, a harcok egy részét a fordulók között generálja a gép, egy részét a fordulódó elején. Sajnos, ezeket fordított sorrendben írta ki (először a forduló elején generáltakat, utána a két forduló között történteket). Tehát pl. lehet, hogy az első csatában nem varázsolsz, de a másodikban igen, mert az a csata íródik ki másodjára, amelyek előbb volt, és a vp elfogyott. Ez igazandóbb csak egy szépséghiba, úgy-hogy problémát nem okoz. Remélem, előbb-utóbb azért sikerül majd korrigálni.
- ❖ Ha valaki dimenziókaput használt, és nem volt elég tvp-je, problémái adódtak, ezt a hibát javítottam.
- ❖ Több esetben, pl. a szörnytalálkozást generáló IM KT képességnél ha másodjára találkozta ugyanazzal az FT-t igénylő szörnyvel, akkor nem támad meg, az FT parancs ellenére sem. Ezt a hibát javítottam.

## VARÁZSLAT BEVÁLTÁS

A mostani rovat hátralevő részében egy nagyobb fejlesztéssel, az ún. varázslat beváltással szeretnék foglalkozni. Mint tudjátok, magasabb szinten az isteni küldetésekért már nem újabb varázslatok járnak, hanem +10 vp regeneráció. Erről sokat beszélgettem már játékosokkal, mindenki azt kérdezte, miért nincsenek újabb és újabb varázslatok. A leghatalmasabb küldetésekig csak a játékosok nagyon csekély száma jut el, felmerül tehát a kérdés, hogy milyen varázslatok kellene kapniuk. Az ún. hiánypótló varázslatoknak, amelyek valamilyen, a játékban felmerült szükségletet pótolnak, nem lenne sok értelme, hiszen csak kevés játékos férne hozzájuk. A korábbi varázslatok még erősebb változata nem lenne elég érdekes. Az istenenkénti különböző, szerepjátékos varázslatok pedig ahhoz képest, hogy mennyi játékos jut el eddig a szintig, túl sok fejlesztési időt jelentene nekik, amelynek gyakorlatilag nem lenne látszatja.

Nemrégiben azonban felmerült egy érdekes ötlet az IRC-n, amelyet most megvalósítottam. A küldetésenkénti +10 vp regeneráció marad, azonban ezentúl a játékosoknak lehetősége lesz az így összegyűjtött vp regenerációkból varázslatokat „vásárolni”. Ezek részben új varázslatok lesznek, részben olyanok, amelyekre az adott isten hívei régóta, hiába áhítottak. Kísérleti jelleggel tehát elindul a varázslat beváltás, és ha elnyeri tetszésedet, bővíd a vásárolható varázslatok listája.

A varázslat az IM <varázslat> paranccsal vásárolható meg. Szükséges, hogy legyen annyi regeneráció pontod, amennyibe a varázslat kerül, más kritérium nincsen. A parancs költsége 50 TVP, és bármilyen mezőn kiadható, ott is, ahol nincs oltár. A parancs végrehajtódásakor nincs rendes imádkozás, csakis a varázslatot kapod meg.

A kezdeti varázslatok listája (közülük néhányat az előző Krónika varázslatlistájában találhatsz meg):

varázslat	regeneráció pont
Védelem tűz ellen (#38)	30
Mágikus ütés (#147)	10
Méregelhő III. (#229)	30 (Sheran híveinek 20)
Nekromata csókja (#230)	30 (gonoszoknak 20)
Meditáció (#250)	10
Pajzsúzás (#251)	10

Tehát pl. ha a meditációt akarod elsajátítani, az IM 250 parancsot kell kiadnod, 50 TVP árán. Várom javaslatokat, magyarázatokat, hogy milyen varázslatnak, milyen pontértékkel kellene még felkerülnie a listára, persze csak alapos mérlegelés mellett. Ezenkívül lesznek további, csak így megtanulható papi varázslatok.

TIHOR MIKLÓS

# A JÁTSZMA

Ijedten húztam le a fejem, mikor a súlyos nyílvesző rezegve állt bele a felborult szekérbe, néhány hüvelykre a fejemtől. Legalább ötven yardot futottam előre, mikor az első nyílveszők megérkeztek. A parancs szerint a domb oldala mentén a magaslatig kellene eljutnom. Eszement terv, meg kell hagyni, de ha sikerülne azt a varkaudar lovast kiiktatni, a fűrgelábú rohamosztagosaink eljutnának a domb fedezékébe. Vállam felett hátrasandítva könnyen megláthatom őket. Egy gödörben lapulnak, tőlem jó száz lépésnyire és bizalommal telve pislognak felém. Ó, ha tudnátok...

Újabb vessző csapódik be, fafogácsokat szakítva le az egyébként is viharvert fedezékemből. A varkaudar íjász jól belötte magát, úgyhogy mozdulnom kell, vagy itt pusztulok. A felélénkült szél dögletes búzt és védelmet adó füstöt hoz felém. A két nappal ezelőtti roham szerencsétlen áldozatai. Nekik is ezt az átkozott magaslatot kellett volna elfoglalniuk, de az ellenség lovasai egyszerűen eltiporták őket. Soraik között lehetett egy átkozott halottidéző is, mert jó egy napra rá társaink már felénk botorkáltak, és a balszárnynon iszonyatos pusztítást végeztek. Csak a varázslónk tűzlabdája fékezte meg őket. Azóta parancsba adták, hogy minden holtestet el kell égetni. A támadó ékek ruhájába különös rúnákat hímeznek, melyek varázsszóra lángba borítják a viselőjét. Nekem is van egy a vértem belső oldalán. Persze, hamar kiderült, hogy ugyanúgy működik, ha csak egyszerűen kettévágják a fonalat. Nem egy társam halt meg így a csata hevében.

A füst jótékony takarásában kissé megmozgatom elgémberedet végtagjaimat. Már több mint négy órája lapulok e mögött a borzrágta szekér mögött. Bronzpengém nyele sikamlóssá vált az izzadságtól, pengéje még makulátlan tiszta. Nem kóstolt még varkaudar vért. Bőrvértem az alanori elit gárda címerével van ékesítve.ELIT gárda, nohiszen... Alig egy hónapja soroztak be, a kiképzés nagy része menetelésből és a tiszteletadásból állt. Mire a csata-

mezőre kerültünk, már mindenki egyszerre tudott balra fordulni ék alakzatban. Egy hétre rá már szorítókötetést is tudtunk készíteni. Hetvenhárman voltunk. A velem egyidősek közül már csak hatan élünk.

Távoli kürtszó harsan. Mindenki tudja, hogy ez mit jelent. A balszárnny támadásba lendült az eddig közepén vesztgő ostromgép támogatásával. Ember nagyságú dárdák tengerét okádjá az ellen soraira. Egy napja még nekünk is volt egy ilyen monstrumunk, de egy öngyilkos varkaudar felrobbantotta. Valami átkos mágia lehetett, roncsa még mindig ott füstölög a keleti mocsarak szélén. Azóta az íjások – semmitől sem zavartatva – bőven osztják az áldást. Reggel megfigyeltük a csapatösszevonásokat. A mozgékonyabb alakulatokat a dombon vonták össze. Nekünk maradt az apraja. Kissé kiemelem a fejem a fedezékből, hogy jobban lássak. Egy osztag gyalogos véres rendet vág az ellen sorai között, de hamar kifogy a lendületük, és könnyű célpontjává válnak a varkaudar lándzsásoknak. Örjögő küzdelem folyik, a fiúk egymásnak vetett háttal küzdenek és rendesen osztják az áldást. A túlélő azonban hamarosan fölül kerekedik. Újabb veszteség, újabb fekete selyemzászlók a hozzátartozóknak.

Egyre erősödő dübörgést hallani a dombok mögül. Szinte rázkódik a föld a sok száz vasalt csizma alatt. Tépett szélű zászlót cibál a szél, benne a sár-ga villámmal átszúrt szív. A zangrozi fiúk. Hopparé! A fakó nap edzett acélpengéken és horpadt pajzsokon villan. Szinte percek alatt tiporják el a megmaradt lándzsásokat, majd az arcvonal szélesítéséhez kezdenek. Nincs sem barát, sem ellenség, akik útjukat állnák. Halványan elmosolyodok, talán van még remény.

Azt hallottam, hogy kapunk egy lovasszázad erősítést középről, de szerintem ez is csak egy újabb hitegetés, mint a hadilobogóval. Az első roham alkalmával súlyos veszteségeink voltak. Híre mehetett, mert egy relikviát hoztak. Egy hadilobogót varázslatos rúnákkal. Egyik társam járatos vala-

mennyire a rúnamágia terén. Ő azonnal felismerte a csalást. Valami olcsó fércmunka volt, de arra elég, hogy a második öngyilkos rohamra is előrerontunk. Azóta mindenféle varázslatos dolgot enyhe kérdéssel fogadunk. Most egy lovasszázad is maga volna a csoda, mert nem fogjuk kihúzni napestig.

Merengésemet újabb nyílvesző szakítja félbe. Szerencsétlenségemre megpattan a szekér egyik vasalt betétén, és véres sebet ejt a felkaromon. Ő, hogy a gonyolék rágná szét. Csak reménykedni tudok, hogy nem valami méreggel preparált vesszőt kaptam. Villámgyorsan tépést csinállok az ingemből, és fogaim csikorgatva elszorítom a sebet. Kellemetlen zsibbadtság kezd el terjedni a karomban. A francba, azt hiszem, ide felcser kell.

Surranó zajt hallok magam mögött. Csak nem kerültek mögém? Mire megfordulok, karcsú árnyék vetődik rám. Csak egy himzett bőrmellényt látok, mire mind a ketten a földre huppanunk. Elf. Alkarvédős kezével barátságosan megveregeti a vállam, és mives hosszú íját kezdi összeszerelni.

– A balszárnyon erős állást építettünk ki, de itt elég pocskék a helyzet. Én fedezlek, amíg eljutsz a domb tövéig. – Zöldes fényben fürdő vesszőt helyez az idegre, és mandulavágású szemével rám pillant. – Kereső varázs van ráolvasva.

Minden világos. Erősen megmarkolom a bronzpengém nyelét. Most vagy soha.

– Várj még! – az elf hangja furcsán zeng ezen a pokoli helyen. – Mindjárt indítanak egy lovas csapatot. Ha jól tippetem tőlünk balra fognak elhúzni.

Érzem, ahogy a tekintete a hátamba fúródik. A hideg futkos a hátamon. Valamiféle tudatalatti fene ez. Joggal tart az ember ezektől a kortalan szemektől.

– Hány éves vagy?

– Tizenkilenc. – hebegem. Bárcsak kint volnék már a fedezékből. Bárcsak kint volnék már az egészből. Erősen behunyom a szemem. A sápadt, erőtlén napfényen keresztül látom a födét, ahol fel-



nöttem. A mezőt, ezernyi kis sárga virággal. A búzátáblákat, a tavasi szellőben lengedező kalászokat.

– Túl fiatal.

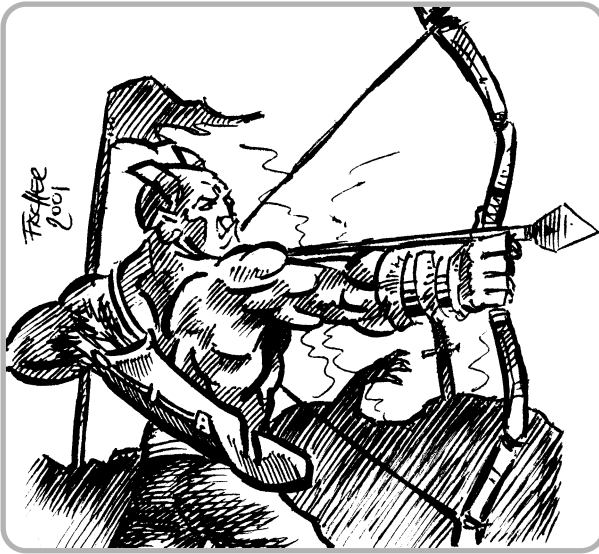
Hangos robajjal száguldanak el mellettünk a könnyűlovasok csapata. Hosszú dárdájuk végén vörös zászló lobog. Halálsikoly hallatszik nem messze előttünk. Te jó ég, ilyen közel voltak? Fémes csattanások nyomják el a lovak patáinak a hangját. Könnyed érintést érzek a vállamon.

– Itt az idő. Nem kell senkivel törődnöd. Csak rohanj!

Lábamat erősen megvetem a göröngyös földön. Aztán már csak rohanok. Zöldes csíkok húznak el melletttem. Elsőnek a farkaudar íjász hanyatlik le, görcsösen markolva a torkában meredező vesszőt. Újabb három harcos, mire a táv felét megteszem. Eszeveszetten cikázok, és csak remélni tudom, hogy a nyílveszőkre helyezett varázs tényleg működik.

Egy vérmocskos alak ugrik elé. Szinte önkívületben vágok felé. A hideg fut végig a hátamon, ahogy hallok az állkapocs össze nem téveszthető recsenését. Hányinger tör rám, miközben az arcómról törölgetem a vért. Félig vakon rohanok bele a következő szörnyetegbe. Még látom, ahogy le-





bukik előttem, majd a combomba mar a pengéje. A vessző pár pillanat múlva érkezett meg. A farkaudar értetlenül bámul maga elé, egyre üvegesedő tekintettel.

Tovább sántikálok fölfelé a dombon, meg-megcsúsza a láza talajon. A combom szinte lángol, de összeszorított foggal újabb métereket hagyok magam mögött. Egyszer csak hatalmas árnyék tornyosul fölém. Hunyorogva pillantok fel. Egy behemót!

Hatalmas csatabárdot emel a feje fölé, közben ocsmány száját félelmetes ordítás hagyja el. Két vessző vágódik a mellébe, de föl sem veszi. Odébb pördülök. Ekevasnyi földdarab repül szerte onnan, ahol egy pillanattal ezelőtt még én álltam. Jóval lassabb nálam, ez az egyetlen esélyem. Széles csapást indít meg felém, de én készen várom. Hasra vetem magam, a széles penge pár hüvelykre zúg el a fejem fölött. Talpra szökkenek és bevágok az alkarjába. Újabb két vessző érkezik. Mind a kettő pontosan a behemót szemébe. Fájdalmas üvöltésbe vált a diadalittas ordítás. Fölbátorodva, a hasába dőföm a pengémet. Majd kiszakad a karom, ahogy az eldőlő test magával rántja a fegyverem. Óráknak tűnő időbe telik mire kirángatom, pengém feketén csillog a friss vértől. Széles mozdulatokkal rázom le róla, hamarosan úgyis használnom kell.

Gyorsan körülpillantok. Az elszenesedett hullák hegyén már néhány varjú kezdett el lakmározni. A halottak groteszk ölelésbe fonódva hevernek min-

denütt. Egy égett szélű, tépett lobogó vádlón mutat az égre. Milyen isten hagyhatja ezt a szenvedést? Tucatnyi görbe penge áll ki az elesettek testéből. Gyilkosának keze még a markolatban.

A domb teteje felé hunyorogok. Megpillantom a lovasat, éppen egy hatalmas fekete csődörön ugat. Fekete, vörös színekben pompázó vértjén zsugorított koponyák lengnek. Ocsmány fejét hatalmas állat koponyájából készített sisak takarja. Hatalmas dárdájával a hullák közé tűr és egy sovány alakot vág hátra a harci ebeknek. A kiéhezett állatok mohón vetik rá magukat a könnyű zsákmányra. A gyomrom felfordul a látványtól.

Intek az elfnek. A kutyákat kell elsőnek elintézni, különben esélyem nincs

a lovas közelébe jutni. Bólint, és egy újabb veszőt helyez az idegre. Nekiindulok, a hullák között botladozva egyre közelebb jutok. Az ebek felfigyelnek a mozgásra, de mire megugranának, nyílveszővel átfürt tüdővel rognak a porba. A lovas is észre vesz. Elégedett morgással fordítja felém a fekete csődört, és felém indul. Ez eltípor. A ló vasalt patái veszélyes közelségben csattognak. Oldalra vetem magam, a dárda hegye felhasítja a karomat. Forró vérem bőven ömlik a földre. Elszántan fordulok a szörnyeteg felé. Csapzott hajam kirázom a szememből. Pengémet derékmagasságban tartva erősen megvetem a lábam, kezem az övembe elrejtett kis bogyókra fonódik. Az egyetlen esélyem.

Már jön is felém, dárdáját vadul rázva. Felmérem a távolságot és elhajítom a bogyókat. A robbanás inkább csak megzavarta a lovat. Két lábára állva ágaskodik előttem. Habozás nélkül belépek alá, és hosszan fölvgom a csődör hasát. Meleg vér ömlik a karomra. Elégedetten állapítom meg, hogy ezúttal nem az enyém. Oldalt lépek, mikor a hatalmas állat eldől, már rajta is vagyok a lovason. Eszelősen próbálja a lábát a kengyelből kiszabadítani, de az egyik a ló alá szorult. Észrevesz és kesztyűs kezével az arcomba csap. Próbálok talpra állni, mire sikerül már ő is ott áll előttem. A bronz penge méterekkel odébb fekszik. Vállam fölött hátra sandítok. Az elf nyílveszővel átjárt torokkal fekszik. Szemem sarkából látom, ahogy néhány farkaudar rohan felénk.

Apró kést rántok elő. A lovas zordan elmosolyodik. Szinte nevetségesnek tűnik a kicsiny penge a hatalmas termete ellen. De arcáról lelehad a mosoly, ádáz vigyoromat látva. Gyanakodva lép közelebb, övéről egy buzogányt vesz le. Közelebb lépek és az oldalamba vágom a kést. Átvágya ezzel a vértem belső oldalába hímzett rúnát.

Messze a harcmező mögött magányos sátor álldogál. Előtte fényes páncélban öszes hajú férfi, mellette hajlott hátú aszott nő. Mindketten messzire tekintenek. A balszárnny felé egy kis dombra. Az egekbe szökő lángok idáig látszanak. Az öszes férfi erősen markolja kétkezes pallosát, miközben a nőre néz.

– Biztos, hogy elvégezte a feladatát?

– Nyugodt lehetsz nagyúr. Az elméjére bocsátott parancsnak nem tudott ellenállni. A lovas is vele pusztult. – tette hozzá a nő, mintegy megnyugtatóként.

– Kár a fiúért. Tehetséges harcos vált volna belőle. De nem volt lehetősége a döntésre. Csak egy báb volt a csata menetében. Egy gyalogos, de értékes gyalogos. Tettét majd bárdok fogják megénekelni Alanor szerte, hisz nagyban hozzájárult a következő diadalunkhoz.

Az aszott nő mosolygva nézett fel a hatalmas férfira. Hosszú ideje tartott már a háború és most tényleg úgy látszott, hogy a végső győzelem az övék lesz. A harmadik varkaudar inváziót is sikeresen megállították.

– Igen nagyúr. Tiéd a diadal, és tiéd a döntés.

A magányos alak elgondolkozva meredt maga elé. Egyedül volt a szűk szobában, elmélyülten vakargatta rövidre nyírt szakállát és a táblára nézett. Felpattant a kicsi párnázott székéről. Bal kezével a földet söprő, sárga tunikája alatt pihenő szimbólumával kezdett babrálni. Ujjai kitapogatták az értékes fémből készült villám minden részletét. Hihetetlen erejű mágia kavargott körülötte. Minden lépésénél elektromos szikrák pattantak szerte szét, ahogy a kicsi szobában járkált. Falai gazdagon díszített szöttesekkel volt tele. A plafonról egy színarany mérleg ló-



gott. Nyelve lassan ide-oda lendült. Mintha maga az univerzum körfogása mozgatná. Újra az asztalhoz lépett és alaposan szemügyre vette az asztal lapján fekvő sakktablát. A bábuk hihetetlen gazdagsággal voltak kifaragva, ébenfából és sárkánycsontból.

„Hihetetlen. Ez a kis gyalog jól felborította a játszma alakulását. Leütötte a sötét huszárt. Persze a következő lépésben a sötét futó leütötte, de ezzel véglegesen meggyengült a vezér védelme. A világos bástya és a huszár pár lépésen belül mattot ad. És mindez egy kis gyalog ténykedése miatt.” Elégedetten mosolyodott el saját ravaszságán. Évek óta játszotta ezt a partit. Öröklétében ezek a játszma-ütötték el idejét. Eddig minden esetben a világos bábuk nyertek. A legközelebbi játszmaiban több fortélyt kell bevetnie a sötétnek.

Játékosan a magasba dobta a világos gyalogot, amelyet az előbb ütött le a tábláról a sötét futó. A bábú oldalából aprólékos munkával kifaragott, apró tör állt ki.

Halk hívást érzett a síkokat összekötő kusza fonalak mentén. Könnyörgésszerű hang ott visszhangzott a fejében. Egy apró tükörhöz lépett, melyben tejfehér örvény kavargott. A férfi intésére a kép lassan tisztulni kezdett és valami távoli vidék piciny mása tűnt elő. Egy apró, viharvert ruházatú alak térdepel egy kőhalom előtt keze könnyörgésszerűen összekulcsolva, tekintetében mélységes áhitattal tekint a messzeségbe.

– Ah, egy újabb oltár! Megdicsérlek, hű szolgám.



□ Üdv mindenkinek! Álljon itt egy kis segítség annak, aki Leah útját választja. Beáldozási tárgyak: bordacsont, csuklyavirág, fekete gyöngy. A bordacsontot a bolhakutyából nyerheted ki. Csuklyavirágot itt lehetsz: (34, 53), (35, 83), (31, 95), (31, 104). Fekete gyöngyöt itt szerezhetsz kőevőből: (37, 103), (37, 60), (37, 59), (46, 98). Fontos még a jellem. Egy gonoszokdászra 2 gonoszágypontot kapsz. A gonosz jellemhez 21 gonoszágypont kell. Ha nem ismernéd az abszolút koordinátákat, itt egy kis eligazítás az épületek alapján: 500-as épület (15, 49), 501 (15, 19), 502 (15, 79), 503 (15, 109), 504 (15, 34), 505 (15, 64), 506 (15, 94), 534 (27, 91), 535 (25, 101). Egyébként az áldozási tárgyakat megveheted a kvársói vegyesboltokban is. Gatin: (44, 98), Qivill (45, 62), Shaddar (42, 28). Ennyi. Üdv: **Fistandantilus**, Leah segítőkész híve

□ Üdvözlök minden kalandozót! Nem rég kezdtem játszani a TF-fel és szeretném, ha pár tapasztalt játékos küldene infókat. Főleg azokat a jellempróbatkat szeretném összegyűjteni, amikor a jöttért jutalom jár. Szeretném felvenni a kapcsolatot Raia hívőkkel, és szeretnék en ügyben is infókat (beáldozási tárgyak, beáldozási helyek

# APRÓK

stb.). Ja, és meg szeretném köszönni egy hosszú aranyhajút, csillogó szemű elf férfinak, hogy a 2. fordulóban majdnem megölt, és az 502-es épület környékén minden jellempróbát megold. Üdvözlettel: **Stonwerd (#2303)**, a kezdő

□ Figyelem, minden kalandozó! Tömérdek mennyiségű információval tudok szolgálni bárkinek (még árnyamonónak is). Keresettek a címen: 3534 Miskolc, Irinyi u. 17 2/1. Ez hamarosan megváltozik, azt is itt az AK-ban tenném majd közzé. Ja, ha tudjátok, hogy melyik istennek mit kell beáldozni, azt is írjátok meg. Ezeket nem tudom csak.

**Dr. Kulifalvi Géza**, a legenda visszatér

□ Kedves kalandozótársaim! Információ kéne Leahról és Dornodonoról. Hogy kell nekik beáldozni, miért választottátok isteneket, és rúnák koordinátá is kéne. Akiknek van felesleges tárgya, és odaadnák egy kezdőnek, nagyon megköszöném. Az infókat előre is köszönöm! Köszönöm neked Acidmum Salthair (#2192), hogy

nem támadtál meg egy kezdőt! Címem: Tökölí Imre, 1237 Budapest, Árvíz u. 29. Üdvözlettel:

**Mephisto (#2992)**

## SZÖVEVÉSEK. KT-K

□ Üdv mindenkinek! A téma a Dragonball KT. Hát, lehet, hogy magukkal a KT-ban levő karakterekkel nincs gond, de a KT neve akkor sem oké. Ez szerepjáték, nem te magad vagy benne, hanem a karaktered. Na most a karakterednek tuti nem jut eszébe egy Dragonball nevű KT-t csinálni, nem? Ha ezt ennyiben hagyjuk, sorra jönnek Pokémon-, Sailor Moon-féle KT-k, és ezek aztán egyáltalán nem Ghalla földjére valók. Ha én meglátok egy ilyesmit, hánygerem lesz, és ezzel korántsem vagyok egyedül. Az ilyen hülyeségektől veszik el a TF varázsa, és én még jó ideig szívesen játszánék vele. Na üdv: **Rotta (#4021)** a troll

□ A Pusztítás Profétái +4 MXTU támogatással var minden új belépőt. (**#2117**)

□ Kalandozók! A Változás Gyermekei KT (#9120) felvételt hirdet mentalista beosztásba. A beosztás elnyerésének követelménye, hogy alakváltó legyél. A KT támogatja a mentális képességek használatát, és terveit közt szerepel néhány érdekes alakváltó képességgel kapcsolatos tudati képesség fejlesztése. Tehát várunk minden alakváltót, aki még nem kötelezte el magát más

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatasz a barátaiddal, ha játszani akarsz (de akkor is, ha nem),
  - ♦ nem néznek bolondnak, ha a karaktered élményeiről mesélsz,
  - ♦ nem hívják a zsarukat, ha Shadowrunozni kezdesz,
  - ♦ újat vehetsz a kockád helyett, ha cserbenhagyott,
  - ♦ 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 játékhoz kell.
- EGY HELY, AHOVA ÉRDEMÉS BENEZNI.**

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



Címünk:

**CAMARILLA KFT.**

**1132 Budapest, Csanády u. 4/B**

**Bejárat a Kresz G. u. felől**

**Nyitva: keddtől  
vasárnapig  
10.00-22.00**

írásban! Vallási megkötés (a tagság egybehangzó akarata szerint): CHD híveit nem tűrhetjük meg magunk között. További felvilágosítás és a felvétel kérése: draon@freemail.hu

### Donna d'Raon (#2000)

Üdv emberek! Ha érdekel titeket Ghalla első ember faji KT-ja, nosza, írjátok! A cím: ifj. Tihanyi László, 1182 Budapest, Kossuth L. u. 132. A mentált lásd lent. Tharr legyen veletek!

Sir John Kíte (#5061), a toborzó

### VERS

#### Idég Feketetőlgyek Árnyékában

*Csodállak benneteket őszereg fűk.  
Oly sok mindent megéteket már.  
Seregbe verődve figyeltek  
korokon át vártok, türelmesen.*

*Strázsáló katonák vagytok,  
megrendíthetetlen hatalom  
Csak törtök felfelé a magasba,  
komoran álltok, mély csendben.*

*Láttatok már rosszat, s csodást,  
mégszem meséltek nekünk.  
Csak a szél beszél ágainok közt,  
és elfogadjuk ezt,  
s szép csendben tovább megyünk...*

Árnyékharcos, a Végítélet egyik Várója

### EGYÉB

Am az előző (GN 87) hirdetésemben leendő Fairlightosnak hirdetem magam, de azóta átírtam a sötét útra, pontosabban Leah útjára. Segítőkösz kalandozóknak! Ha segíteni akarsz bármiben egy 32. forduló, 7. szintű, ember férfi kalandozóknak, akkor írd az (#1079)-es száma, vagy a 20-356-9000-es telefonszámra. Főleg Leah isteni küldetései érdekelnék, vagy egy pár jó tanács egy kezdő gonosznak. Más. Köszönöm Daniel McLo-adnak, hogy segített a beádozási tárgyak megszerzésében. Megint más. Írhatna pár Leah KT, mert mire ez a hirdetés megjelenik, már nem sok forduló kell a KT értesítéshez. Ennyi. Üdv:

III. 30. **Fistandantilus**, Leah segítőkész híve  
Kedves Tharr hívó társaim! Részt vennék épülő vagy még csak tervben levő templom építésében, és szükségem lenne Tharr keresztjére. Ár megegyezés szerint. Még kellene térkép, ha valakinek van, megköszöném. A segítséget előre is köszönöm. Tomasisz Zsolt, 30-275-0402.

### DEF (#5509)

Sheran templomot építenék, ha valaki tud ilyenről, vagy csak szintén építeni szeretne, akkor írjon a tabacca@freemail.hu címre!

### Lord Steyr (#3437)

Sziasztok kalandozók! Rövidebb-hosszabb szünet után ismét elérhető vagyok. Aki még nem felejtett el, azt arra kérem, vegye a fáradságot, és tisztelettel meg egy rövid levéllel. Khis Pisocok leveleire külön számítok, fontos lenne. Nevem, címem a régi: Zsámboki Roland, 3000 Hatvan, Szabadság út 23. IV/32. Üdvözlétek!

Zsámboki Roland

Te kockás hajú, árnyanó férfi! Április 5. és 9. között valamikor elloptál tőlem egy ezüst papi karkötőt. A tárgyra szükségem lenne, ezért visszavásárolnám 120 ap áron. Így néztem ki: hosszú, fekete haj, kék szem, körszakállal és bajszal. Fajom ember. Ha magadra ismeresz, küldj egy mentált! Te jó tolvaj vagy, én jó harcoss. Ne kelljen megbizonyítanom. A barátság nevében:

Sir John Kíte (#5061), Tharr bíborosa

Üdv kalandozók! Nikolas, a vándor vagyok. Hosszú-hosszú pilhenés után tértem vissza, hogy újult erővel vessem bele magam a Túlélők világába. 1. Tudom, hogy rengeteg KT alakult meg eddig, mégis megpróbálok létrehozni egy sajátot, Túlélők Szövetsége néven. Bárki jelentkezhet, fajra, jellemre való tekintet nélkül. Közös célunka túlélés érdekében, hogy ledöntsem a fajok és jellemek közti határokat. Hisz minden fajnak, jellemnek megvannak a maga előnyei, ha ezeket egyesítjük, bármit elérhetünk. Ott vannak például az átkozott tárgyak, amik ellen még egyetlen KT sem lépett fel. 2. Küldjtek infót tárgyairól, szörmeyéről, kihívás tornyáról, egy új térképet Libertan és Wargpin környékéről! Kösz! Cím: ifj. Gombkötő Miklós, 2310 Szigetszentmiklós, Ősz u. 30. Jó kalandozást!

Nikolausz, a vándor (#4849)

### SÖK VÁROSA

### KALAND

Fiatalkorú galetikársaim! Keresem azokat a vállalkozó kedvű galetikéket, akik elég erősnek érzik magukat az FC-hez a lárvaszinten. Jelentkeztek a mentálon, jellege: halál a rákokra.

Vicq-d' Azyr (#3178)

Szevasztok! Magmatikus Bűzfelhőszáj vagyok. Galetikéket keresek a 3. szint 53-as remetés kalandjához. Nekem tűzleheletem van, úgy hogy már „csak” jég, sav, gáz, elektromos lehelet kell. Telefon: 30-851-9742.

Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8606),  
tanársegéd

Társakat keresek a 4. szinten az 52. többszemélyes kalandhoz. Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes u. 21. tel.: 70-225-3028.

Ruh Nestah (#7734)

Üdv fajtársaim! A 2. szinten keresek társakat az 50. TK-hoz. Kellene egy ütő és két lehelő kár. Én ütök. Cím: Tóth Sándor, 7759 Leánycsók, Erdélyi u. 31.

Thézeusz (#5884), a mutáns

Üdv galetikák! A 3. szinten társakat keresek az 51-es TK-hoz. Jól tudok varázslattal főzni, elég jó harcoss vagyok, és a nordkristályok kivételével a komponensek megvannak. Ha még nincs társad, és érdekel a kaland, keress meg a (#3296)-os barlangban.

Flen Eligor (#3296)

Üdv galetikák! A pontorszinten keresek társakat zombik és csontvázak lemészárlására. (52. kaland) Telefon: 62-319-567 vagy 66-324-703 (Atula).

Rebel Extravaganza (#7007)

### SZÖVETSÉGEK

A Légio a becsület! A Légio az erő és a tisztelet! A fejelem törvény, a bajtársasság erény, és feláldozni magunk elveinkért ha kell. Az ösök tisztelete kötelesség, a galetik faj védelme feladat, a népünk őrzőjének lenni jutalom. Légy hű önmagadhoz, tiszteld az ösöket, s légy büszke a múlt nagy tetteire! Mint harnaiból a Főnix, úgy egyesült újra egy réges régen alapított szövetség, melynek eredete a múlt harccal, tüzzel és vérrrel írt évszázadaiban gyökerezik. Az Ében Légiót őseink alapították a vész idején, a sötét ruhás, elszánt és sokoldalúan képzett alakulatok dicső hírnevet szereztek a harcokban. A légio mindig is fontosnak tartotta a csapásmérő egységek sokoldalúságát. Csak úgy mint őseink, mi is befogadunk minden galetikát, aki elfogadja elveinket, s az ösök tiszteletét. A Légióba belépést nyerhet bármely galetik, nemtől, táplálkozásától, és klántól függetlenül. Kicsinyviték a más jellemű galetikák között, nem homályosíthatja el a nagy célt! A galetik faj felemelkedését, a felszín visszahódítását és kultúránk továbbfejlesztését! Az Ében Légio (#15003) tagja:

Wulan Sannox a Jor (#4618), az Ében Lord

Crag Hack Drakon Xsi vagyok, és a Mágustanács szövetség nevében szölok hozzátok. Szövetségünk a galetik társadalom rendjének fenntartását tűzte zászlajára. Minden erőnkkel azon vagyunk, hogy a megomlott agyú, véres jelszavakkal dobáló galetikéket és szövetségeseiket eltüntessük a békés galetikák közül. Teljes mellészélességgel állunk azok mellé, akik Leanthilt és társait ellenségként kezelik. Csak azonosulni tudunk Dart Mahullal, Ravendellel és a többi bölcsessel. Az én személyes véleményem az, hogy Leanthilt nem egy szerűen és csatorna szintre kell száműzni, hanem egyenesen ki kell taszítani a Hegyből. Akkor legalább találkozhat a haverjaval, az Ellenséggel. Majd megtájtjuk, mennyire lesznek barátkozó hangulatban. Egyébként Leanthil feleslegesen hajtogatja, hogy nem áll ki senkivel, aki nem vállalja önmagát, és nem indokolja meg a kihívást. Személyesen felkerestük barlangjában, és felkértük, mérje össze erejét tiszteletre méltó társunkkal, Llys Meldrynrel, akit levélben seregetet. Természetesen nem vállalta a kihívást. Ezek után azt hiszem, hogy senkit nem nevezhet gyávának, hiszen ő nem meri kidugni az orrát a barlangjából. Ezúton kérném a Bölcsék Köre képviselőit, hogy vegyék fel a kapcsolatot az esetleges együttműködés érdekében. Én Dart Mahullánál már tettem lépéseket. Végezettül annyit, hogy igaza van Ravendellenek: ha egy szövetségbe tömörülnek a férgek, könnyebben rájuk találunk. Elérhetősek: Meskó Gábor, 9970 Szentgotthárd, Mártírok u. 15/a, tel.: 30-267-4348, e-mail: magustanacs@ncm.hu.

Crag Hack Drakon Xsi (#9846), Mágustanács

Dicsőség a Fény Apostolainak! Örmérel értesítem minden szövetségünket, hogy Rendünk elérte a maximálisan engedélyezett létszámot,

azaz a 16 főt, úgyhogy erős szövetségként könyvelhetnek el bennünket. A leendő tagjainkat (vannak páran) pedig csak biztatni tudom, ne csüggedjenek, június-július környékén elkészülünk a tanácssternem felépítésével, és akkor ők is beállhatnak köznék. Azt azonban nem javaslom, hogy más szövetségek lépjenek, mivel ott nem lennének tőlünk biztonságban, és egyébként is, ahol májusban nincsenek 16-an, ott már nem is nagyon lesznek, egy haldokló szövetségbe belépni pedig nem sok jóval kecsegtet. És ha már a belépésnél tartunk: a második 16-osnak már belépési feltételt kell teljesítenie, az minimum 3-as szinten kell ismernie a kineport varázslartot, és legalább 8-as szinten birtokolnia kell egyet az alábbiak közül: tárgyártás, lélekenergia-szívás, gi-gaófogó, chinség, lopás. Mi mindannyian megfelelünk ezeknek a követelményeknek, úgyhogy csak semmi hőbörgés. Még azt érdemes tudni, hogy magas létszámmal elképzelhető a vezetés strukturális változtatása, de addig én vagyok a vezér, tehát a szavazatról le kell mondaniuk. Persze milyen pap az, aki nem fogadja el a Próféta't vezérnek? Most csak ennyit akadtam közölni.

#### **Leanthil (#7945), próféta**

☐ Gábor híreket olvas. Gábor e-mailt fogad. Gábor megéri a mozműsört. Gábor rákot vezet. Váscsók. Gábor belép a KANKurencia (#15033)-as szövetségbe. Ha te is belépnél, írj Gábornak! Somlyai Gábor, 2092 Budakeszi, Dózsa György 2/9. Írhatsz nekem is: Stefan Krisztina 7602 Pécs, Pf. 78. A némben one:

#### **Zsémbecksa (#2078)**

☐ Különcök, kitalozottak, kiábrándultak kerestek! Horizontunk a sokszínűség, ezért szeretnénk programunkba, terveinkbe, céljainkba a legfurmányosabb, legkülönösebb, s éppen ezért talán legérdekesebb klánok tagjait is feltüntetni felvenni. Szövetségi szervezetünkön rugalmasan változtatunk a kor kihívásának megfelelően, a jelentkezők vágyait követve kívánjuk a békés jogelgumot az óhajoknak megfelelően átalakítani, amennyiben lesz jelentkező. Itt a lehetőség, hogy ti formáljátok a ti elképzeléseitek szerint a leendő szövetségeket. Néhány renegátot várunk az alábbi klánokból: Halhatatlanok, Mutások, Katonák, Mágusok, Tolvajok, valamint olyanokat, akiknek már van képviselőjük: Tisztogatók, Pszionicisták. A jelentkezőket az alábbi címre várjuk: Green Monster (#2207), Bölcsek Tollnoka (Íj. Micsinai Gyrgy, 2040 Budaörs, Szivárvány u. 6., tel.: 20-313-5960, e-mail: m.guri@dpq.hu). Azok pedig, akik „csak” vitázn szeretnének, vagy további ötletük van, írjanak a Bölcsek Bölcseinek. Mottó: az egyszerű és egyszerű ország mindig gyenge és esendő.

#### **A Bölcsek Bizottsága**

☐ Nemcsak a tolvajok, terroriták és egyéb állni tetteit tagláló írásokat kell közzétenni, hanem azok következményeit is, az igazság mindenoldalú megismerése céljából. Ezért szeretnénk kihozni a következő cikket a Galetki Krónikából: „Üdvözlöm a kedves olvasókat! Matres

Xruh, a politikai tudósító vagyok. EGY különleges eseményre szeretném felhívni a galetki közvélemény figyelmét. Az arénában történt kellemetlen incidens következtében (ld. AK 61) a szint vezetőség nyomozást indított az elkövetők kiletének felderítésére. A rendfenntartó erők elfoglaltsága miatt a Mágustanács szövetség felajánlotta a segítségét. A több szálon futó nyomozás következtében bizonyított nyert, hogy az FM követte el a szabotázst. A kihallgatáson kiderült, hogy a szint előjáróját akarják újból kellemetlen helyzetbe hozni azzal, hogy barlangját befalazzák, miközben alszik, és emiatt nem tudja ellátni vezetői feladatait. Szerencsére még idejében sikerült a Mágustanács bátor tagjainak a helyszínre érni, és megakadályozni az aljas cselekvést. Az akció közben két elkövetőt sikerült elfogni, és bíróság elé állítani, ahol a cselekedeteikért megkapták a kiérdemelt büntetésüket. Ez nagy sikert jelent a terroristák elleni harcban. Vizevil Rogan megköszönte a Hegy lakói nevében a gyors és hatékony közreműködést az MT tagjainak, és egy bankettet rendezett a tiszteletükre.” Ez csak az első tett, melyet sok fog még követni, addig nem nyugszunk, amíg nem sikerül jobb belátásra bírni a gonosztevőket.

#### **Mágustanács**

☐ Nem rég a Bölcsek Köre gyűlést tartott. A gyűlés színhelye az elkészült szövetségi barlangunk volt, melyet most avatunk fel. Miközben a finomabbal finomabb ételeket majszolgattuk (amelyeket mi készítettünk), szó esett néhány nagyon fontos dolgról. Ezek közül a legfontosabb az eretnecség kérdése. A tagok egyértelműen kinyilvánították, hogy a fő cél a Béke. De, mint ahogyan azt az egyik Bölcs mondta: „A Béke olyan akár egy virág, nem csak ülni kell és nézni a szépségét, gondolni kell, és néha gomyalni is.” Mi felvállaljuk ezt, és próbálunk fellépni az eretnecség ellen. Reméljük, hogy minél hamarabb sikerül elérni célunkat: a teljes Békét a galetki nemzetben belül. Továbbra is várjuk olyan galetkik és Szövetségek jelentkezését, akik azonosulni tudnak céljainkkal. Sok szerencsét és Békét kíván:

#### **A Bölcsek Köre (#15040)**

☐ Nyavalyás tévelygők! Ezt az aprót közvetlenül az Első Csapás után írom, vagyis azután, hogy Karacs Apostol és jómagam jópár tárgyat elpusztítottunk a porontyosint. Most sérhtának a károltsáid, hogy nem elég a torzszülöttek ellen küzdeniük, hanem még a galetkiköl is tartaniuk kell. Nagyon sajnálom öket, de én előre szóltam. Megjelentettem az Istenek Parancsolatát, a Szövetségek Tablójában is figyelmeztetellek benneteket, hogy meg vannak a módszereink, de titeket ez nem érdekelt. Kértem, hogy álljatok a szent ügy mellé, hogy kézen fogva mehessünk a Mennyek Országába, de ti csak ellenkezettek, kritizáltatok, és azt gondoltátok, hogy én csak egy szerencsétlen hülye vagyok. Az Dart Mahul, akinek ráadásul nagy a szája, de megvédeni nem tud benneteket. És a későbbiekben sem fog tudni, mert a pusztítást mindaddig nem hagyjuk ab-

ba, amíg a galetkik nagy többsége mellénk nem áll, sőt egyre többen és többen fogunk pusztítani. Hullámokban fogunk támadni, az olimpia előtt pedig még rá is kontrázunk, és ne mondja senki, hogy nem szóltam előre! Persze lehet védekezni: aki a feregszinten van, az várhat a felköltözéssel addig, amíg mi tovább nem megyünk, aki a porontyosintzen, az gyorsan felmenekülhet, de ott sem lesz biztonságban a két ékdiándtól, a 6. szinten a pusztító szöjerektől stb. Na és persze mi sem maradunk örökké a porontyosintzen. Úgyhogy jobb lesz mielőbb eldönteni: velünk biztonságban, vagy ellenünk kétségek között! Dicsőség a Fény Apostolainak!

#### **Leanthil (#7945), próféta**

☐ Remekül harcoltal, de elbuktal. Már érzed, tudod. Örjítő fájdalom rántja görsebe az egész tested, a szád széléről habos nyál csorog. A padlón körülötted hatalmas tócsában áll a véred. Fellillantasz. Jól küzdöttél bizony, három madaódat is megölted, de a maradék kettő lassan és biztosan közeled feléd. A nyomorult dögök véeres szemében látod a gyilkolás vágyát. Véged van, hisz már jártányi erőd sincs. A két torzszülött egyszerre szökken a levegőbe, hogy a torkodnak ugorjanak, és eles fogaikkal átharapva a húsdot, össteroppantsák csontjaidat. Vége hát ifjú életednek. Rémulten lehuntyod szemeidet. A következő pillanatban a két szörös torzszülött üvöltése hangzik fel, és te valahogy mégis életben vagy még. Döbbenet kinyitod a szemeid. A csatornaszint két nagragadozója épp most kecmereg talpra, és bár nem nézel magad mellé, de tudod, hogy ott két fajtársad áll. Az egyik galetki ajkai mögül fekete sávfelhő tör elő, s véres morzsalékká marja össze az egyik ellenfelet, a másik galetki csak egyenlen karomvillanással fejezi le a másik torzszülöttet. Az egyik galetki rádpillant, és elkezd bekötözni a sebeidet, a másik beszélnek kezd hozzád. Elmondja, hogy ők a Venatorok. Nem kell magyaráznia, magad is tudod, a Venatorok olyan galetkik, akik egész életüket arra tették fel, hogy megvédjék a galetkik szent társadalmát a torzszülöttektől és egyéb elemelőktől. Most viszont téged, hatalmas meglepetés ér, a két Venator helyet kínál neked a szövetségben. Micsoda hatalmas megisztelletes! Ha már elérted a feregszintet, és élni akarsz vele, akkor keresd Raziot (#2706), vagy Z'Uszudra Khant (#7558). De ha nekem szólsz, kéresem és is továbbíthatom. 15 óra 30 után hívhatás a 22-344-623-on (Miki), vagy megtalálás a (#7555)-ös barlangban. Tisztelettel: **Nukleáris Harci Törpe (#7555),**

tisztogató venator

☐ Tisztelt galetki társaim! Egy szövetségről szeretnék beszélni nektek, melynek története a múltba nyúlik. Mikor az Ellenség hírnökei megjelentek, őseink egy szövetséget hoztak létre, az Ében Légiót, melynek feladata a vég kezdetetkor a felderítés, a harc és a kémkedés volt. Mikor végzettséked kezdett válni hátrányunk, a visszavonulási útvonalak biztosítása, csapadék állítása, lakható

barlangrészek felderítése és megszállása lett a feladatuk. A Légiónéllátó és sokoldalú, a különleges, veszélyes és speciális eseteke megoldója volt. Őseink tagjai voltak ennek a szövetségnek, az Ében Légiónak. Mi, az ősök leszármazottai hűek akarunk lenni nagy eleinkhez, és követni kívánjuk az ő hagyományait. Ezért megalakítottuk az Ében Légiónéllátót. Egy erős és összetartó szövetséget kívántunk létrehozni., mely fajunk felemelkedését és az Ellenség háttérbe szorítását segíti elő. Újra virágzó aranykorban akarunk élni, és visszahozni a legendás régmúlt időket. Cé-lunk egy együttműködő, bajtársias és bizonyos fókig konzervatív közösség létrehozása. Egy bármilyen étrendű, bármely klán tagja, ha egyet értesz céljainkkal, lépj be az Ében Légiónba (#15003)! Jelenkezhet: Wulan Sannox a Jor (#4618), az Ében Lord, Gazdag Tibor, 5055 Jászladány, Gólya u. 9.; Bold az Ében Vadász, Schmidt Balázs, 5055 Jászladány, Gorkij u. 4.

**Wulan Sannox a Jor (#4618)**, az Ében Lord  
 □ Üdv galeitkik! Néhányan úgy érezték, hogy ten-nük kell valamit a szinteken eluralkodó káosz ellen. Ezalatt azt értjük, hogy ki kell szűrni a kü-lönböző deviáns magatartásformákkal rendelke-ző galeitkiket és szövetségeseiket, csak így biztosít-ható a galeitki faj fennmaradása. Mindenkinék nagyon sok problémája van, senki nem szeretné bővíteni ezek sorát a tolvajokkal, etrekekkel és egyéb romlott nézeteket terjesztő társaikkal. Mi elvállaljuk, hogy lehetőségeinkhez mérten rendre tanítjuk őket. Ha te is hasonló nézeteket vallasz, és szeretnél is tenni valamit, csatlakozz hozzánk! Szövetségünk az erős összefogáson és egymás elő-nyeinek kihasználásán alapszik, tehát akkor je-lenkez, ha vállalni tudod a Cél eléréséhez szüksé-ges plussz munkát, és alá tudod magad venni a Szövetség érdekeinek, és ezzel együtt a galeitki tár-sadalom érdekeinek. Szövetségünk minden tagja foglalkozik a magiával, ezért van egy belépési fel-tétel: rendelkezned kell legalább 3 db, minimum 5-ös szintű varázslattal. Ezt a feltételt természetesen nem csak a mágusok teljesíthetik. Ha elköte-lezed magad a Cél iránt, és hajlandó vagy szolgál-ni a többi galeitkit, küldj egy karakterlapot a lenti címre, tájékoztatni fogunk a részletekről. A szó-vezetés számtal érthető okokból nem tesszük köz-zé. Elérhetőség: Meskó Gábor, 9970 Szentgott-hárd, Mártírok u. 15/a, tel.: 30-267-4348, e-mail: magustanacs@ncm.hu.

**Crag Hack Drakon Xsi (#9846)**, Mágustanács  
 □ Üdvözlét a romlottság aranyösvényén járó úti-társainknak! Úgy éreztem, muszáj feloldobnom a témát, ami szerintem már sokunkban felvetődött: ez nem más, mint egy Tolvaj szövetség. Nagy-on sok jó dologgal járna, ha képesek lennénk összefogni az egyetlen, de abszolút közös cél, a megzadagolás érdekében. Kapsolatlank egy-mással végre több lenne, mint röpke beszélgetés, vagy jártasságaink összerögzése két lopás közt. Kérlek titeket, gondolkodjatok az ötleten! Pozitív és negatív reagálásokat, érdeklődő leveleket egy-

aránt várak a következő címre: Szabó Ádám, 1115 Budapest, Ercsi u. 9. Gazdag zsákmány kí-nalók mindenkinél! **Arikel (#7196)**

## ÜZLET

- A tulajdonomban levő tökéletesség márvány-gyűrűjét elcserélném a bűz lovagi lemezpáncéljá-ra. **Ruf Nestah (#7734)**
- Elcserélnék egy kettes villámlehetlet adó szimbólumot hasonló erősségű, jeget vagy bűzt adó tárgyakra. Telefon: 62-319-567 vagy 66-324-703 (Attila). **Rebel Extravaganza (#7007)**

## VERS

### A hegy

*Képzeld el egy nagy hegyet,  
 Mely tán sosem látott kékegyet  
 Benne sok ezernyi vajúttal,  
 Cseppkövel, nagy várakkal.*

*Miket miriárdnyi lény épített,  
 Horolta a köveket, s készített  
 A várakban üreget, csarnokot  
 S tett bele néhány limlomot*

*A többi sok ezer járathat  
 Él néhány száz galeitki bágyadtan  
 Várva a Felköltözést egy szintre,  
 Hol bégre eljő a béke.*

*Hol nem a harc, s a nélkülözés  
 Az élet, ahol van megbecsülés  
 S valaki elfogadja az életet  
 S e helyen végre békét lelhet  
 Talán örökre.*

**Skant Venz (#6744)**, a piromád

### Vérgőz

*Csatába robanunk – ölnék és pusztítunk.  
 Válltelve barcolunk, én és ő összetartozunk.*

*Sötét lelkem lámpásként világít,  
 Én vagyok a jó, rossz közti bid.  
 A báború a csata a létem,  
 Hogy érezsem, velem van testvérem.*

*Csatába robanunk – gilkolunk és rombolunk.  
 Együtt osztjuk a sebeket, átkozzuk a bekeket.*

*Születésemkor ő volt a bábám,  
 Enyészetenél ő lesz az atyám.  
 Velem van ebredéskor a barlangom mélyén,  
 Vadászatkor a sebzett váll lelkén.*

*Csatába robanunk – vérengzünk és tombolunk.  
 Ketten vagyunk mi egyek, a vég és a kezdet.*

*A chaos bű barcsója vagyok,  
 Megosztom veletek a gyönyört mit adott.  
 Fogadd el tőlem a kegyet mit kínálok,  
 Nem is lehet ennél szebb baloldal!*

III. 7.

**Keoma**

## EGYB

□ A Bölcs megnevezéséről. Némelyek kifogásol-ták, hogy szövetségünk ezzel a névveléssel joggal ruházta fel tagjait. Korántsem arról van szó, hogy magunkat önjelölten másoknál okosabbnak tar-tanánk, s végképp nem arról, hogy konzervatív gondolkodók volnánk. A Bölcs, szójáték. A bölcső szóból ered, mely kifejezi, hogy a szövetség egy mára már elvesztett jövőben gyökeredzik. Ekép-pen bölcs a bárd is, mint a művészet megtestestí-tője, a tudós is, mint az igazság kutatója, s a bé-kés is, mint a béke virágának az őrzője. Bölcs tehát annyit tesz: a kultúra bölcsőjének képvise-lője. Ezzel a nemes gesztussal tisztelgünk Bölcs Bölcs emléke előtt is. A Bölcsnek nevében:

**A Bölcsök Bizottsága, Mordonc (#6344)**

□ A történelem: olyan ocsmány, közönséges és ördögi, förtelmes és unalmas valami, aminek tartalma csupán az emberi önzés és az örökké egyforma, magát örökké túlbecsülő és dicsőítő harca a hatalomért – az anyagi, durva, állati ha-talomért. A világtörténelem: végeérhetetlen, szel-lem és feszültség nélküli tudósítás arról, hogyan erőszakolják meg az erősebbek a gyengéket. A va-lódi történetet, a szellem voltaképpeni időtlen történetét kapcsolatba hozni ezzel az ósrégi, os-toba veredéssel, a becsavagyók hatalmi törekvé-sével és a törtétek túlekedésével, vagy épp ebből magyarázni: ez már önmagában a szellem eláru-lása. Így van-e ez valóban?

**Syndic Mitt'onuruodo**

**Békebíró (#3857)**

□ Bizony, szakadatlan folyik az öldöklő halc. Bi-zony testvé! testvé! allan földul. Bizony, megmé-letettünk sé könnyűnek találtunk. Bizony, a gat-tekli kiöntött véle bosszútél kiált az égbe. Etlél megcsömölödvé mondjuk mi, „békések”, hogy a galeitkik legegelmibb, az Éléthez és a Szabadság-hoz való jogait lábbal tipolja az egymással való szüntelen hadakozás, s néha túlzásokba esve, bi-zony mál a szócsatákat is elüfítjük néha. Ezzel szemben a „halcosok” válltelve állítjuk, hogy a tunyaság a puhányok sajátja, s hogy a halc (galeit-ki velus galeitki) ténye elleni fellépés mál önma-gában is felbújtás az ősök igazsága ellen. Testvé-lem! Mivége a fájdalom, s mivége a szenvedés, ha nem tanulunk belőle? Add a kezdet, testvé! Béküljünk ki új! Az igazságot egyik fél sem sa-jáúthatja ki magának, s ha mál elfogadjuk a má-sik nézetének igazságát, miért ne élhetnénk bé-kességben? Mint Bölcs, a megbékélés alapját a következőkde teszem: Aki halcolni akal, nyugodt szívvel tegye, aki nem, az pedig nyugodtan éljen békességben. Szelintem ez elfogadható béke-ajánlat mindkettőnk számára. Aki felgúgja eme alanyszabályt, az a saját lelkiismeretével számlon el! „Melt nehéz a kő, és nehéz az ólom, de nehezebb, akít titkos súlyú bűn nyom.”

**Dart Mahul (#5112)** bölcs

□ Éledek problémát vetett fel Dalt hildetése, melyben lávilágított: mily könnyű bedőlni a hazug



ámtásnak. A Telon Hegy Önjelölt Szaklázis Kíllyála! Ha-ha! Az, hogy az „Istenek” feketén-fehélen lelt alkalata alapján éppúgy tekinthető Dalt plófiátának, mint Leanthil, szelintem több, mint elgondolkodtató. EZ talán végérvényesen egytelmetű teszi: az önámító nebulitók ideje lejárt. „Kald által vész el mind, ki kaldot lagad.” Végülé pedig: békés meghívásomla Leanthil glesszolként leagálva kisebb csapat élen tólt az életemle. Ezek után elgondoktadom, hogy van-e életemle a további vitának?

#### Dart Mahul, Bölcsek Bölcse (#5112)

□ Fajtársaim! Már közeleg az idő, hamarosan újra a felszínen élhetünk. A galetikák legifjabb generációjára (azaz mi) alig több mint egy éve él önállóan, távol családjától, de máris rengeteg géniusz született és emelkedett ki sorainkból. Az ő tudásukkal már csak néhány hónap, és szembeállhatunk az Ellenséggel, akarom mondani az angyalokkal. Győzelmi biztos, hisz van közöttünk jövőbelátó, ki ismeri ellenségeink gyenge pontját, apostol, kihez hetente látogat el egy-egy avatár, bölcs, kinek tudása már most vetekszik aggyastán fajtsaírjaival, és több légió, amiknek tagja csak néhányan vannak, de harci tudásuk vetekszik akár egy jól felszerelt hadserregelel is. Reteghet mindenki a galetki faj tudása és ereje hatalmas, már senki és semmi nem állhat utunkba. Nevetségés! Térjetelel már észhez, mi mindannyian csak apró fogaskerekek vagyunk társadalomunk egészében. A túlélésért küzdünk, hisz egyelőre mást nem is tehetünk, nem kevesen vagyunk. Idővel lehet belőlünk apostol, hatalmas harcoss, vagy bölcse, de ez nem megy néhány hónap alatt. Ezzel nem akarok egy újabb vitát elindítani, akinek nem inge, az ne vegye magára. Üdvözlettel:

#### Fedra (#5151)

□ Galetikák! Nagy örömmre szolgál, hogy múlt-kori hirdetésemre egy csomónál választottok. Jó érzés, hogy a mai tápcentrikus galetki társadalomban akadnak ilyen őnzetlen galetikák is. Külön köszönetet szeretnék mondani Kallias Alenor da Sironnak (#9006), Zsémbeccskének (#2048), és Miss Rőfinek (#2862), a Békeidők Hírmondóinak, Macroznak a kívánás magúsnak, Szikla Sziszinek, a tolvaj katonának és végül Ruh Nestahnak (#7734). Majd még írok:

#### Abdul Alhazred (#8591)

□ Galetkítársaim! Ti nem unjátok még Dart Mahul és Leanthil, valamint csahos (orgling) kutyaik állandó torzsalkodását? Én valahányszor olvasom az írásait, mindig egy agyropantáshoz hasonló hatást szenvedek el. Gyanítom, hogy az ellenség küldte ránk őket, hogy az örületebe keressék a galetki társadalmat. Főleg Dart Mahulára gyanakszom, hiszen még a galetki nyelvet sem tudta tökéletesen elsajátítani. Gondolkoztok el rajta, hogy nem kéne-e őket torzszülötté nyilvánítani!

#### Rebel Extravaganza (#7007)

□ Ha a galetki a hegy gomrában denevért lát, megállapíthatja milyen napszak van a felszínen. Ezek a bőregekek ugyanis kiváló időérzőkkel rendelkeznek, így a föld alatt is tudják mikor van

nappal és mikor éjszaka. És mivel este vadászhatnak, tudhatjuk, hogy kint ez a napszak van. Az vízszint ostoba tévhit, hogy a ritka albinó, óriás denevér ürüléke szerencsét hoz. Az ürülék rendkívül fertőző, és rongja a szemet. Ezért van az, hogy a legtöbb varázsló, aki ezt használja komponensként, rövidlátó. – Részlet Eleven Éjszaka-Rax Bestiárium c. munkájából. (#3454)

□ Hogy hogyan jutottam el odáig, arra nem nagyon emlékszem. Talán füvetek gyűjtöttem, vagy a múltban jártam. De amit az öreg galetki mondott, sokáig nem felejtettem. Az ő gondolatai, vagy az ényémek? „Bár kéne ugye, hogy vannak-e ósók, és különben is honnan tudod, hogy **feljebb** költöztél, hiszen nem lépcsőn mentél fel, hanem térkapun, nem érzékeltetted a magasságot, vagy a mélységet.” **Viora (#7618)**

□ Kedves Leanthil és Dart Mahul! Ez a vicc nektek szól. Amikor a testet teremtették, minden testrészt Főnök akart lenni. Agy: Mivel én irányító és gondolkodok, én vagyok a főnök. Minden testrészt felhozta a maga érveit, mire az agy: A főnök én vagyok! Minden testrészt kiröhögte. Erre az megsértődött és megtagadta a dolgát. Ennek következtében az agy belázasodott, a szem kiguvadt, a láb remegett, kéz erőlenül lögött. Végül a testrészek megkérték az agyat, hogy engedje, hogy a segg legyen a főnök. Így is lett. A többiek végzik a dolgukat, amíg a segg ül és sok szart csinál. Kedves bölcsek! Ne szidjátok a harcokat és a különöket, mert van még az ehhez hasonló viccem!

#### Thézeusz (#5884), antibölcse

□ Mottó: „Más szemében könnyű megkenni a legaplóbb szálkát is, míg a magunkéban sokkal kényelmesebb a nagy gelendát feledni.” De félle a szavakkal, lássuk a tetteket! 1. Az UL ügy egy féltreletlen alapul. Mint tudjuk, az alanypénzen egy galetki ül alcképe látható. Nos, én ezt a képet, ennek az Ulak (Úrnak) a képét keveltem össze a tisztogató klán jelvényével, s tévesen azt hittem, az ő jelvényük van a közpénzekben. Az igazlatlanul bántott bántott tisztogatókat ezennel megkövetem. 2. Katonák! Klitizáltam a klán felépítését. Ellenben ma már belátom, hogy a katonák fejeleme egymás közt áll fenn, s nézeteiket nem előszakolják lánk – így nincs veszélyben a mi demokrátiánk nézetünk, tehát békeben megfélünk egymás mellett. Más: Cudal alculcapásnak életem Leanthil vadiját a katonák ellen, ezelt szelentém leszögezni, hogy kolábbi katonaelenes cikkeim tudatában ajánlok szövetséget a halcosoknak. Ha a galetki faj van veszélyben, nincs helye a csip-csup vitáknak, hanem mindenkinek össze kell fognia. Dalk Flame! Sok mindenle számítottam, csak alla nem, hogy pont azt a hildetésem fogod klitizálni. Eszem ágában sincs a kezdők ellen szólni, hisz mindenkül volt láva, és a lálvákati illeti meg a legnagyobb tisztelet: ők még semmik, de bálmik lehetnek. 4. Leanthil „plófiéta”. Az volna a plófiéma, hogy így-úgy fellépek ellene? Azzal, hogy nézeteit közzétette, egy egész népet tipolt sálba. Kötelességemnek életem, hogy védjem a testvé-

leimet, akiket szeletek. S akik azzal valódnak, hogy lealcalcsnyodok odáig, hogy pocskondozom, azok egylést emlékezzenek lá, mit jelent az a szó, hogy átokszólás. Máslést fontolják meg: a vihal elől nem tudunk elmenekülni, ha becsukjuk a szemünk. Leanthil! Időd véges. Kezemen a bizonyíték, mely véget vet ulamadnak. Használd ki! S mi mással búcsúzhatnék, mint a Moldom (#6344): „Minden ütődés, átkod, hiába ellenem, szörnűy a fegyverem: megbecsátok.”

#### Dart Mahul (#5112) bölcse

□ Sokakot hallottam, hogy a Tudósok a tárgyak mögé bújva mernek csak kilépni a barlangokból, nélkülük semmit sem érnek. Ennek az ellenkezőjét kívánom bebizonyítani én, Syndic Mitt'onya'uruudo Békebíró, a Tudósok klánjának tanársége, amikor megfogadom, hogy a porontyszintet tárgyaik nélkül teljesítem. Fogadalmam betartását bárki, bármikor ellenőrizheti. Cselekedetemmel nem az öncéli veredkedést akarom népszerűsíteni, hanem azt kívánom hangsúlyozni, hogy a galetki legfőbb fegyvere ön-maga: a teste és a szelleme.

#### Syndic Mitt'onya'uruudo Békebíró (#3857)

□ Sok-sok kicsi üzenet minden szeretemnek, tegyétek a polcra, a pénzt meg az ablakra, mert úgyis eljövök érte, és elviszem. Tehát Ravendelnek üzenem, hogy először a saját barlangja kanálisában nézzen körül, nem ő szarja-e az ösköveket is véletlenül! Egyébként rendkívül el vagyok keseredve. Mi van itt, az irlgalmas szamaritánusok klubja? Dart Mahul elírja magát, hogy öngyilkos lesz, ha nem írunk verseket. Erre a sok palimadár, ahelyett, hogy jót röhögne, rendelkezésre így a repárvessző. Pedig én vettem volna ragály-gombát a sírodra... De mivel látom, hogy ez a módszer működőképes, ezért aztán én is élek vele. Tehát ezúton kijelentem, ha az önző bílvány továbbra isz illen méltékben elhaltalmazodik a Hegyben, Dart Mahul velemcsapdjába ölöm magam! Küldjetelel tápos valáztálygákat, szokat, nekem, vagy Mahul lelken fogok szaladni! Ez egy utolsó kétségbeesztet kifakadás volt.

#### Echi-echi Echi-echi Papangh (#2771), a szhint oldasza

□ Üdv galetikák! Nem tudom megérteni, hogy oly sokan közületek miatt akarnak rögös útra térni, és fajunk tagjai között vizsállyt szítani. Éljünk békeben, egységben, és segítők, ne akadályozzuk egymást! Remélem sokan megfogadjátok ezt a bölcsességet, és megietek azokat, akik ez ellen tesznek, hiszen így az ellenség segítők csak!

#### Flen Eligor (#3296)

□ Üdvölet mindenkinek! Továbbra is keresek olyan nem tápos galetiket, akik nem tartoznak sem klánhoz, sem szövetséghez. Levelezés, infocsera, csapat aréna látogatása céljából. (Főleg.) Saját egyéniség jellegre, a (#9550)-es barlangban. Legyünk testvérek! Más: Probléma már valaki az FC-t a 3. szinten?

#### Trim Ancestral (#9550)