

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Az egyik szemem sír, a másik nevet. A nevetés oka, hogy nem sokára 133 új lappal lesz gazdagabb a HKK, ugyanis megjelenik a Víziók nevű kiegészítő, részletesebben a 22. oldalon olvashattok róla. A sírásé pedig az, hogy sajnos a Shadowrun 3. kiadást, ígéretünktől eltérően, már nem tudjuk idén megjelentetni. Azt azonban bátran megígérhetem, hogy a jövő év tavaszán biztosan számíthatok rá. A Jordan sorozat Káosz Ura, és a Feist sorozat Birodalom úrnőjének második fele szintén csak a jövő évben várható. Reméljük, hogy ezek a remek könyvek megérik ezt a kis várakozást!

Az Ősök Városa játékosainak figyelmét felhívnom arra, hogy az ŐV-ben NEM lehet karaktert átadni. Az ilyen célú hirdetéseket nem tudjuk leközoelni.

Még egy fontos hír a levelezős játékaikkal játszóknak számára: sajnos karácsony és szilveszter között nem lesz táplálás.

Borítónkon ezúttal a Shadowrun 3. kiadásából a troll harci mágus archetípus képe látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 11. (71.) szám (2001. november) – Megjelenik havonta

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

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

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

**Borító:** Erdős Árpád

**Színdinamikus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

**Lapzárta:** október 18. **A decemberi szám lapzárta:** november 12.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Túlélők Földje, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK)

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

### ADEPTUSOK

3. kiadás

2

### SZELLEMJÁRÓK

Battletech novella

6

### KOMBÓK

A legjobb védekezés...

18

### VÍZIÓK

Új HKK kiegészítő

22

### ÚJ VERSENYEK

Novemberben és decemberben

24

### KÉRDEZZ-FELELEK

A reakció lapokról

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### A DALLAM ÉBREDÉSE

ŐV novella

30

### MEGÉRKEZÉS

A Teron Hegybe

34

### NYAFOGÓ NEFELEJCS

A szokásos levél

36

### ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

39

### ŐV STATISZTIKA

Október 27.

40

### GHALLA NEWS

A TF hírei

43

### STATISZTIKA

43

### TF-FEJLESZTÉSEK

44

### KT-KÉPESSÉGEK

45

### KT-TALLÓZÓ

48

### PATKÁNY

50

### 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 belföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszók is fizethetnek postautalvánnyal.



# ADEPTUSOK

A Shadowrun harmadik kiadásában több változás is érintette a fizikai adeptusokat. Az első, hogy megszűnt a „fizikai adeptus” kifejezés, egyszerű „adeptus” lett belőle, ezért a továbbiakban én is így fogok rá utalni. A második, sokkal lényegesebb változtatás, hogy újragondolták és optimalizálták az adeptusi képességeket, okulva a második kiadás hibáiból és hiányosságaiából. Sok helyen megváltoztatták a képességek működését, illetve módosították a költségüket, így sokkal színesebb és sokoldalúbb karakterek hozhatók létre. A második kiadásban és a *Grimoire*-ban szereplő képességek közül a használhatóbbakat összevonták a harmadik kiadás alapkönyvében, a maradékot pedig a *Magic in the Shadows* kiegészítőben adták ki. Ezeket ismertetem most azok kedvéért, akik most kezdenek el játszani a harmadik kiadás alapján, és adeptust szeretnének létrehozni, de csak az alapkönyvben lévő képességeket ismerik. Így körülbelül kétszer annyi képesség közül választhatják ki a nekik tetszőket, vagy a karakterükhöz illőket.

A cikk végén a varázsló adeptus leírása található (nem azonos a második kiadás varázsló adeptusaival, azokat szintén átnevezték, specializált varázslóra). Ez a különleges adeptus *physical magician* néven már szerepelt ugyan az *Awakenings* kiegészítőben, de sokan csak hallomásból ismerik, és nem tudják pontosan a rá vonatkozó szabályokat.

## ADEPTUSI KÉPESSÉGEK

### VAKHARC

Ár: 0,5

Az adeptus misztikus „hatodik érzéke” segítségével sokkal hatékonyabban képes tevékenykedni a sötétben. A Vakharc képesség +4-re mérsékli a vaktűz és a teljes sötétség láthatósági módosítóját, azonban az adeptus által megítámadott célpontok ettől még ugyanúgy élvezik egy esetleges fedezék nyújtotta előnyöket

### ELLENCAPÁS

Ár: 0,5 szintenként

Az Ellencsapás képesség segítségével az adeptus különleges hatékonysággal képes visszatámadni ellenfeleire. A képesség minden szintje után a közelharc (legyen az fegyveres vagy fegyvertelen) során dobj plusz egy kockával Ellencsapás próbát. Ezek a támadások csak a visszatámadáskor használhatóak fel.

### TÁVOLI CSAPÁS

Ár: 2

A képesség lehetővé teszi az adeptus számára, hogy rövid távolságot „áthidaljon” egy pusztakezes támadásával, és úgy üsse meg ellenfelét, hogy fizikailag meg sem érinti. A képesség hatótávolsága méterben megegyezik az adeptus Mágia tulajdonságával, és a standard fegyvertelen támadás sebzését okozza. Az adeptus ilyenkor szokásos Fegyvertelen harc próbát dob, figyelmen kívül hagyva az elérés módosítókat. A célpont harcra tartálékával és Test tulajdonságával védekezhet ellene, mintha távolsági támadásnak próbálna ellenállni; más szóval a célpont nem tud ellentámadást indítani, és ha több sikert dob a kitérés próba során, mint az adeptus, akkor a támadás sikertelen volt. Az

asztrális korlátok túldalán álló célpontok ily módon nem támadhatók, sem az asztrális, sem a fizikai síkról.

### VASAKARAT

Ár: 0,5 szintenként

A Vasakarát képesség megóvja az adeptus elméjét a külső befolyásolási kísérletektől. A képesség minden szintje plusz egy kockát ad minden olyan kísérlet ellen, amely megpróbálja kontrollálni vagy megváltoztatni az adeptus gondolatait és cselekedeteit – beleértve a manipuláció varázslatokat és a különféle szörnyek képességeit is. A képesség nem véd az illúzió, illetve a mana alapú harcra varázslatok hatásától.

### IGAZLÁTÁS

Ár: 0,25 szintenként

Az Igazlítás képességgel rendelkező karakter jóval ellenállóbb az illúziók hatásaihoz szemben. A képesség minden szintje egy plusz kockát biztosít az adeptus számára, amikor illúzió varázslatok, illetve illúzió alapú szörny képességek ellen dob próbát

### VARÁZSLEPEL

Ár: 0,25 szintenként

A Varázslapel képességgel rendelkező adeptusok el tudják leplezni jelenlétüket az érzékelés varázslatok elől. A képesség minden szintje után az adeptus 1 kockát adhat az érzékelés varázslatokkal szembeni ellenpróbájához. A képesség nem véd az asztrális érzékeléssel végzett auraolvasástól, vagy a karakter egyéb módon történő asztrális észrevételétől, valamint nem hat az Alcázás próbára sem.

### MEGSEMMISÍTŐ CSAPÁS

Ár: 1

A Megsemmisítő csapás képesség használatakor az adeptus egyetlen, hatalmas erejű ütésbe fókuszálja mágikus energiáját, amellyel képes áttörni a legvastagabb akadályokat is. A karakter Fegyvertelen harc próbát dob 4-es célszám ellen. Add hozzá a sikereket az adeptus Erejéhez, és hasonlítsd össze a végeredményt a módosítatlan akadály szinttel. A hatást az SR3-ban közölt táblázat alapján állapítsd meg. Az ütés energiája valóban megsemmisítő lehet, ha kombinálják a

Megnövelt erő vagy Erőnövelés képességekkel. Az asztrális érzékeléssel rendelkező adeptusok bármilyen (akár asztrális) akadály ellen használhatják a képességet: ilyen esetben +2 adódik a karakter Karizma tulajdonságához.

### KÉSELETETETT SEBZÉS

Ár: 1 (észlelhető) vagy 2 (észrevétlen)

A Késleltetett sebzés képesség lehetővé teszi az adeptus számára, hogy fegyvertelen közelharcban olyan sebzést okozzon, amely nem fejt ki azonnal a hatását. Az adeptus bejelenti, hogy használni szeretné képességét, majd standard támadás próbát dob a célpontja ellen. A célpont a normál szabályok szerint dobhat ellenpróbát.

Ha a támadás sikeres, és a célpont nem semlegesítette teljesen a sebzést, a Késleltetett sebzés egyfajta mágikus „töltötté” alakítja a támadást, amely 24 órán keresztül képes megmaradni a célpont aurájában. Az adeptus által előre (a támadás pillanatában) meghatározott idő elteltével azután a sebzés kifejti hatását a célponton.

A képesség észlelhető fajtáját teljesen normális támadásként kell kezelni – egyszerűen csak annyi a különbség, hogy a sebzés nem azonnal jön létre. Az észrevétlen Késleltetett sebzés alkalmazásához viszont az adeptusnak „véletlenül” neki kell mennie, meg kell löknie, vagy más módon, nem feltűnően meg kell érintenie a célpontot. A célpont ilyenkor nem védekezik és nem támad vissza, de a támadó sem használhat harci tartalékokat. A támadás ez esetben észrevétlen marad, és az áldozat jó eséllyel nem is fog emlékezni az apró incidensre.

Ha a Késleltetett sebzés elhelyezésre került, az adeptusnak egészen a hatás működésbe lépéséig fent kell tartania a képességet. Ez azt jelenti, hogy addig nem végezhet semmiféle kizárólagos mágikus tevékenységet, valamint minden próbájának célszámára +2 módosítót kap. Az adeptus bármikor abbahagyhatja a képesség fenntartását, de akkor a mágikus energia elenyészik, és semmiféle hatást nem fejt ki az áldozatra.

Bárki, aki asztrális érzékeléssel vizsgálja a célpontot, és legalább két sikert dob az érzékelés próbája során, felfedezi a mágikus töltést annak aurájában. A töltés a sebzés megtörténte előtt eltávolítható az aurából egy sikeres varázslatsemlegesítéssel, melynek célszáma a támadás energiaszintje, kimerülése pedig a támadás sebzés kódja.

A Késleltetett sebzés és Gyilkos kéz képességekkel rendelkező adeptus bérgyilkosok úgy hajthatják végre támadásukat, hogy tudják: a célpont csak órákkal később fog meghalni, amikor ők már több száz mérföldnyire tartózkodnak a helyszíntől, és biztos alibivel rendelkeznek.

### EMPATIKUS ÉRZÉK

Ár: 0,5

Az Empatikus érzék képesség egyfajta korlátozott mágikus érzékenységgel ruházza fel az adeptust, aki így képes lesz érzékelni a szabad szemmel látható emberek érzelmeit. Dobj észlelés (4) próbát és használd az Érzékelés táblázat



tot (SR3, 172. oldal) a kapott érzelmi információk mennyiségének megállapítására. Az Álcázás metamágikus képesség blokkolja az Empatikus érzék hatását, de ha az adeptus is beavatott, áthatolhat a védelmen (bővebb ismertető a Magic in the Shadows kiegészítő 76. oldalán olvasható). Fontos megjegyezni, hogy a képességet használó adeptus nem asztrálisan érzékel (és nem is számít kettős természetűnek), ezért nem alkalmazhatja Auraolvasás szakértelmét.

### HAJLÉKONYSÁG

Ár: 0,5 (1. szint) vagy 1 (2. szint)

A Hajlékonyság képesség különlegesen rugalmassá teszi az adeptus végtagjait, melyeket így jóval a normál emberi túróképesség határán túl is képes elmozdítani, elcsavarni. A képesség minden szintje után a karakter 1-gyel csökkentheti Atlétika (Szabadulás) próbája célszámát. Ez vonatkozik a kötelekből, bilincsből vagy egyéb mozgáskorlátozó eszközökből való kiszabadulásra, valamint fegyvertelen harc során a lefogásból való kibontakozásra. Az adeptus ezen kívül hajlékonyság próbát dobhat minden olyan esetben, amikor valamilyen kis nyíláson szeretne átjutni, amely egy vele azonos méretű személynek már problémát okozna (szellőzőjáratok, csatornák stb.). A próba célszámát mindig a Játékmester állapítja meg.

### SZABADESÉS

Ár: 0,25 szintenként

A Szabadesés minden szintje után az adeptus 2 métert képes zuhanni anélkül, hogy a földre érés után sebesülést szenvedne, vagy egyáltalán sebesülési ellenpróbát kellene dobnia (természetesen ez nem vonatkozik a veszélyes felületek okozta sebesülésre). Ha az adeptus több métert zuhan, mint a képesség engedélyezte korlát, a sebzés szempontjából csak a megtett távolság és a képesség nyújtotta biztonságos távolság közötti különbséget kell alapul venni. Amennyiben az adeptus veszélyes felületre zuhan – példá-



ul égő talaj, vagy egy cserepekkel, üvegszilánkokkal telezsórt sítakór – akkor a Szabadés megóvjá őt a zuhanás okozta sérüléstől, de a karakter a Játékmaster választása szerinti sérülést szenved el a felülettel való érintkezéstől.

#### UGRÁS

Ár: 0,25 szintenként

Az Ugrás képességgel rendelkező adeptus az átlagosnál magasabbra és nagyobb távolságra képes ugrani. Az Ugrás képesség minden szintje egy kockát ad az Ugrás próbához (Shadowrun Companion, 47. oldal). Ezen kívül minden szint eggyel növeli a karakter Gyorsaság tulajdonságát az ugrás hosszának meghatározása szempontjából.

#### MÁGIKUS ÉRZÉK

Ár: 0,5 szintenként

A Mágikus érzék képesség segítségével az adeptus érzékeli tudja a mágikus energiákat és hatásokat Mágia tulajdonság x 5 méteren belül. Az adeptus észlelés próbájához és a megszerzett információ mennyiségének megállapításához használj az SR3 érzékelés varázslat táblázatát (192. oldal). A képesség használata nem teszi az adeptust automatikusan aktívvá.

#### DOBÓFEGYVER-ISMERET

Ár: 1

A képzettséggel rendelkező adeptusnak olyan érzéke van a dobófegyverekhez, hogy a normális esetben ártalmatlan tárgyak – tollak, azonosító kártyák, hitelkártyák – is halálos fegyverré válnak a kezében. Az adeptus ezeket a fegyvereket is Dobófegyverek szakértelmével használja. A nem kimondottan fegyvernek számító tárgyak sebész kódja (az adeptus Erejének fele, lefelé kerekítve)E. A támadás ellen az ütési páncélzat véd. A hegyes, éles tárgyak fizikai sérülést, a tompábbak pedig kábulást okoznak. Valódi dobófegyverek – suriken, dobótőr – használatakor az adeptus +2-t adhat a támadás energiaszintjéhez.

#### BÉNÍTÓ CSAPÁS

Ár: 1

A képesség használatával az adeptus olyan sérülés okozására képes, amely a célpont idegrendszerére hat. Az adeptus standard Fegyvertelen harc támadást dob 4 + a célpont ütési páncélzata, mint célszám ellen. A normál sebész helyett azonban minden 2 tiszta siker után 1-gyel csökken a célpont Gyorsaság tulajdonsága. Ha a Gyorsaság eléri a 0-t, az ellenfél megbénul. Az elvesztett Gyorsaság pontok 1 pont/óra sebességgel térnek vissza. A képesség humán és metahumán ellenfelek ellen a leghatékonyabb. Szörnyek esetén az alapcélszám 6 (vagy magasabb, ha a lény anatómiája teljesen ismeretlen). Az idegrendszerrel nem rendelkező célpontokra (gépek, szellemek, zombik) a képesség hatástalan.

#### ELŐRÁNTÁS

Ár: 0,5

A képesség birtokában az adeptus nem csak pisztolyok esetén alkalmazhatja a fegyver gyors előrántása szabályt (SR3, 107. oldal). Más szóval egyetlen tevékenységgel előránthat és használhat egy közelharc fegyvert, lőfegyvert, dobófegyvert vagy tűzfegyvert, azaz nincs szüksége rá, hogy két külön tevékenységgel előhúzza és előkészítse, majd használja azt; a fegyver előhúzása/előkészítése a támadással azonos tevékenységben zajlik le. Ha a fegyverrel való támadás összetett tevékenységet igényel, az adeptus egy harc fázison belül előránthatja és támadhat is vele. Ha viszont a támadáshoz elég egy egyszerű tevékenység, az adeptus kétszer is támadhat, amennyiben sikeres Reakció (4) próbát dob az előrántáskor.

#### GYORS CSAPÁS

Ár: 3

A Gyors csapás segítségével az adeptus megdöbbentő sebességgel képes akcióba lendülni. A képesség használatával a karakter az egyik kezdeményezési körben elsőként tevékenykedhet. A tevékenység az adeptus normál tevékenysége helyett zajlik le abban a kezdeményezési körben, azaz csak akkor lehet alkalmazni a képességet, ha az adott körben a karakter egyébként is cselekedhetne. A képesség nem változtatja meg a kezdeményezési értéket, és alkalmazásához az adeptusnak sértetlennek kell lennie.

#### MOZDÍTHATATLANSÁG

Ár: 0,25 szintenként

A képesség birtokában az adeptus egyetlen egyszerű tevékenység felhasználásával mozgíthatatlan objektumra képes változni. A képesség minden szintje 1 kockát ad minden olyan próbához, amely a karakter elmozdítására irányul (földreesés, levitáció, ellökés stb.). Az adeptus a képesség használata alatt nem képes elmozdulni a helyéről, de normálisan tevékenykedhet (támadhat is), azonban minden próbájához +2 módosítót kap.

#### HATODIK ÉRZÉK

Ár: 0,25 szintenként.

A Hatodik érzékkel rendelkező adeptus azonnal megéri a rá leselkedő veszélyt, és a másodperc törtrésze alatt képes reagálni rá. A képesség minden szintje +1 kockát ad

a meglepetések elleni Reakció próbához. Ezek a kockák nem használhatók fel semmiféle más Reakció próbák vagy kezdeményezés próbák során

### HŐMÉRSÉKLET-TŰRÉS

Ár: 0,25 szintenként

Az adeptus teste sokkal ellenállóbbá válik a különlegesen alacsony vagy magas hőmérséklettel szemben. A képesség minden szintje után +1 kocka adódik a hőmérsékletből adódó sebesülések sérülési ellenpróbájához. A képesség az elemi manipulációs varázslatok elsődleges és másodlagos hatásától is véd

### NYOMTALAN JÁRÁS

Ár: 0,5

Az adeptus a képesség birtokában úgy tud átmenni a lágy vagy törmeléken talajon (hó, homok, kavicságy stb.), hogy nem hagy maga után látható nyomot. A karakter járása ráadásul teljesen szeszelené is válik (bár a rajta lévő felszerelés vagy ruha adhat ki hangot); minden hallás alapú észlelés teszt célszámához +4 módosító adódik. Az adeptus ilyenkor nem hozza működésbe a földre telepített mozgás- vagy nyomásérzékelő detektorokat. Az adeptus nem képes folyékony felületen sétálni (de a mély havon elszüllyedés nélkül igen), és nem vizuális érzékeléssel (pl. szaglás) így is felfedezhető.

### VARÁZSLÓ ADEPTUS

A varázsló adeptusok ahelyett, hogy minden idejüket a mágikus szakértelmek tanulmányozására fordítanák, mágiájuk egy részét arra használják fel, hogy az adeptusokhoz hasonlóan fizikai képességeiket is fejlesszék, és csak a maradékból tanulnak Varázslást, illetve Idézést.

A varázsló adeptusok karaktergenerálásnál a Mágiára rakják az „A” fontosságú szintet, de minden más szempontból normál adeptusnak kell őket tekinteni: a karakter a standard *Shadowrun* szabályok szerint veszi meg adeptusi képességeit, de legalább egy szintnyi mágikus energiát is kötelező vásárolnia (lásd alább).

### MÁGIKUS ENERGIA

Ár: 1/szint

Ez a képesség lehetővé teszi számodra, hogy a szintjével megegyező effektív Mágia tulajdonsággal rendelkezz az Idézés és Varázslás mágikus szakértelmek használata szempontjából. A mágikus szakértelmekre vonatkozó standard szabályok a követve válassz magadnak egy tradíciót (sámáni vagy hermetikus).

A karaktergenerálás során az adeptus minden megvásárolt Mágikus energia szint után 6 varázslat pontot kap, melyeket szellemekre, varázslatokra stb. költethet el (lásd SR3, 54. oldal).

Ha egy varázsló adeptus mágiavesztést szenved el valamilyen oknál fogva (lásd SR3, 160. oldal), a pontot először mindig a Mágikus energia pontokból kell levonni. Ha a mágiavesztés következtében az adeptus Mágikus energia pontjai 0-ra csökkennek, a karakter véglegesen elveszíti a mágikus szakértelmek aktív használatának képes-



ségét. Ettől még tovább fejlődhet beavatottként és vásárolhat új képességeket, de az elveszített Mágikus energia pontokat már soha nem kapja vissza. Innentől fogva a karaktert normál adeptusnak kell tekinteni.

A varázsló adeptusok mágikus szakértelmeiket kizárólag a karaktergenerálás során választott tradíciónak megfelelően használhatják. A sámáni varázsló adeptusok a sámánokhoz hasonlóan valamilyen totemet követnek, és vonatkozik rájuk a totem módosító is. A különféle varázsló adeptusok azonban a tradíciótól függetlenül ugyanúgy vásárolják és használják az adeptusi képességeket.

A varázsló adeptusok a többi adeptushoz hasonlóan felvehetnek megszorításokat a képességeikre. A Mágikus energiára felvett megszorítás csökkenti a költséget, de akárcsak a többi adeptusi megszorításnál, ha a karakter nem teljesíti az abban foglaltakat, véglegesen elveszítheti a mágikus szakértelmek használatának előnyét.

A varázsló adeptusok alaphoz nem képesek kiterjeszteni érzékelésüket az asztrális síkra. Az Asztrális érzékelés adeptusi képességet ugyan megvehetik, de projektálásra sosem lesznek képesek.

A varázsló adeptusok ugyanúgy használhatják az összpontosítás metamágikus képességet, mint a többi adeptus. Az összpontosítást hozzákapcsolhatják egy másik szakértelmhez.

Használhatnak és megköthetnek fókuszokat is, de az energiafókusz használatából eredő plusz Mágia pontok csak a mágikus szakértelmek használatát elősegítő effektív Mágia érték növelésére használhatók, új adeptusi képességek megvásárlására nem. A fókusz nem biztosít további Mágikus energia pontokat.

A varázsló adeptusok a többi adeptustól eltérően (SR3, 168. oldal) nem vásárolhatnak Mágikus energia pontokat Karmából. Ha egy varázsló adeptus beavatottá válik, választhat, hogy Mágikus energia pontot, vagy valamilyen metamágikus technikát kapjon. A varázsló adeptusok bármelyik metamágikus módszert képesek elsajátítani.



# SZELLEMJÁRÓK

**Ephram Logisztikai Bázis, 3315-ös szektor, Asta Dieron Katonai Körzet, Drakónis Szövetség**  
3029. március 3.

A haragos, szürke fellegekből záporozó eső tökéletesen illett hauptman Jurgen DeMel hangulatához. A tiszt fejére húzta katonai zubbonyának csuklyáját, és nekivágott a kommunikációs teherautót a század parancsnoki központjától elválasztó tíz méteres dagonyának.

Az Első Önkéntes Páncélos Lovasezred 2. Századának új összekötő tisztje nagyon jól tudta, hogy a Lorien Walker őrnagynak szánt hírek nem egészen azok, amelyeket a század parancsnoka hallani szeretne. DeMel kezdett tartani tőle, hogy ami a Terrai Folyosó – a Lyrán Nemzetközösséget és az Egyesült Világokat összekötő átjáró – egy kulcsfontosságú bolygólyának elfoglalását célzó sikeres invázióknak indult, az viharos gyorsasággal értelmetlen rivalizálással fog fajulni.

Egy héttel korábban a Lovasezred 2. Határvidéki – vagy „Szellemjáró” – százada vezette a bolygó elleni támadást, sikeresen helyhez kötve az ott állomásozó ellenséges helyőrséget és előkészítve a terepet a 4. Skye-i Vadász EHCS számára, akik gyors rohamukkal messze délre vették vissza a Szövetség csapatait. Két nappal az EHCS ofenzívájának kezdete után azonban a Kőfal Hadműveleti Csoport parancsnoka halálos kimenetelű helikopter-balesetet szenvedett, a helyét pedig hauptman-general Lee Moran foglalta el. Közismert tény volt, hogy Moran súlyos

előítéletekkel viseltetik azon „új generációs” lyrán tiszték iránt, akiket megfertőzött az EgyVil iskoláinak bármelyike – mint például Jurgent.

E tények ismeretében – és mivel hauptmann Uwe Spingler, a Davion zsoldos lovasság eddigi összekötő tisztje is életveszélyes sérülést szenvedett a baleset során – Jurgen nem is lepődött meg, amikor kézhez kapta a ki nevezést az összekötő tiszti pozícióra... ezzel gyakorlatilag véget vetve karrierének, amely az anti-Davion beállítottságú Skye Határvidék katonai alakulataiban várt volna rá.

És ha ez még mind nem lenne elég, a Kőfal Hadműveleti Csoport új parancsnoka azzal jutalmazta a Lovasság eddigi erőfeszítéseit, hogy az előrenyomuló csapatok biztosítása helyett mélyen a vonalak mögé, egy logisztikai bázis őrzésére vezényelte őket. Ez a helyzet viszont a legkevésbé sem szolgált az agresszív, tetterre kész Walker őrnagy meglegedésére. Jurgen tartott tőle, hogy a 2. Lovassági Század frontvonalba helyezésére irányuló kérelem újbóli visszautasítása lesz az utolsó csepp a pohárban.

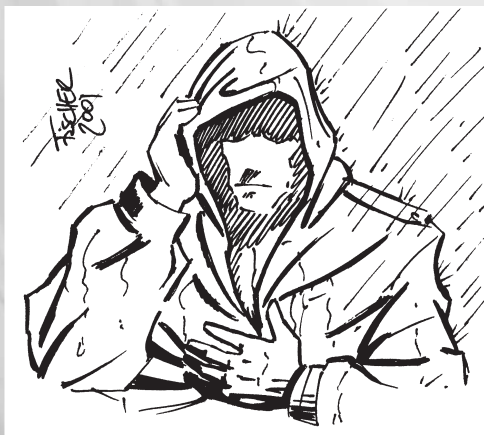
Walker őrnagy heves vérmérséklete és szemtelen pimaszsága az egész LNFE-ben közismert volt. Egy alkalommal fizikai bántalmazással fenyegette meg egyik előlőrőjét, aki nem engedte harcba vetni a Szellemjárókat. Az az előlőrő a szóbeszéd szerint hitte neki, és azonnal módosította a parancsot; ezúttal azonban nem ez történt.

Jurgen megpróbálta felkészíteni magát a várható összeütközésre, miközben a parancsnoki állás felé haladt, amely három egymás mellé parkolt kommunikációs furgonból, és a föléjük kifeszített ponyvából állt. A vászontető alatt Walker őrnagy és törzskara éppen egy faasztal fölé görnyedtek, melyen különféle térképek voltak kiterítve. A hagyományos, nyomtatott térképek muzeális daraboknak számítottak abban a korban, amikor a legtöbb egységparancsnok számítógép-terminált vagy holotankot használt; de a Határvidékieknél nem számított kivételes dolognak az anakronizmus.

Amint Jurgen belépett az esőről a rögtönzött parancsnoki állásba, Walker őrnagy azonnal felnézett.

– Hallgatom, hauptman DeMel – mondta halkan.

– Walker őrnagy – kezdte Jurgen –, hauptman-general Moran tiszteletteljes üdvözlétet küldi. – Az asztal körül álló zsoldosok kemény pillantása arról árulkodott, hogy a Lovasság hagyományos köszöntési formájának alkalmazása senkit nem hatott meg a jelenlévők közül. A hauptman idegesen megnyalta ajkát, és folytatta: – A... hauptman-



general továbbra is azt szeretné, ha a logisztikai bázist biztosítaná az esetleges ellenséges rajtaütések ellen, és... ismét visszautasította a frontvonalba helyezési kérelmét.

Jurgen aggodalma gyorsan gyanakvó megkönnyebbüléssé változott, amint a hórihorgas századparancsnok higadtságát megőrizve ismét a vörös jelölésekkel telerajzolt térképre nézett.

– Hauptman DeMel – kezdte jellegzetes, vontatott hangján, fel sem emelve tekintetét. – Tudom, hogy csak most foglalta el a Szellemjárók összekötő tisztii posztját, és igazán nem vetem a szemükre tényt, hogy önöknek, lyránoknak nem sok közük van a lovassági taktikához, mivel a katonai akadémiáikon a manőverező harcról körülbelül annyit sajtáitanak el, hogyan kell átkarolással megelőzni az ellenséges tüzérség visszavonulását. – A lyrán hauptman nem tudott válaszolni, mert az őrnagy folytatta. – De vajon nagyon merész dolog volna azt feltételeznem, hogy valaki azért pótolta az ön képzésében a lovassági egységek működésére vonatkozó hiányosságokat?

Walker csipős megjegyzésére a fiatal hauptman felbátorodott

– Igazság szerint, őrnagy, megadatott nekem a lehetőség, hogy a cserепrogram keretében két szemesztert elvégezzek az Új-Avaloni Katonai Akadémián. Ezenkívül abban a szerencsés megtiszteltetésben is részesültem, hogy nagelringi tartózkodásom alatt jelen lehessen az önök McCord ezredesének előadásán. – Jurgen egészen biztos volt benne, hogy minderről Walker őrnagy is tud, de nagyon kíváncsi volt, hová akar a tiszt kilyukadni.

Az őrnagy végül befejezte a térkép fixírozását, és felnézett.

– Nagyon jó, hauptman. Akkor tehát feltételezhetem, hogy hauptman-general Moran is hasonlóan liberális képzésben részesült annak idején?

Jurgen habozott. Végre megértette, mire megy ki a játék.

– A... khm, hauptman-general tekintélyes, nagy katonai múlttal rendelkező családból származik, amely vezetők egész sorát adta a Nemzetközösségnek, és biztos vagyok benne, hogy a Nagelringet az egyik legjobb eredménnyel végezte el.

Walker nem bírta magát tovább türtőztetni, és felpattant támlátlán székéről: az ülőalkalmatosság hangos csörpölésével vágódott a parancsnoki furgon falának.

– Akkor mi a kénkőves pokolért próbál az az átkozott idióta mozgóharcba bocsátkozni Kaneka csapataival, amikor a fő felderítő egysége háromszáz kilométerrel a frontvonal mögött malmozik! – üvöltötte magából kikelve Walker.

– Mint mondtam, őrnagy, a hauptman-general kívánsága továbbra is az, hogy a 2. Lovassági Század védelmet biztosítson a...

– Az Isten verje meg! Nézzen erre a térképre! – mennydörögte Walker, és a piros jelölőtollat a földre lökte, mutatóját végighúzta a pozíciójuktól nyugtra, észak-



déli irányban húzódó hegygerincen. – Pontosan az önök hírszerző részlege állapította meg, hogy ez a hegyhát természetes védelmet biztosít a terület számára. Legfeljebb könnyű, úgróképes mehekkel lehet rajta átkelni, melyekből viszont száralmasan kevéssel rendelkeznek, mivel már akkor megsemmisítettük őket, amikor a hadműveleti csoport még az atmoszférában közeledett a leszállási zónához. Keletre kétszáznyolcvan kilométernyire a Jós-tenger partja húzódik. A kettő között pedig egyenes út vezet északra. Egy jól felállított statikus védelemmel hauptman Graft egysége egyedül képes lenne fel tartóztatni mindent, amit a drakónok képesek átdobni! – Graft az EHCS utánpótlásának kíséretére rendelt gépesített gyalogsági század lyrán parancsnoka volt.

Walker hátrapillantott a vállá felett, amint egy kisebb teherautó-konvoj hajtott be a táborba a front felől, hogy rövid itt tartózkodás után újabb lőszer-, hűtőfolyadék- és élelemszállítmányt juttasson a harcoló csapatokhoz. Mire visszafordult az asztalhoz, az őrnagy dühe mintha elenyészett volna, energikussága viszont annál kevésbé.

– Ennek a bolygónak az elfoglalásával biztosítjuk a Terrai Folyosót. Ezért állomásoztattak itt a drakónok három nehéz ezredet, és ezért küldött az LNFE egy megerősített EHCS-t a lerohanására. Túl fontos ez a küldetés ahhoz, hogy holmi alkalmatlan udvaronc, aki a származást és nevelést a józan ész elé helyezi, itt próbáljon bármit is bebizonyítani. – Egypercnyi csend támadt, a ponyván doboló esőcseppek zaján keresztül csak egy légvédelmi feladatokra beosztott, járőröző Karabélyos nehéz lépteinek dübörgését lehetett hallani. Végül Walker törte meg a csendet.

– Preston! – kiáltotta.



– Igen, uram? – szólta vissza egy hang az egyik parancsnoki furgon belsejéből.

– Mondja meg White századosnak, hogy öt percen belül készítse elő az autómát. Szemlét tartok a csapatoknál.

– 'genis, uram! – hangzott a komtech válasza, miközben Walker minden további szó nélkül kilépett az esőbe.

Miközben Jurgen a távozó őrnagyot figyelte, a stáb többi része pedig szétszéledt a dolgára, a hauptman érezte, hogy valaki megáll mellette.

– Hauptman, nincs kedve csatlakozni hozzám egy csésze kávéra a nagy sátorban?

Jurgen Alexander Ho törzsőrmester felé fordult.

– Az igazán remek volna, köszönöm – válaszolta, majd mindketten nekivágtak a kissé csendesülő esőnek. Néhány másodpercnyi csendes séta után Ho törzsőrmester szólalt meg:

– Remélem, hamarosan megszokja az új beosztását, uram.

– Nos, vannak kihívások ugyan, de valami ilyesmire számítottam.

Ho nagyot horkantva bólintott.

– Bízom benne, hogy az őrnagy viselkedése nem veszi el a kedvét. Néha kissé fárasztó, de kiváló vezető, aki törődik az alatta szolgáló emberekkel. Azt is meg merném kockáztatni, hogy ő maga intézte el az ön kinevezését, amikor az előző összekötő tisztünk megbeszélte.

Jurgen meglepődött, de legalább igazolódni látta gyanúját, mely szerint Walker át tanulmányozta eddigi pályafutását.

– Talán nem árt, ha azt is tudja – folytatta Ho –, hogy az a szegény ördög egy nappal a szolgálata megkezdése után már az áthelyezési kérelmét fogalmazta magában.

Jurgen feluncogott.

– Elképzelhetőnek tartom, hogy esetleg egy szerény törzsőrmester előzőleg elbeszélgetett vele.

– Talán igaza is van – nevetett fel hangosan Ho, miközben beléptek a pihenősátorba.

Miután mindketten kitöltöttek egy csésze kávé, Jur-

gen követte Ho törzsőrmestert a szabad levegőre. A hauptmant valami nem hagyta nyugodni. Néhány pillanatra mérlegelte a lehetséges következményeket, majd végül döntött.

– Teljesen jogos, hogy Walker őrnagy aggódik hauptman-general Maron motivációit illetően. Ezekről az aggodalmakról azonban egy parancsnok és az összekötő tiszt nem szoktak társalogni.

– Vicces, hogy ezt mondja – vigyorgott a törzsőrmester. – Az elődjének is hasonló problémái voltak, ezért kötöttünk egy megállapodást. – Belekortyolt a gőzölgő italba, mielőtt folytatta volna. – Amikor bármilyen

problémája adódik, amit inkább nem hozna fel az őrnagy előtt, akkor barátilag elbeszélgetünk egy csésze forró kávé felett... valahogy úgy, ahogy most is tesszük. Én majd továbbítom az illetékesig a problémát, és nem sérül meg semmilyen protokoll – sem valós, sem képzeletbeli.

Jurgen elmosolyodott.

– Nem rossz megoldás. – Majd néhány másodpercnyi gondolkodás után folytatta: – Walker őrnagynak igaza volt. Morannak saját elképzelései vannak – ha úgy tetszik, bizonyítani akar. Gondolom ön is nagyon jól tudja, hogy manapság, ebben a korban mennyire ritkák a nagy volumenű csaták, a Csillagliga kora óta pedig szinte alig volt olyan ütközet, amelyben egyszerre több ezred is részt vett volna. Tartok tőle, hauptman-general Moran elérkezettnek látja az időt arra, hogy egy ilyen csata megívásával nevet szerezzen magának. Abban reménykedik, hogy egyszerre csaphat össze sho-sho Kaneka 7., 10. és 12. Dieron Regulárisaival, egy olyan konfliktus keretében, amely a régi időköt idézi majd – csak hogy bizonyítsa az LNFE katonai doktrínájának igazát a nagy, nehéz formációkat illetően.

– Iszonyatosan nagy hibát követ el, ha azt gondolja, hogy Kaneka is hasonló nosztalgikus érzésekkel viselkedik – válaszolta Ho. – Amit Moran erősségnek gondol, azt ma már a Belső Szféra egész területén gyengeségnek tartják. Kaneka nem fog az ő szabályai szerint játszani.

Jurgen kiitta kávéjának maradékát, és fanyarul elmosolyodott.

– Reménykedjünk benne, hogy mégis. Köszönöm a kávé és a baráti beszélgetést, de most meg kell írnom néhány jelentést.

– Természetesen, hauptman. Biztos vagyok benne, hogy nem ez volt az utolsó beszélgetésünk.

Jurgen a sátra felé egész úton azon töprengött, vajon helyesen cselekedett-e. Nyilvánvalóan még sokat meg kell tanulnia a reguláris egységek és a zsoldosok közötti kapcsolatáról. Remélte, hogy a Walker őrnagy fülébe sutogott szavak segíteni fognak – bár fogalma sem volt róla, hogyan.



**A Spencer-hegyhát lábánál,  
3512-es szektor, Asta  
Dieron katonai körzet, Drakónis szövetség  
3029. március 3.**

A felhők, melyek nemrég haladtak el a logisztikai bázis fölött, egyenletes, hideg záporosóvelő öntözték a bázistól körülbelül százhetven kilométernyire észak-keletre fekvő Spencer-hegyhát lábát borító sűrű erdőt. Az északnyugatról közelgő hidegfront azzal fenyegetett, hogy éjszakára – amely már gyorsan közelgett – elhozza az évszak első fagyát. Ez azonban egyáltalán nem érdekelte Leonard Wallace őrmestert, aki egy deréknyi vastag fatörzset vizsgál, melyet gyökerestül tépett ki és zúzott össze valamilyen óriási erő.

Wallace letérdelt, hogy közelebbről is szemügyre vegyen egy nagyobb hasadást. Némi kotorászás után sikerült kiszabadítania egy hátravékony fémdarabot, amely beékelődött a meggyötört fába. Egyik fele szürkés volt, a másik piros. Az eső elmosta a mech által hagyott nyomokat, de a fát ért sérülések ellenére Wallace egy újabb könnyű gépre tippelt – nem lehetett több harminc tonnánál. Milyenre nem volt masszív, hogy karcolás nélkül ússza meg az ütközést, a pilóta mégis úgy haladt tovább, hogy tudatában sem volt a mechjét ért sérülésnek.

A Lovasságiak felderítője még mindig térdelve körülnézett, hasonló sérülések után kutatott az erdővel benőtt hegyoldalon.

– Hová siettetek ennyire, fiúk? – kérdezte suttogva magától.

Halk nesz vonta magára a figyelmét. Harminc méternyire egy nagy testű lyrán juhász lépett ki az egyik fa törzse mögül. Tigger Von Richover orrát a földhöz nyomva, vadul szaglászva próbált olyan nyomokra bukkanni, melyek elkerülték kétlábú társa figyelmét.

Wallace már nyúlt volna a rádiója után, hogy leadja jelentését, amikor Tigger hirtelen felkapta a fejét; minden érzékszervével a hegytető irányába koncentrált. Wallace mozdulatlanul dermedve figyelte, mit tesz a kutya. Egy másodperccel később Tigger hirtelen a földre lapult, és eltűnt az aljnövényzet sűrűjében.

Társa figyelmeztetését komolyan véve Wallace is lekuropodott, és fedezéket keresett a kidőlt fa egyik ága mögött. Néhány végtelennek tűnő pillanatig csak a feje fölött és körülötte doboló esőcseppek neszt hallotta, azután – először csak nagyon halkán – felfigyelt az állandó zúgástól elkülönülő furcsa zajra a lombok irányából.

A zaj egyre hangosabb lett, majd végül megpillantotta a két gyorsan ereszkedő ugrógépalagost. Wallace lassú mozdulattal felemelte Rorynex géppisztolyát, és gondosan becélolta vele a közelebbi kuritát, miközben a páros húszméternyire tőle felfelé földet ért a hegyoldalon.

Hosszú percek teltek el, mialatt a kuriták – egyikük távcsővel – átvizsgálták a környéket. Wallace megpróbált



minél szabályosabban lélegezni, de fegyverének csövet egy pillanatra sem mozdította el a közelebbi katonától. Könnyedén megélhette volna mindkettejüket, de minél több információt akart szerezni. Ráadásul ha tüzet nyit, azzal világosan a drakónok tudomására hozná, hogy tisztában vannak vele, készülnek valamire. Reménykedett benne, hogy Tigger sincs játékos kedvében.

Hiányos japantudásával Wallace csak a „terület tisztá” és a „hadműveleti csoport” kifejezéseket tudta kivenni a két gyalogos beszédéből. A kuriták végül begyújtották ugrórakétáikat és kelet felé távoztak.

A hajtóművek zúgásának elültével Leonard felállt rejtékhelyéről, és vállára lendítette géppisztolyát. Miután megbizonyosodott róla, hogy a drakónoknak eszük ágában sincs visszajönni, bekapcsolta a rádiót, miközben Tigger is előbújt, és letelepedett a lábánál.

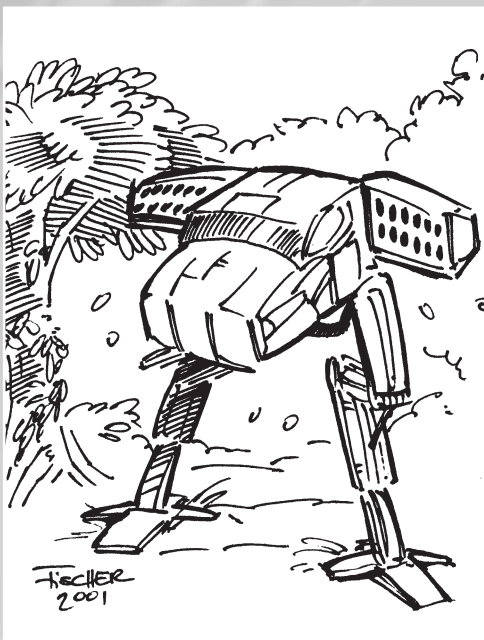
– Feketerigó egy a Feketerigó hatnak.

A válasz valahonét felülről jött, a Lovasságiak egyik felderítő légűr vadászáról.

– Hatos, itt Feketerigó egy. Mit talált, Leonard?

– Uram, van tizenkettő, ismétlem: egy-kettő, századnyi erejű mechük; főleg könnyű gépek, legfeljebb három közepes lehet köztük. Keletre tartanak, méghozzá piszkosul gyorsan. Nem is próbálták elrejtetni a nyomaikat, de ugrógyalogos őrzőrajtokat küldtek ki a kíváncsiskodók elriasztására. Ismétlem, nagyon igyekeztek valahová.

– Roger, Feketerigó egy. Tiggerrel együtt térjenek vissza a Sigma LZ-hez, ahol felszedjük önöket. Végre egy kis vadászat. Feketerigó hat kilép.



**Ephram Logisztikai Bázis, 3515-ös szektor, Asta Dieron Katonai Körzet, Drakónis Szövetség 3029. március 3.**

Jurgen csak nagy nehézségek árán volt képes nyitva tartani a szemét, miközben még egyszer végigfutott az imént legépelte jelentés szövegén. Az utóbbi napok alváshiánya, és a sátor bejáratán beszűrődő halvány, alkonyati fény pusztító hatásának bizonyult koncentrációképessége; a számítógép képernyőjén mintha lüktető fénnel pulzáltak volna a szavak.

– Hauptman DeMel... – A zubbonyának vállára hulló vízceppből jutott valamennyi az arcára is. Szivároghat a sátor.

Jurgen kényelmetlenül fészkelődött a székében, megpróbált minél távolabb kerülni a tolakodó hangtól. – Hauptman DeMel.

Jurgen kinyitotta a szemét, és Ho törzsőrmestert pillantotta meg maga mellett. Odakint már majdnem teljesen besötétedett, de az eső hangjából és a törzsőrmester csuklyájáról csorgó vízből megállapíthatta, hogy az időjárás még rosszabbra fordult.

– Sajnálom, törzsőrmester – motyogta Jurgen. – Kissé kiütöttem magam. Mennyi az idő?

– Nyolc harminc, uram. Elnézését kérem, amiért felbresztettem, de az őrnagy azonnal látni kívánja a parancsnoki állásban – mentegetőzött Ho. – A hegyek felől egy rajtaütő csapat közeledését jelentették.

Az álom kábító köde egy csapásra felszállt Jurgen sze-

méről; a hauptman talpra ugrott, felkapta sisakját, derékszíját, kapucnis köpenyét és követte Hót.

A parancsnoki központban hatalmas nyüzsgés fogadta Jurgen és Ho érkezését. Két fejhallgatóval felszerelt katonára éppen az egységek helyzetét jelölte be a térképet takaró átlátszó műanyagfóliára, Walker őrnagy pedig a stábjával elemezte a helyzetet.

– Túlságosan kijötték északra – jegyezte meg Nana Loss százados, a Szellemjárók helyettes parancsnoka.

– Valószínűleg nem ismerik a logisztikai bázis pontos helyzetét, százados – mutatott rá Dana Freeman hadnagy, a század hírszerzési tisztje. – Nem is lesz könnyű megtalálni minket az éjszaka közepén, ráadásul ekkora viharban. Valószínűleg azt gondolják, valahol a Tellico országút mellett állítottuk fel a bázist, hogy az áruszállító kamionok könnyebben eljussanak a frontra. – Freeman végighúzta ujját a nagyjából észak-déli irányú főúton, amely a bázistól valamivel jobbra húzódtott.

Loss százados bólintott.

– Tehát a feltételezett helyunktől északra fogják elérni az utat, azután délre fordulnak, amíg ránk nem bukkannak.

– Hol vannak most? – kérdezte Walker őrnagy.

– A légifelderítők tíz perce, mielőtt az időjárás a földre kényszerítette volna őket, itt látták meg őket. Kelet felé tartottak, körülbelül 85 km/h-s sebességgel – válaszolta Freeman hadnagy, miközben ujjával egy pontra bökött a térképen, nagyjából harminc kilométerre nyugatra az úttól. – A Gambler egységet pont arra felé szórtuk szét. A 28. és 29. szakaszok a 3507-es szektort ellenőrzik, körülbelül húsz kilométernyire északnyugatra attól a helytől, ahol a behatolók nagy valószínűséggel el fogják érni az utat. A többiek az úton járőröznek, és nagyjából harminc kilométer választja el őket az ellenségtől.

– A pokolba! – tört ki Walker őrnagy. – Gyűlölöm ezt a vakságot! – Majd néhány másodpercnyi feszült gondolkodás után folytatta: – Oké emberek, úgy tűnik nincs sok választásunk. Kelly százados a 26. és 27. szakasszal, valamint a tűztámogató egységgel zárja el a Tellico Főutat, és várja be a támadókat. Azután hozzák le délnyugatra a 28. és 29. szakaszt. A behatolók fennakadnak Kelly főerején, miközben a két északi szakaszunk rájuk csukja az ajtót.

– Már továbbítottuk is a parancsait Kellynek, uram – szólalt meg az egyik katona, miközben új jeleket rajzolt a térképre. – A százados felkészült a támadásra.

**3513-as szektor, az Ephram Logisztikai bázistól 92 km-re északra, Asta Dieron Katonai Körzet, Drakónis Szövetség 3029. március 3.**

Nevill Jango főhadnagy szinte bele sem mert gondolni, mit művelnek éppen a parancsnoksága alá tartozó két szakasszal. Nem csak hogy 86 km/h-s sebességgel száguld-



dottak az ismeretlen terepen, de ráadásul mindezt éjszaka, viharban, századnyi méretű ellenséges erővel a közvetlen közelükben tették.

Nevill „G” egységéhez tartozó 29. manőverező szakasza délnyugat felé vezette a 28. felderítő szakaszt egy olyan egyenes mentén, amelynek tíz percen belül kereszteznie kell majd a Tellico főutat. Onnantól déli irányban fogják követni az utat, hogy a Kurita erőket maguk és a huszonöt kilométerre délre, a „G” egység többi része által felállított statikus védelmi vonal közé szorítsák.

Természetesen csak hiú ábránd volt, hogy ilyen körülmények között tévelygés nélkül, a megfelelő pillanatban érik el céljukat. Nem volt elég, hogy a vihar által generált félelmetes mértékű elektromágneses interferencia használhatatlan ócskavassá változtatta a MAD detektorokat és lehetlenné tette a hosszú távú kommunikációt, ráadásul a szél és az eső együttes hatásának köszönhetően a látótávolság is hatvan méter alá csökkent. Az infravörös érzékelők ugyan áthatoltak az esőfüggönyön, azoknak viszont a dombos terep miatt nem lehetett igazán hasznát venni.

– Michelle, kezdés elsodródni, zárkózz fel – szólta bele Nevill a rövid hatótávolságú rádióba, amely a szakasz saját frekvenciáján továbbította üzenetét. – Ha már eltévedünk, tegyük azt is szakaszként.

– Értettem, uram – jött azonnal a válasz, és Michelle Flint Dervise máris közelebb húzódott az elől száguldo szakaszhoz.

Normális esetben a felderítő szakasz könnyű páncélosai vezették volna a formációt, de mivel a vihar hulladékká minősítette vissza fejlett szenzorait, Nevill inkább úgy döntött, a manőverező szakasz közepes mechjei vezik át az irányítást.

– Tartsák készenlétben a fegyvereket, emberek. A drakónok nemsokára belefutnak a fogadóbizottságba, nekünk pedig keményen le kell csapnunk rájuk.

Saját utasításainak engedelmeskedve megbizonyosodott róla, hogy Rozsomák-M-jének összes fegyverrendszer aktív. A nehéz lézer, amely a legtöbb standard Rozsomák modellen található AC/5-öt helyettesítette, teljesen feltöltött állapotban készen állt a harcra, akárcsak a két Magna MK II félnéhez lézer. A Harpoon-6 RHR-vető is betöltve, élesítve várakozott.

Nevill a „G” egység frekvenciájára kapcsolta a rádiót, és útjára bocsátott egy rövid, kódolt üzenetet. Nem félt tőle, hogy ezzel információt árul el csapatairól az ellenségnek, mert a megfelelő dekódoló rutin nélkül az összetömörített elektronikus küldeményt nem lehetett megkülönböztetni a vihar elektromos kislüléseitől.



– Ransom Delta Hatos jelenti Ransom Hatos vezérnek. Közeledünk a Zéta vonalhoz. Kapcsolatfelvétel előre láthatóan... – Nevill MAD szenzorán valami felvillant, majd ugyanolyan hirtelenséggel el is tűnt. – Egy pillanat – mondta, majd a továbbító gomb lenyomásával útjára bocsátotta a kis elektronikus jelsomagot, azután rögtön átváltott a szakasz frekvenciájára. – Spargo őrmester, látott valamit a MAD-on? – kérdezte Nevill, miközben a szakasz egy különösen magas domb felé közeledett.

– Negatív, hadnagy. Csupán néhány sercegés minden villámcsapásnál – válaszolta Jason Spargo hadnagy.

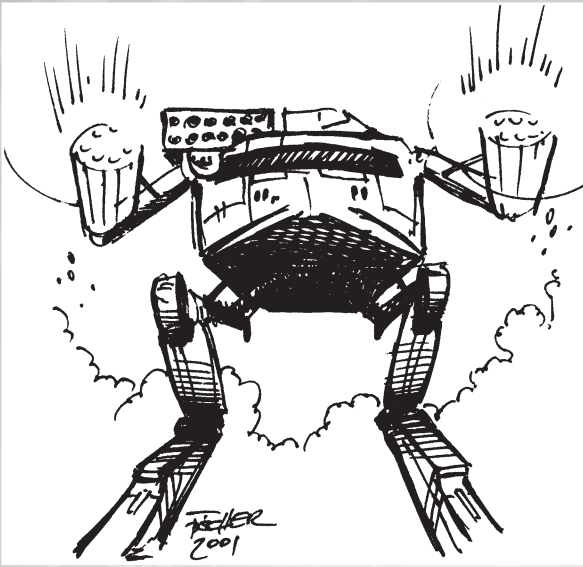
Az ismeretlen terepen végrehajtott művelet nem sok lehetőséget hagyott a hibákra. Nevillnek egy másodpernyi felesleges ideje sem volt, hogy árnyékokra vetődjön, de nem is kockáztathatott.

– Liu hadnagy, a szakaszával keletről kerülje meg azt a magas dombot tizenkét óránál, és biztosítson fedezetet számunkra. Huszonkilencese, felmegyünk a tetőre, megnézzük mi van a túloldalon.

A felderítő szakasz négy légpárnása egy „értettem” kíséretében teljes sebességre kapcsolt, balról megelőzte Jango manőverező szakaszát, és eldübörgött a domb keleti oldala felé.

Miközben Nevill szakasza élén a dombtető felé tartott, érzékelőit átkapcsolta infravörös üzemmódba. Azonnal megpillantotta a hófoltot, közvetlenül a tető mögött.

– Mi a...? – De mielőtt bármit is tehetett volna, egy ha-



– Elkopom, főnök! – hallatszott Spargo kiáltása az Árnyéksólyom pilótafülkéjéből, miközben az őrmester félnehéz lézerével és 2 RHR-rel folytatta a Vulkan elleni támadást. A lézer leolvasztotta a Vulkan törzséről a maradék páncélzatot is, és komoly sérüléseket okozott a mech érzékeny belső szerkezetében és reaktorában, miközben a rakéták hatalmas robbanások kíséretében fűrdtek a gép testébe. Egyikük pontosan a mech felsőtestén tántorgó nyílásba csapódott, tovább fokozva a pusztítást odabent. Miközben a sérült Vulkan részeg tengerész módjára imbolyogva botladozni kezdett, Nevill észlelte a rohamosan emelkedő hőmérsékletet. Sérült reaktorral és gíroszkóppal a mech többé már nem jelentett fenyegetést.

A hadnagy újabb ellenfél után nézve körbeborozta tekintetét a csatamezőn, és megpillantotta Erin DelMartino Árnyéksólymát, amint egy igencsak megviselt Fullánkost szed apró darabokra két félnehéz és egy nehéz lézerével.

A Dervist irányító Michelle Flint fegyverzetéről megfélemledkezve, diadalmas csatakiáltással rohant meg egy Jennert, és sikerült is ledöntenie a lábáról a kisebb gépet.

Mielőtt az elől haladó Kurita mechek reagálhattak volna a bal szárnyuk ellen intézett dühödő támadásra, egyenesen belefutottak a dombot megkerülő 28. felderítő szakasz masszív PPC és RHR-tüzébe.

A legtöbb Kurita pilóta sok csatát megélt veterán volt, de a pokoli hevességgel halálos fényvillanásokká alakuló viharos éjszaka még őket is váratlanul érte. Hét másodpercen belül három mechjük került a földre, a maradék fele pedig súlyos sérüléseket szenvedett. Azt gondolván, hogy túlerőben lévő ellenféllel kerültek szembe, a megmaradt kilenc mech-harcos ellenállása megtört, és egy emberként kezdtek el menekülni délnyugat felé.

A vérmesebb szoldosok némelyike azonnal üldözőbe vette őket.

– Szellemlovasok, vissza! – üvöltötte Nevill. – Manőverező szakasz, biztosítani a jobb oldalt, felderítő szakasz, balra fejlődj!

Miután valahogy alakzatba rendezte szakaszait, Nevill a „G” egység frekvenciájára kapcsolott.

– Ransom Delta Hatos Ransom Hatos vezérnek. Kelet felé haladó ellenséges erővel bocsátkoztunk harcba három-öt zétánál. Délnyugati irányban, zéró-nyolc Baker felé üldözzük őket.

Megismételte az üzenetet, de nem kapott rá választ – mivel nem is hallhatta senki. Hosszú távú kommunikációs berendezésének antennája a Darázzsal történő ütközés során ugyanis leszakadt a mechjéről.

*folytatjuk...*

talmas árnyék száglodott át a gerincen, alig tizenöt méterrel előtte.

Nevill ösztönös mozdulattal elfordította mechje torzóját, és így pont a vállával fogta fel a vakon közeledő WSP-1 Darázs rohamát. A felfelé mozgó Rozsomák a levegőbe emelte a Darázs erősen megviselt testét, amely a lendületől visszarepült a dombgerinc mögé.

– Kapcsolat! Kapcsolat! – üvöltötte Nevill a rádióba, miközben tovább rohant előre, át a gerincen. A HUD-on hirtelen vagy egy tucatnyi, kelet felé haladó hóforrás tűnt fel, mélyen a domb tövében.

– Szent szar! – vágta rá Spargo őrmester, röviden és velősen összefoglalva a helyzetet, miközben a szakasz maradékával követte parancsnokát, és tüzet nyitott a kurita mech-század szárnyára.

Nevill egy ellenséges Vulkan törzsére mozgatta nehéz lézere célkeresztjét, de agya eközben a hirtelen megugró adrenalinszint hatására a másodperc egy töredéke alatt elemelte a helyzetet. Először is: megtalálták az ellenséges csapásmérő alakulatot. Másodszer: nem ott voltak, ahol lenniük kellett volna. Harmadszor: a lehető legrosszabb irányban haladtak. És végül: az imént megsemmisített Darázs lehetett a felderítőjük, akit előreküldtek a domb túloldalára, így hát szakaszának sikerült meglepnie a drakónokat.

Mindez kevesebb idő alatt villant át Nevill agyán, mint ahogy ujjával megnyomta a fegyver elsütőgombját, több kilojoule-nyi energiát pumpálva a kurita mech felsőtestébe. A lézer felizzította a viszonylag vékony páncélzatot, és mély, füstölő krátereket hagyott maga után. A félnehéz lézerből és az RHR-ből leadott kísérő lövések mindegyike mellément; Nevillt megzavarták a fény- és látási viszonyok.



# KALAND NÉLKÜL

# TOTÓ

E hónapban jelent meg Dörnyei Kálmán: *Kaland nélkül című fantasy könyve, melyhez 13+1 kérdést állítottunk össze. A helyes megfejtést beküldők között öt darab Fekete Egy című regényt, valamint egy 5000 Ft-os könyvtalványt sorsolunk ki, melyet a Beholder kiadó könyveiből lehet levásárolni.*

- 1** Melyik lénnel nem feküdt le Zaislo, az alkoholista kocsmai verekedő?  
A) ork  
B) vizitündér  
C) goblin
- 2** Grognak, a Sárga Kígyó fogadásának mi volt az egyik távoli őse?  
A) kígyóember  
B) farkasember  
C) pókember
- 3** Mi volt Csibor pap életcélja?  
A) a goblin nép áttértése a Tudás Isten hitére  
B) megszerezni a szent grált  
C) katedrálíst emelni a Tudás Istenének
- 4** Melyik nem ósmágus?  
A) Pentelor  
B) Zordbatus Khenarr  
C) Triturus
- 5** Melyik halálontúli lény?  
A) Voöl  
B) Tímarkhausozar  
C) Ballagar
- 6** Kikből állt a Dragwaren vezette kalandozócsapat?  
A) brownie-kból, gyilkemberekből, hárpriákból és egy tevéből  
B) törpékből  
C) három emberből és két tündéből
- 7** Hogyan szokott Behemor a Vihar és Villámok Urának kedveskedni?  
A) Viharistent ábrázoló totem előtt zsolozsmázik  
B) viharban megmártózik az áldozati állatok vérében  
C) minden teliholdkor berserkerré változik, és szétép egy embert
- 8** Kicsoda a Sárga Kígyóban tartózkodó selyemruhás teljesen fehér bőrű férfi?  
A) kereskedő  
B) vámpír  
C) vámpír feltámasztásához szükséges anyagi komponens
- 9** Kicsoda Diego de la Moota?  
A) kókuszdíó nagyságú béka  
B) boszorkánymester és fekete lovag  
C) démonfejedelem
- 10** Mit rejt a regényben szereplő feneketlen zsák?  
A) asztrál skorpiót  
B) mélytörpe szívét  
C) a stygiai tengert teljes élővilágát
- 11** Ki győzi le az orgyilkost?  
A) egy inaslegény  
B) egy pszionista  
C) egy goarrai vámpírford
- 12** Hogyan halt meg Benetius atya?  
A) maláriás roham vitte el  
B) felnyársalta egy karócsapda  
C) eltaposta egy kőgölem
- 13** Mi volt az utolsó étel, amit Yabbagabb elfogyasztott a Sárga Kígyóban?  
A) démonhurka  
B) egy törpe szive  
C) gesztenyével töltött fácán
- +1** Ki az aki életben marad a regény végére?  
A) Nagy Din varázslómester  
B) Ibrak Farberg centurio  
C) Yabbagabb

Itt vedd le, és a fehérrészt küldd vissza.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Neved és címed:  
A cím ahová küldheted a megfejtést: Beholder Kft., 1680 Pf. 134. Beküldési határidő: 2001. december 12.

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2002. JANUÁR 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!

## 5+1 akció VÁSÁROLJ 5 KÖNYVET ÉS VÁLASSZ MAGADNAK EGYET AJÁNDEKBÁ!

Az akció feltétele: Az öt megvásárolt könyv közül legalább négynek a **Beholder kiadó által kiadott könyveknek** kell lennie. Ajándékként bármely olyan a Beholder kiadó által kiadott könyvet kérheted, amelynek **bolta** ár 1200 Ft-nál kevesebb. Az akció 2002. január 15-ig érvényes!

## A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

**1** MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI. Ehhez nem kell más tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mi szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz 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 áránál 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 számold pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

**3** UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI. E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelő könyvet. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 450 Ft postaköltség-hozzájárulás.)

*Ha csekkben 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 érdeklődj nálunk is a könyvekről.*

Könyv címe	Bolttí ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>			
Mágus: a tanítvány (új kiadás)	1298	1230	1100
Mágus: a mester (új kiadás)	1298	1230	1100
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	900
A király kalóza II.	998	950	900
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
A birodalom szolgálója II.	1298	1230	1100
A birodalom úrnője I.	1198	1140	1020

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>			
Robert Thurston: A klán törvénye	698	620	520
Robert Thurston: Vérnév	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: Sótét 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
Robert N. Charrette:			
A határvidék farkasai	1298	1230	1100

<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
S. A. Rosencratz: Jéghideg éj	1098	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	1198	1140	1020

<b>JANET EVANOVICH</b>			
Kétesélyes játszma	1198	1140	1020

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

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

<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
Mennyei tűz II.	1598	1520	1360
A káosz ura I.	1390	1330	1190

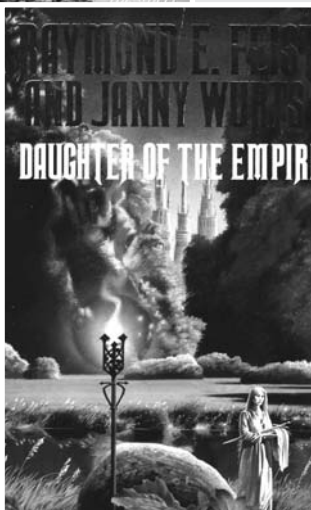
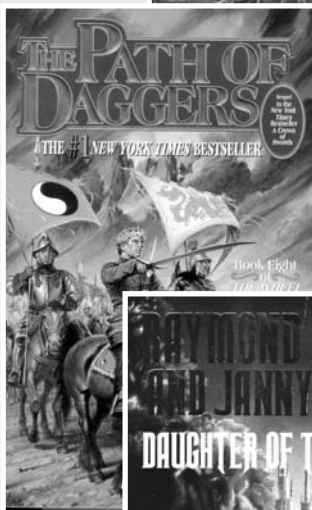
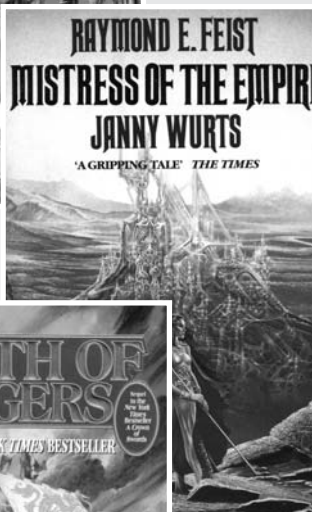
<b>SHADOWRUN REGÉNYEK</b>			
Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
Caroline Spector: Végzetes világok	998	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	998	950	850
<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>			
Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850
Nosferatu	998	950	850
<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Készerű emlékek	898	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	698	590	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	798	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	998	900	800
Greg Gorden: Jóslat	998	950	800

<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
Robert Crais: Réalmok városa	1198	1140	1020







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 Boks	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 Wootton 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 egynapos postázás esetén érvényesek, tehát ha vegyesen rendelés magyar és angol nyelvű könyveket, akkor az egész rendelés postázása az angol könyvektől függ. Ha a magyar könyveket előbb szeretné megkapni, akkor kérjük ezt jelezd a megrendelésedben! Ilyenkor természetesen a magyar és az angol könyvekből külön-külön kell legalább hármat rendelned, hogy a három könyves kedvezményt megkapd.

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

Könyv címe	Boltí 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	Boltí 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	2690	2490	2190
A Crown of Swords	2690	2490	2190
Path of Daggers	2690	2490	2190
<b>Winter's Heart</b>	<b>2690</b>	<b>2490</b>	<b>2190</b>

<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

# KOMBÓK

## A LEGJOBB VÉDEKEZÉS A TÁMADÁS!

*Mielőtt belekezdene egy újabb tökélyig fejlesztett, mesterien összerakott pakli leírásába, szeretném ha tudnátok, hogy ezek csak irányelvek. Egy kontroll-fanatikus nehez meggyőzni arról, hogy egy borda az adott környezetben jobb lehet, és ez igaz fordítva is. Azért készülnek az ilyen és ehhez hasonló írások, hogy felhívjuk a figyelmeteket arra, mennyire sokszínű játék a HKK. Nem csak feketéből és fehérből áll. Pont az benne a jó (még ha kissé elcsépeltek hangzik is), hogy iszonyúan változatos!*

Létezik kontroll, kombó deck, épület pakli és még retentó sok féle. Ebben a rovatban csak a szerintünk legjobb, vagy nekünk tetsző összeállítást közöljük, nem húszan tanácskozunk egy asztal körül arról, hogy most jó lenne e a Mester pakliba alpból az *Oroszlánüvöltés*, és nem muszáj ezeket készpénznek venni. Ha eleget foglalkoztok az átalatok kitalált paklival, amivel például egy beholderes amatőrön az utolsó előttiek lettetek, akkor gondoljátok át, hogy mi volt a hiba. Talán túl kevés lény volt benne, amit könnyen le lehetett szedni, vagy gyenge pusztításokat használtatok és folyton felaprítottak titeket? Lehet, hogy tuti deck volt csak rosszul húztál, de az is lehet, hogy semmiképpen nem lesz versenyképes. A lényeg az, hogy szeresetek vele játszani, hiszen ezért vásároltátok meg a paklikat és ezért cseréltétek össze az adott koncepciót.

A fentebb leírt kis bevezető, nem a százezer versenyen elindult ősprófnak szól, bár ha jobban belegondolnának, akkor rájönnének, hogy ők is valahol elkezdtek, és valamikor nagyon régen még nekik is számított valamit az apránként összeszedett gyűjteményük.

Most pedig lássuk a paklit Matyi módra!

Ahogy azt a régi mondás is tartja: a legjobb védekezés a támadás, persze azt már nem tették hozzá, hogy ha nem megfelelően védekezel, akkor szétcincálnak, mint karácsonyi pulykát Háladáskor. Na de hagyjuk! A daráló lény paklik kimennek a divatból, nem lettek rosszak, csak már nem bízunk bennük senki. Az abszolút horda túl kockázatos,

hiszen te is ugyanolyan gyorsan veszíthetsz, mint az ellenfeled. Vannak még egyéb lényekkel operáló paklik, amiknek az előnyeit és a hátrányait most nem ecsetelném (például az etnikumok), inkább egy versenyen még eléggé új, éppen szárnyait próbálgató pakliról írok nektek. Ha az eddigiekben nem jöttetek volna rá, akkor elárulom, hogy a pakli a *Védekező taktika* nevezetű szabállyal fog operálni. Ez nem vicc! Ezzel a lappal új dimenziók nyílnak meg a lényeket használó paklik előtt, hiszen melyik az a kontroll, amelyik instantból kilő egy *Védőposztát*? Na de ne rohanjunk ennyire előre! Először is nézzük a színeket! Mivel már a posztát megemlítettem ezért nem lehet nehéz kitalálni, hogy az egyik a kék lesz. Hát igen, nem is sejténénk, hogy mennyi kis genyő lapul meg ebben a színben. Elsődlegesen meg kell említenem két épületet, amelyek használata elengedhetetlen. Az egyik a *Kuta-*



tólaboratórium. Használata kötelező, de csak kettőt kell betenni belőle, mert háromra nincsen szükség. Mivel szinte minden ingyen van, nem lesz nagy érvágás 4 VP-t elkölteni arra, hogy azt vegyél a kezedbe, amire épp szükség van. A másik tuti: az *Álmok oltára*, amelyből szintén csak kettőt ajánlok, mert ha már egyet felépítettél, akkor tulajdonképpen a lény paklit már ki is végezted. (Főleg, ha nem tudja leszedni!). Most pedig jöjjön a sokat emlegetett poszáta, amellyel egy jó húzást követően akár az első körben tudunk építkezni. Ha pedig tudunk, akkor miért ne tennénk meg? Egy másik iszonyúan hasznos építkező lény a *Galetki belytartó*, amely lazán kijöhet az első körben, hogy a másodikban már tudjon építeni. Ha később húzzuk fel az sem gáz, mert a képességei is roppant hasznosak lehetnek (erre nem árt odafigyelni). Elengedhetlen kellék a maximális számú *Ryntbus* is, amivel iszonyatos kellemetlenségeket okozhatunk az ellenfélnek! Azt, hogy mikor és mennyire aktívan kell használni, tökéletesen a helyzettől függ. A következő lap az eddigi versenyeken még nem nagyon szerepelt, talán csak egy pakliban láttam (a szakavatottak egyből rájönnek, hogy mire gondolok), ez pedig a *Kristályfolyadék*. A használata roppant egyszerű és hasznos. Az oltárokról olcsón szedi le a jelzőket, megvéd az *Időrablótól* és az *Időrabló érintésétől* is, ráadásul a galetkiket is szívhatja valamilyen szinten. Szóval elég a szócséplésből pattintsunk bele hármat a koncepcióba, és ugorjunk át a következő áldozatunkra amely viszont már a fehér színbe fog tartozni. Igen, ez az *Ördögűző pálcá!* A favoritok közötti is az első számú, rettentő sok funkciója van, és nem biztos, hogy ezzel az ellenfél szívatására gondolok. Ezekre azonban mindig az adott pillanatba kell rájönni, hiszen nem vázolhatom fel az összes helyzetet, ami csak létrejöhet a játék folyamán.

Nos ezzel kivégeztük a pálcát, lépé-  
tünk is tovább. A következő játékos a  
kontrollok réme, az irtások halála, az  
iszonyatos, a kegyetlen, a brutális *BO-  
HÓC-MO-LAD!* A hasznosságát remé-  
lem senki előtt nem kell ecsetelnem,  
hiszen teljesen nyilvánvaló. Legszíve-  
sebben hatot raknék be ebből a kis ar-  
nyos teremtményből, de mivel nem te-  
hetem, ezért marad sajnos a három,  
annyit viszont az mindenképpen! Mivel  
le is kell gyilkolászni valamivel az el-  
lent, talán használni kéne valami ölü  
lapot is, nem? Dehogynem, és erre a cél-  
ra akad is egy nagyon színpatikus lap a  
fehérből, mégpedig a *Büntető*. Nem  
kell belőle három, hiszen nem sietünk

sehová. Persze mivel ez azért kevés az üdvösséghez  
majd még a későbbiek folyamán kerül be még killer  
lap. Az utolsó fehér lap, amelyre szükségünk van az *Ósi  
templom*. Azért kell, mert egyrészt van egy csomó épít-  
kező lény, másrészt valahogy meg kell védeni magunkat  
az esetleges zavaró lapoktól. Persze nem csak ez az egy  
lapleszedés van a pakliban, hanem az univerzálisabb,  
viszont drágább *Föld oltára*. A kék oltárral ellentétben  
ebből kell a három, mivel bármit megtudunk vele  
szüntetni ami egy kicsit is hátrálthatja a győzelmün-  
ket. A másik elengedhetetlen barna lap a sima, alap  
*Goblin*. A pakliba, ha már lehet ennyit használni, rak-  
junk be bátran ötöt. Egyrészt már az első körben lejö-  
het, másrészt csontot ad, ami elengedhetetlen a tárgya-  
inkhoz. Az utolsó lap ebből a színből egy olyan lap  
amelyből csak egy kell a deckbe, és ez a *Nixorathi vé-  
dőamulett*. Csontunk ugyebár lesz rá, a képessége  
pedig enyhén szölvá spoiler. Csak ne felejtjük el használ-  
ni! Az utolsó szín a piros amelyben megtalálható a  
második ölü lap, a *Tűz oltára*. Ez az oltár segít egy ki-  
csit felpörgetni az eseményeket. Figyelem, csak akkor  
használjuk, amikor egyértelműen nem kell másra ma-  
nát költenünk, vagy ha már nincs más kiút. Ebben a  
színből található egy nagyon régi, mégis hasznos lap, a  
*Quwarg felderítő*. Ez szintén arra kell, amire a poszáta,  
az első körben való építkezésre. Ráadásul a poszáta-  
val ellentétben ezt inkább feláldozzuk csontért, amely  
bizonyos esetekben nagyon hasznos lehet. Ha az eddigieket  
összeszámoljátok, akkor kijön 42 lap, amely  
ugyebár hárommal kevesebben a minimálisnál, úgy-  
hogy keresni kell még egy-két lapot. A *Protolitikus lárvá*  
lesz az egyik, amelyet okvetlenül be kell rakni a kon-  
cepcióba. Ez a lap már sokszor bizonyított, és higgyé-  
tek el itt is elengedhetetlen szükség van rá. Érdemes a  
minimális lapszám felett még berakni egy *Sötét földet*.





## A PAKLI:

### Szabálylap:

- Védekező taktika
- 3 Védőposzáta
- 2 Kutatólaborarium
- 2 Az álmok oltára
- 3 Galetki helytartó
- 3 Rhyntus
- 3 Kristályfolyadék
- 3 Ördögűző pálca
- 3 Bohócmolad
- 2 Büntető
- 3 Ősi templom
- 3 A föld oltára
- 5 Goblin
- 1 Nixorathi védőamulett
- 3 A tűz oltára
- 3 Quwarg felderítő
- 3 Protolisk lárvá
- 1 Sötét föld

Egyrészt még ha csak egyet ütnek is akkor is: sok kicsi sokra megy. Másrészt az ellenfél játszhat *Ősi rúnával*, amely eléggé fel tudja borítani a győzelemről dédelgetett álmainkat. Nos ez akkor jön csak igazán jól, hiszen már nem sokan játszanak alpból síkkal, és ha már nem használnak akkor azt nekünk ki kell használnunk.

Ennyit az alap pakliról. Legalább is ami az összerakást illeti. Nézzük meg, hogy hogyan is érdemes vele játszani! Építsünk minél gyorsabban oltárt, mert az mindennél hasznosabb. Ha mind a háromból van a kezünkbe a legelején, akkor a Föld oltárát húzzuk fel, mert az kell legjobban. Ne építsünk fel egyszerre kettőnél több oltárt, mert egyrészt nincsen rá szükség, másrészt egy kellő pillanatban ellőtt *Különcség* eléggé megszívhatja minket. Szóval csak óvatosan az oltárokkal! A többi épület ráér akkor, amikor már van két oltárunk a játékban, hiszen azok idegesítik legjobban az ellenfelet. A pakliban rengeteg kombót lehet találni, csak keresni kell! Van olyan nyilvánvaló is, mint a *Kristályfolyadék* + bármilyen oltár, de lapul olyan is, mint *Ryntus* + *Ördögűző pálca*, meg még sok más is, amelynek felfedezési örömeit rátok hagyom.

Most pedig következzen a side, amely mint mindig most is a legnehezebb feladat elé állít engem is és tite-

ket is. Eldöntöttem, hogy nem egy listát készítek nektek, és még csak nem is ötleteket adok bizonyos lapokról, hanem inkább elmondom, hogy mik a deck legnagyobb ellenségei, amelyek ellen feltétlenül fel kell készülni. Ezzel természetesen azokat is segítem, akik egy versenyen félnek ettől az összeállítástól. Csak azokat a lapokat írom le, amik ténylegesen hazavághatják a paklit, ezeken kívül még létezhetnek kevésbé zavaró, de idegesítő lapok is amelyekre most nem fogok kitérni.

Az egyik legnagyobb ellenlap, amit egy kicsit feljebb már megemlítettem az a *Különcség*. Azért nem kell tőle annyira félni, mert csak a komplett örültek használnak alpból hármat. Vigyázat, léteznek ilyenek! A védelem ellene csaknem lehetetlen, de ha egy kicsit megerőltetitek a fantáziátokat, akkor még az sem elképzelhetetlen, hogy találtok ellene valamit. A következő gyilkos egy igen régi lap, amelyet talán senki nem használna, ha most nem említeném meg. (Talán így sem fogják.) Ez a lap az *Örület temploma*. Aki tudja mit csinál, az rá is jött, hogy alpból is elég sok védelem van ellene, ezért legyintve kiröhögi. Nos ők azok, akiknek nem sikerült még csak egy szárnalmas második helyet sem elérniük egy két fős versenyen, vagy csak komplett idioták. Na mindegy, ne vesztegessünk több szót erre. Bármí-



Ilyen tömeges lappusztítás keresztbe tehet, akár a *Nord + Kisebb zan* is, amelynek használatát én is sokáig megkérdőjeleztem, de aztán valaki rávilágított arra, hogy létezik ez a kombináció is. Semmi pánik, a *Bobócmolad* az ilyesfajta pusztításokat is magába nyeli ezzel nem kis csalódást okozva az ellenfélnek. Na de mi van azokkal a tömegpusztításokkal, amik egy darab lényre sem hatnak? Hát igen, minden zsáknak meg van a maga foltja! (Legalábbis azt hiszem, így szokták mondani.) Olyanokra gondolok, mint például *Földrengés*, vagy *Meteorhullás*. Ezek már kemény diók, de nem feltörhetetlenek. Mivel megígértem, hogy ellenlapokról nem esik szó ezért ezt a problémát rátok bízom. (Például reménykedjétek abban, hogy aki ilyeneket használ a side boardban, az még véletlenül se jusson el odáig, ahol ti játszotok). Amint az a fenti leírásból kiderül ez a pakli sem legyőzhetetlen – aki ezt állítja, az nem normális –, mint ahogy egyik sem az. Ha lenne olyan pakli akkor mindenki azzal játszana és az roppant unalmas lenne. Volt



már olyan a HKK történelmében, hogy egy lap túl erőse sikerült és amiatt kitiltották, vagy meg lett változtatva. Hát a *Védekező taktikára* épülő pakli nem tartozik ezek közé, csak egy csavaros elme furmányos kitalációja, amely talán megfűszerezheti egy veterán játékos számára is a versenyeket.

BÁDER MÁTYÁS

# KÁRTYA- ÉS SZEREPIJÁTÉK TALÁLKOZÓ

## KÁRTYA-VERSENYEK

HKK profi kategória: minden lapot lehet használni, még a tiltottakat is.  
 HKK amatőr kategória: tiltott lapok a szokásosak mellett a szabálylapok, követők, ultrarikák, Melkon, Káoszkigyó, Rovarsámán és az Illúziócsáp.  
 3. Magic: Extended  
 4. MAGUS

## SZEREPIJÁTÉKOK

AD&D, MAGUS, Shadowrun ismertető és játéklehetőség.  
 Levezős szerepjátékok: TF, ÖV  
 Könyvek, kártyák árusítása, zsákba-macska, tombola

## GYÖNGYÖS

Belépő: 100 Ft, a kártyaversenyekre 500 Ft  
 Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 37-314-447

**Időpont: november 25. szombat 10 óra (nevezés 9-től).**  
**Helyszín: Gyöngyös, Kolping Ház, HKK és Szerepjáték Klub, Török Ignác út 1.**



# VIZIÓK

A Túlélők Földje kalandozóinak élete megváltozott Chara-din, az ősi isten visszatéréseivel. A bátrabbak az elején még megpróbálták megakadályozni az elkerülhetetlent, de fáradozásuk hiábavalónak bizonyult: Chara-din azóta is jelen van Ghallán. Híveinek száma nem számottevő, de azon kevesek, akik behódoltak ennek a kaotikus istennek, nagy hatalommal rendelkeznek. A pusztítás, a káosz profétái ők.

Alig pár esztendővel később azonban ismét furcsa jelenségek zavarták meg Ghalla lakóinak életét. Valami megváltozott, a világ törvényei mintha átfomlódottak volna. A mágiák különösen viselkedtek, némelyik felerősödött, míg az addig különösen hatékony rítusok használhatatlanná váltak. Mindezek mellett pedig különös jelenségek tűntek fel a legváratlanabb helyeken, és mibenlétükre senki nem tudott magyarázattal szolgálni. Borax király mégaisi éppúgy értetlenül állt a jelenségek előtt, mint a már kiforrott Közös Tudatok. Úgy tűnt, a jelenségeket nem lehet kiismerni, de természetesen most is akadtak olyan elszánt kalandozók, akik erre mégis vállalkoztak. A jelenségeket maguk között csak úgy emlegették, a „víziók”.

Valamivel több, mint ezer évvel ezután – mint tudjuk – a kalandozók a hegyek mélyébe szorultak az Ellenség elől. A víziókat már réges rég elfelejtette a legidősebb aggyatán is. Ám egy tudós galetki érdekes könyvre bukkan régészkedése során: egy réges-régen élt bölcs, Treem feljegyzéseit tartalmazza az iromány. Segítségével megtalálja a kulcsot a régi jelenségek felélesztéséhez, és a szigorú galetki társadalom megismerkedik a kiismerhetetlennel is.

A HKK legújabb kiegészítője, a Víziók a TF találkozóra, december 1-jére jelenik meg. A megjelenés előtti frissen bontott verseny időpontja november 24.

Mivel a Két világ közt kiegészítőben ez a koncepció bevált, ahhoz hasonlóan ebben a kiegészítőben is egyaránt megtalálhatóak a Túlélők





# ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ

Földjéhez és az Ősök Városához kapcsolódó lapok. A ritka lapokat arany szín, a nem gyakoriakat ezüst, míg a gyakoriakat a bronz szín jelzi. A kiegészítő 133 teljesen új lapot tartalmaz, ezek nagyjából fele-fele arányban TF-esek illetve ŐV-sek. Természetesen a hagyományos jellegű versenyeken minden lap használható ezek közül, míg a csak Ősök Városa típusú versenyeken az új ŐV-s lapokból lehet válogatni.

A kiegészítő fő újdonságát a víziók jelentik. Ezek olyan lapok, amelyek nagy előnye, hogy a gyűjtődből is kijátszhatod őket, hátrányuk viszont, hogy a kijátszás köre végén mindenképpen a gyűjtőbe kerülnek. Így tehát a különböző víziók fel- és eltűnnek; a gyűjtő ismét nagyobb szerepet kap, miután onnan is játszhatók ki lapokat, a kombinációs lehetőség nő. Természetesen a kiegészítő védelmet is nyújt ellenük: az *Alaptalan remény* gyakori Semmiző lap (ez is egy vízió, 1 VP-ért 3 lapot semmiz, és ŐV-s).

A másik (kisebb) újdonság: mostantól komolyabban számít a lények helyzete a tartalékban ill. az őrszobtak, mert megjelent egy pár lap, ami 'balra' ill. 'jobbra' ad képességeket, ÉP-t stb. Vagyis ha egy lény a tartalékok bal szélén helyezkedik el, és jobbra ad dolgokat, akkor az összes, tartalékban levő lényedre (saját magán kívül) hatni fog. Persze ha ugyanez a lény balra más képességet ad, akkor már érdemes megfontolni (csak kijátszáskor ill. a csere fázisban), mi hol legyen. Természetesen, aki bonyolultnak érzi ezt az új kombinációs lehetőséget, az nem kell, hogy használja ezeket a lapokat (nincs sok belőlük).

Ezenkívül a különböző kreatív lapok egész garmadája vár rátok: kontroll-tápok, horda lapok, galetkik, testrészek, férgek (általában 1-ért 0/1-es lények, erős és drága képességekkel), 4 lapos kék-vörös mini-etnikum, drakolder pakli alap, és szinte minden korábbi pakliba egy-két új lap (pl. Qu-warg, vámpír, motyogó, ork).

Egy pár a kedvelt lapok közül:

**Hydron:** 1 VP-ért 3/1-es, és húzhatok rá egy lapot, de 2 kör múlva elveszted a játékot, ha még él. • **Tojásrakó pöfeteg:** 4 VP-ért 3/1-es lény, ami tojásjelző segítségével 4 körönként termel egy ugyanilyen lényt. • **Csábítás:** 6 VP-ért ellop egy lapot. • **Hordázás:** 1 VP-s szakértelem, amihez 9 ÉP-t kell áldozni, de +2 sebzést ad minden lényednek. • **Lady Terilien:** 5 VP-ért 2/1-es kalandozó, aki nem lehet varázslat célpontja, 1 VP-vel olcsóbbítja a lapjaidat, és ingyen visszavehető a gyűjtőből.

Köszönet a debreceni tesztelőknél, akik a víziókat kitalálták!

MAKÓ BALÁZS

## VERSENYHELYSZÍNEK

**BÉKÉSCSABA** – IFI HÁZ,  
36. terem, Dorkovits 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).  
**DOMBÓVÁR** – Polgárvédelmi  
klub, Szabadság u. 14.  
**EGER** – Camelot Kártyavár,  
Kisasszony u. 23.  
**ELYSIUM** – 1132 Bp. Csanády u.  
4/B. (bejárat a Kresz G. u.  
felől), ☎: 239-2506,  
06-30-9-245-850.  
**GÖDÖLLŐ** – Petőfi Sándor  
Művelődési Központ, a HÉV  
Szabadság téri 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  
Bersenyi Dániel u. 11.  
**MISKOLC** – Bartók Béla  
Művelődési ház, Miskolc,  
Andrássy út 15.  
**NAGYKANIZSA** – Erkel Ferenc  
Művelődési Központ,  
Nagykanizsa, Ady u. 5.  
**NYÍREGYHÁZA** – Szabolcs utcai  
Móricz Zsigmond Művelődési  
Ház  
**PÁSZTÓ** – Next-Door Szerepjáték  
Klub, Pásztó Fő út 102.  
**PÉCS** – Esztérgár 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  
kültúrhelyisége, Ady E. u. 20.  
**VALHALLA PAHÓLY**  
KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza,  
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477  
**VESZPRÉM** – Sárkánytűz Szerep-  
játékbolt, Ady Endre u. 3.  
**ZALAEGRSZÉG** – Pázmány  
Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

Π J

E

EN

EK

V M R

Á S

M R



### VÍZIKÓ

**Időpont:** december 2., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 cs. Víziókból.

**Nevezési díj:** 2200 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### VARÁZSPONT

**Időpont:** december 8., szombat 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Nem lehet használni tárgyakat és épületeket, és tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** december 8., szombat 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Veszprém (új helyszín).

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán 70-242-7765.

### VÍZIKÓ

**Időpont:** december 8., 10.30 (nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Debrecen.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 cs. Víziókból.

**Nevezési díj:** 2250 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### VÍZIKÓ

**Időpont:** december 16., 10.30 (nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Nyíregyháza.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 cs. Víziókból.

**Nevezési díj:** 2250 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** december 29., szombat 11 óra (nevezés 9-ől).

**Helyszín:** Szentes.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### AZ ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** december 30., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Nem használhatóak az Ősök Városa lapjai (Ősök Városa, Rúvel hegy, Két világ közt ŐV lapjai). További tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Mánia, Teológia, Pszi szakértelem, A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 6., 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.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 6., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### KGK VERSENY

**Időpont:** december 9., (vasárnap) 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 nyereményalapot a legjobb helyezést elért befizető kapja meg.

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

**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

**november 24. szombat:** MAGUS

**december 2. vasárnap:** Star Wars

**december 8. szombat:** HKK

**december 9. vasárnap:** KGK

**december 15. szombat:** HKK

**december 16. vasárnap:** Star Wars

**december 22. szombat:** MAGUS

**december 29. szombat:** MAGUS

**december 30. vasárnap:** Elysium HKK

**január 5. szombat:** HKK

**január 6. vasárnap:** Star Wars

**január 12. szombat:** KGK

**január 13. vasárnap:** HKK

**január 19. szombat:** MAGUS

**január 20. vasárnap:** Star Wars

**január 26. szombat:** MAGUS

**január 27. vasárnap:** Elysium HKK

A versenyek – ha külön nem jelöljük – együttesen 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.

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

# A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2002. január 19., 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Hagyományos verseny ahol már lehet használni a Víziók kiegészítő lapjait is.

**Amatőr és profi kategória:** Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők, azok akik legalább három egymást követő félévben profik voltak, és azok, akik 2001. január 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

**Nevezési díj:** 500 Ft (tagoknak 400).

**Díjak:** A profi verseny pénzdíjas: I. díj 15 000 Ft, II. díj 10 000 Ft, III. díj 5000 Ft, IV. díj 3000 Ft.  
Az amatőr kategóriában 3 gyűjtődoboz Víziók.

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

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

**33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Víziók  
az amatőr kategóriában**

# SZABÁLYOK

**TILTOTT LAPOK:** Az alábbi lapok minden HKK versenyen tiltottak, kivéve, ha a verseny hirdetésében másképpen szerepel: A fála 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 szin, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db. *Tiltott lapok:* A mágia létsíkja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, A sárkány kincse. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**ISTENI SZÖVETSEÉG:** 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 pakliépitésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap koriát, tiltott lapok stb.). Nincs közös öröszot, nem közősek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik itt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

**ŐSÖK VÁROSA:** Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy és a Két világ közt lapjait lehet használni. Tiltott lap: A sárkány kincse. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

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



# Kérdezz...ALOM...felelek!

Ezúttal a szokásos kérdések helyett pár olyan problémáról írok, amik nem csak egy kezdő számára bonyolultak, hanem a profiknak is sokszor fejtörést okoznak.

Az első ilyen dolog az azonnali reakciók időzítése. Régen ez nem volt olyan nagy gond, mivel csak olyan egyszerű reakció lapok léteztek, mint az *Ellenvarázslat*. Ma már azonban a *Majd legközelebb* és a *Hatalom torzulása* korában jóval bonyolultabb lett a helyzet. A reakciók használatára vonatkozó szabály a következők: ha valaki kijátszik egy lapot, az ellenfél reagálhat rá egy reakcióval, majd ismét ő reagálhat, illetve ha az ellenfél nem reagált, akkor is reagálhat a saját lapjára. Majd amikor már senki sem akar reagálni, létrejönnek a varázslatok, mégpedig időrendi sorrendben! Először a legutoljára kijátszott reakció lap, majd az azelőtti, és így tovább.

Nézzük például mi történik, ha én elővök egy *Tisztítóítűt*, az ellenfelem agybénítja, majd én ellenvarázslom az *Agybénítást*, és utána már egyikünk sem akar, vagy tud reagálni. Először létrejön az *Ellenvarázslatom*, ami megakadályozza az *Agybénítást*, vagyis létrejön az eredeti *Tisztítóítűt*. Ez ideig nem túl bonyolult, mi van azonban akkor, ha az ellenfelemnek még van a kezében egy *Dornodon visszavágó*? Fontos szabály, hogy amíg a reagálások zajlanak, addig bármelyik varázslatra lehet reagálni a sorban, akár az eredetire, akár valamelyik korábbi reakció lapra. Tehát ilyenkor az én *Ellenvarázslatom* után, az ellenfelem még kijátszhatja a *Dornodon visszavágó* és a *Tisztítóítűt*re. Ekkor a végeredmény az, hogy létrejön a visszavágó, létrejön az én *Ellenvarázslatom*, nem jön létre az *Agybénítás*, és a *Tisztítóítűt* sem. Ugyan az *Agybénítás* nem akadályozta meg a *Tisztítóítűt*et, de a *Dornodon visszavágó* igen. Tovább bonyolítja a

helyzetet, én egy újabb *Ellenvarázslatom* meg tudom akadályozni a *Dornodon visszavágó*t, amit az ellenfelem újból megakadályoz egy *Megszakítással*. Nekem van ugyan még egy *Manacsapdám*, de csak három VP-vel rendelkezem. Ekkor megtehetem azt, hogy manacsapdázom a *Dornodon visszavágó*t, és a végeredmény a következő lesz:

Létrejön a *Manacsapdám* > létrejön a *Megszakítás* > nem jön létre az *Ellenvarázslatom* a *Megszakítás* miatt > nem jön létre a *Dornodon visszavágó* a *Manacsapdám* miatt > létrejön az első *Ellenvarázslatom* > nem jön létre az *Agybénítás* > létrejön a *Tisztítóítűt*, mivel semmi sem akadályozta meg.

Javasolom, hogy a könnyebb áttekinthetőség kedvéért mindig rakjátok ki a lapokat. Minden lapot jobbra attól, amelyikre vonatkozik. Ha egy lapra több is vonatkozik, akkor sorrendben egymás alá rakjátok őket. Ha minden lap kinn van, elindultok jobbról balra, és minden olyan lap létrejön, amitől jobbra nincs lap, vagy csak olyan van, ami nem jött létre. Az ellenfél lapjait pedig fejjel lefelé. A fenn leírt példát az ábrán láthatjátok.



Nézzük meg mi van akkor, ha az egyik játékos nem akar reagálni már, de a másik még többször szeretne! A szabály erre korlátlan lehetőséget ad. Így lehetséges például, hogy egy varázslatomat az ellenfél kétszer manaégeti és még ellenva-

rázsolja is. Régen még mondtunk olyan dolgot, hogy először kell manaégetni, és csak utána lehet ellenvarázsolni, de jól átgondolva az eredeti szabályt az a logikus, hogy ezt bármilyen sorrendben meg lehet tenni. Ugyanígy az is előfordulhat, hogy a saját varázslatomat ellenvarázsolom háromszor, például azért, hogy kevesebbet sebződjek *A Mester büntetésétől*.

A *Majd legközelebb*, az *Orrfricska* és a *Batalom torzulása* újabb csavart hoztak a dologba, mivel ezeknek a lapoknak az ellenvarázsláson kívül más hatása is van. Például ha kijátszom egy *Mágiatörést*, az ellenfelem *Majd legközelebbel* reagál, akkor még én is reagálhatok *Majd legközelebbel*, mivel az első legközelebb még nem jött létre, ezért az egész reakció sorozatban használható a *Majd legközelebb*. Ha azonban egy is létrejön a legközelebbekből, akkor a kör további részében *Majd legközelebbet* már nem lehet kijátszani.

Sok játékos úgy gondolja, hogy enged létrejönni egy *Majd legközelebbet*, vagy egy *Hatalom torzulását*, és az így kapott varázspontokból, vagy az így húzott lapokból akar tovább reagálni az eredeti varázslatra. Ez sajnos nem lehetséges, mivel a szabály az, hogy az összes reakció lap csak akkor jön létre, ha már senki nem akar reagálni, vagyis ha már húztam a torzulástól, akkor nem csak a torzulás, hanem az összes reakció lap és az eredeti varázslat is létrejön, nem lehet a továbbiakban reagálni rájuk.

Az *Orrfricska* már ravaszabb kérdés, így annál a lehető legegyszerűbb döntést hoztuk. Amikor valaki kijátszik egy *Orrfricskát*, az ellenfelének el kell dönteni, hogy költ-e rá varázspontot. Akár megteszi, akár nem, még mindkét játékos reagálhat bármilyen lappal bármire. Viszont ha nem költi el, később, amikor befejeződtek a reagálások, már nem költetheti el.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2001. december 10.



Szeptemberi feladványunkra nagyon kevés megfejtés érkezett, pedig egyáltalán nem volt nehéz. Álljon itt a jó megoldás azoknak, akik nem tudtak vele megbirkózni:

1. Kijátszom a Szörnyidézést, így ezután minden lényem két varázsponttal olcsóbb lesz. Az ellenfél, ha akarja, ezután lelőheti a gömbjével a csápjelzőjét. Ez lényegtelen a feladvány szempontjából. (-2 = 11 VP)
2. Kijátszom a Bátor manót, ha a robbanó gömb még az asztalon van, akkor a gyűjtőbe küldöm vele. (-1 = 10 VP)
3. Kijátszom az Álmosító manót, a Bátor manó az asztalon marad, mert neki nincs hátránya, kiosztok két álomjelzőt az Erszéyes elkarogra. (-1 = 9 VP, 2 jelző)
4. Szemet szemérttel visszaveszem a két manómat, és az ellenféllel visszavetem a Muggert és Ferwagort. (-2 = 8 VP)
5. Kijátszom az Álmosító manót újra, ezúttal az egyik rinocérosz asztalon. (-1 = 7 VP, 4 jelző)
6. Jön újra a Bátor manó is, az Álmosító manó meg visszajön a kezembe. (-1 = 6 VP)
7. Az Álmosító manóval most a másik rinót is elaltatom. (-1 = 5 VP, 6 jelző)
8. Kijátszom a Kisebb Zant a Bátor manóból, másolom vele az Álmosító manót, újabb két álomjelzőt osztok szét, most már mindegy mire. Az eredeti Álmosító manó visszaugrott a kezembe (8 jelző)
9. Sokadszorra is jön az Álmosító manó, a jelzőket mindegy kire rakom. A Kisebb zan, mivel ma-

nót másolt, visszakérül a kezembe.

- (-1 = 4 VP, 10 jelző)
10. Kirakom az Izapgólemet, lesz rajta 10 jelző. (-3 = 1 VP, 20 jelző)
11. Az utolsó Álmosító manót feláldozva, Kisebb zannal másolom a gólemet, akire ekkor 20 jelző kerül.
12. Kijátszom a Kürtöt, aktivizálom vele a gólemet, aki kivégzi az ellenfelet. (-1 = 0 VP)

Helyes megfejtőnk ezúttal nem volt.

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Neked 4 életpontod és 19 varázspontod, míg ellenfelednek 20 életpontja és 6 varázspontja van, egyikőtöknek sincs komponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

**Beküldési határidő:**  
**2001. december 10.**



## KÉZBEN LEVŐ LAPJAJD:

- Tolvajlás (D)
- Rejtő köpeny (E)
- Kazmárgyökér (D)
- Rovarsámán (S)
- Szepuku (T)
- Az erő ökle (T)
- Jégcsapás (L)
- Fekete kakas (L)

## KIJÁTSZOTT LAPJAJD:

- Energiasólyom (F)
- Szent Tölgy (S)

A lényeid az örösztban vannak. A sólyom 13/3-as. A paklidban még 16 lap van.

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Védekező taktika (-)
- Szkarabeuszok átka (F)
- A föld oltára (T)
- Aranyfecske (E)
- 2 Bronzszorényű pegazus (F)
- Acélgólem (F)

Minden lapja aktív. A két pegazus és a gólem az örösztban van. A föld oltárán 5 jelző van. Nincs lap a kezében.

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

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 20 ÉP, 6 VP, 0 SZK

Ellenfeled  
kijátszott  
lapjai

**Védkező taktika**

**szabálylap**

A védekezési bónusz +3+3 a szokásos +1/+1 helyett. A támadóknak kijáról kinyek -1 sebést, a tartóknak levét levék. +1 EP-kapnak. Ha van játékos Bűnöző taktika, a lapok hatása töltés egymást.

2010 © BudaMűt. Kft.

**A szkarabeuszok atka**

**bűbáj**

Dobd a paklid felől 3 lapját a Semmibe és álddod fel 3 EP-d: először lap a győzelem kéri. Ezt a képességet csak a saját körödben, körönként egyszer használhatod.

„Ok, azok az, amelyek megérdemlik az ezeket megfogalmazni!” – *Aby Marauder*

2010 © BudaMűt. Kft.

**A föld oltára**

**épitmény oltár**

Kijátszás felétek: csak kiny gőhöz: Kijátszás után tegy az 5 oltárral, majd minden oltárral felkötésed egy le oltó epet. x = végül le 3 oltárral. Ez az oltár az oltárral felkötésed egy oltó epet lap a győzelem kéri, vagy oltó epet felkötésed kéri a játékos felétek. Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha nincs játékos oltárral.

2010 © BudaMűt. Kft.

**Aranycske**

**szörny**

**Élentos**

**Repül.**

„Legyenek gazdagok lehetek de úgy, amikor, vagy gyors lehet, ha mind megéri a zsebed, mindig.”

2010 © BudaMűt. Kft.

Ellenfeled  
örposztja

**Bronsősrényű pegazus**

**szörny**

**Fairlight**

**Repül.**

**Hátrány:** ha megszeds egy játékos, az azonnal hűz 2 lapot.

„A nagy múltból az utókorra a levegőre emelkedés, megérte a világ.” – *Lord Kerill*

2010 © BudaMűt. Kft.

**Bronsősrényű pegazus**

**szörny**

**Fairlight**

**Repül.**

**Hátrány:** ha megszeds egy játékos, az azonnal hűz 2 lapot.

„A nagy múltból az utókorra a levegőre emelkedés, megérte a világ.” – *Lord Kerill*

2010 © BudaMűt. Kft.

**Acegőlem**

**torzszállott**

**gölem**

Nem csupán lehet gátló.

**Hátrány:** csak akkor jöhet ki a támadóknak, ha az előző körben megszeds a bűnözőknek az oltó epet egy kiny.

Minden gőlemmel kiderít a kinyéget. Oltó kinyéget, ha nem lehet egy 4 oltó.

„Az az epet, amelyet állítasz, csak az kiny oltó epet kinyéget.” – *egy játékos felétek*

2010 © BudaMűt. Kft.





# A DALLAM ÉBREDÉSE

## I. RÉSZ – AZ ELÁTKOZOTT KIRÁLY

„Miközben báróm búrjain futattam végig az ujjaim, bunyorgó szemekkel szemléltem a kölyköket. A gyűjtőcsarnok csordulásig megtelt a fiatal kis apróságokkal, akik mind ki voltak ébezve a nagy mesélésekre. Látam, hogy kész kis felnőttekkel van dolgom: nagy többségük mellén büszkén virított valamelyik klán apró jelvénykéje, s már maguk a gyerekek is felvették klánjaik szokásait. A katonaiíjoncok fegyvermezett rendben ültek előjáróik által megszerkesztett sorokban, s arcuk is komor volt. Leghangosabban a mutáns-csémék csiviteltek, kik már megjelenésükben is torzabbnál torzabbak voltak. Kirázott a hideg, amint belegondoltam azokba a nyálkás, cuppogó, csápos szörnyszüleményekbe, amelyekké némelyikük válni fog. Szerencsére a búrok halk pendülései felébresztették a muzsika szívembe pihenő szeretetét, s ez erőt adott a folytatáshoz.

Az izgatott morajlás lassan elcsendesedett: csak a buzatos járatokból fújó barlangi szél zúgása hatolt el közibénk, s vegyült el az ünnepi máglya lángjának ropogásával. Végigtekintettem az izgalomtól sápadt arcokon, s a csillogó szemeken. Szívet melengető érzés volt, hogy az ifjoncok teljes figyelmüket nekem szentelték, s várták, hogy a zene varázsa szárnyra kapja őket. A tűz visszfénye megvilágította körülöttem gubbasztó alakjukat, s legnagyobb öröömre feltűnően sok bárfa alakú kis jelvényt láthattam a közvetlen közelemben.

– Galetkik! Hosszú hónapokat voltatok távol az otthon melegétől. Ez alatt az idő alatt megtanultatok magatokra vigyázni, túl vagytok első megmérettetéseiken a torzszülöttekkel szemben, s megtanultátok tisztelni őseitek szellemét is. Szembesültetek az élet kibívásaival, s kezditek megtanulni, hogyan is kell beilleszkedni a begymélyi szintek rendszerébe.

Ám elfut a visszabozbotatlan idő, s egyre közeledik az a pillanat, mikoron tanulóéveitek végeztével komoly kibívásokkal kell szembenéznetek. S bár borzasztó fontos, hogy testileg alkalmasak legyetek erre a feladatra, de a szellemi épülésekre sokallta nagyobb

figyelmet kell fordítani. Ezért batározott úgy a Helytartók Bölcs és Igazságos Tanácsa, hogy itt az ideje újra feleleveníteni a régi hagyományokat. Ennek szellemében kötött a Hegy bivatala megállapodást a klánokkal, melynek értelmében minden holdbónap során, mikor a felszínen, a sziklákon és felbőkön túl megtelik az ezüstösen csillogó hold, eljő valaki közülünk közétek és feleleveníti a régmúlt korok nagy tetteit.

Az én nevem Glam Callas, mely őseink nyelvén ‘Fénylő Csillagot’ jelent. A bárd klán dalnokaként engem ért az a megtiszteltetés, hogy elsőként jöböttem el közétek. Így bát a lángok lobogásától és ragyogásától kísérve elkezdem szólni a történetek fonalát. Elkezdeni elkezdem én, de befejezni mások fogják.”

Szavaimat elnyelte a csarnok bomálya, s megdöbönt csend ölelt körül. Így bát ölembe vettem faragott bárfamát, s lassan, ujjaim nyomán a távoli múltba vesző korok dallamai keltek szárnyra a mitikus félbomályban.

„A történet, amit elmesélek, a réges-régi múltban játszódik. Akkor, mikor a galetkik még nem ismerték az összefogást, s részekre szakadva, állandó háborúk és viszályok közt éltek. Hallgassátok hát az elátkozott király történetét...”

Mikor a hegyek még ismeretlen barlangok labirintusai voltak, ahol minden sarokban gyilkos szörnyek lapultak, mikor a galetkik még nem heverték ki a Felszín elvesztését, és szüntelen háborúztak egymással, mikor a hegyek szintjei még nem különültek el egymástól, s az ingatag királyok próbálták hatalmukat minél több csarnokra és galetkire kiterjeszteni, jött el az ideje, hogy a galetkik egyre mohóbban kezdtek áhítozni a Béke iránt. Bölcs bárdjaink nyomán terjedt el a legendája annak, miképpen próbálta ezt meg Sziklamélyszinten az ősi korokban Ércarmú Korald.

Sziklamélyszint, ez a mesékbe és legendákba burkolózó, távoli barlangrendszer nagy napokat élt át akkori-





ban. Még elevenen élt a galetkik emlékezetében a Nagy Vész, mely kis híján romba döntötte egykor virágzó birodalmukat. Ez nem volt más, mint a Sziklamélyszinten megszámlálhatatlanul hosszú óta dúló háború. Szövetségek keletkeztek és hulltak szét, önjelölt uralkodók emelkedtek ki a csaták sűrűjéből, hogy aztán az idő árja elnyelje őket, s a sanyarú helyzet közben semmi sem változott. A félelem állandó lakójává vált a szíveknek, s olybá tűnt, a galetki nép átka az idők végéig kísérteni fog.

Ám mint minden rossznak, ennek is vége szakadt egyszer. Volt ugyanis néhány élteesebb öreg, akik sokat tapasztaltak életük folyamán, s az egy-egy törzs képviselőiben összehívták királyokkal az újév kezdetének napján összeültek, hogy az első holdhónap során a vizsálkodás sebeire orvosságot találjanak. A megoldást csakis az jelenthette, ha a királyok meghajítják nyakaskis fejüket, s elismerik egyesített seregeik Kapitányának egyiküket. A bölcs öregek minden hatalmukkal azon voltak, hogy a további vérontást megelőzendő jelöljék ki a legerősebb királyt erre a megtiszteltetésre, hogy beköszöntsön végére a Béke uralma.

A jelenlevő királyok mind buzgón helyeselték a kezdeményezést, hisz népüket időtlen idők óta gyötötte a Nagy Vész. A papok naphosszat imádkoztak, kérték az Isteneket, adjanak nekik jelet a Kiválasztotról. Mert az egymás felé gyanakvón sandító, vérben forgó szemű galetki kiskirályoktól semmi jót sem remélhettek. Az éltes öregek is tudták jól: ha most nem jutnak dűlőre, a heves, karmaikkal hadonászó királyocskák, kik most egymásra csak a szájukat tájtják, s az őket sújtó nyomorúságos állapotra a saját tehetetlenségükkel szolgáltatnak okot, örömet gyűjtjék fel a másik barlangját, hogy a pusztulás lángjaitól megigézve gyönyörködjenek benne. S ha egy kicsit melegedhetnek tüzenél, hát annál jobb! „Nem! Ezt semmiképp sem lehet hagyni!” – szögezték le határozottan. De a napok kérlelhetlenül követték egymást, s közeledett a holdhónap vége.

Volt a várakozó kiskirályok között egy, ki Ércarmú Koraldnak nevezte magát. Hamar megérezte a lehetőséget és a bölcsék határozatlanságát, s míg a többiek vitáztak, csapatait a gyűlés közelébe rendelte. Nagy volt ő, alakja délceg, s messze zengtek dicsőségét a hegymélydalnokai. Kiváló katona hírében állott, számos győzelemmel és alávetett szolgálával a tarsolyában. Ez talán vezérségét alapozhatta volna meg. Ám a Sziklamélyszintet átfogó, egyesített armádia vezetése megfontoltságot, s éles elmét is kívánt, melyekkel a gőgös macakcságáról

híres, vad vágyai által uralt Korald sohasem rendelkezett. Ez pedig alkalmatlanná tette bármiféle olyan címre, ami nem kevés bölcsességet kívánt, s amibe nála sokkal tapasztaltabbak és körmönfántabbak is belebuktak már.

Ám a sors útjai a legváratlanabb megoldásokhoz vezetnek. Kérlelhetetlenül közeledett ugyanis a gyűlés végnapja, a megegyezésre való legesekélyebb remény nélkül. A királyok kőre seregelt nép között kitört a pánik. Őrült szónokok tüzelték őket, s világvégét jósoltak. Az indulatok a forpontra jutottak.

Ekkor villantotta meg legendás karmait Korald, s éktelen bődüléssel magasodott alakja a királyok és a papok fölé. Ő, hogy nem áttalotta a tanácsadói által belesulykolt hazugságokat a magáévá tenni! Felemelt fejvel kiáltotta ki magát az Istenek küldöttének, s ilyformán formált jogot a Kapitány címére. S az események dagadó árját elterelni már nem volt mód: ha egyszer a nyers erőszak elszabadul, haragja rettenetes! Mert azon jelenlévők, kik megelégetve a dolgot, a mindenséget elátkozva el akarták hagyni a gyűlést, csakhamar szembetalálták magukat Korald felsorakozott és elszánt arcú katonáival. A királyok így csakhamar azon kapták magukat, hogy egyre-másra éljenzik a Küldöttet, s egymást túllícitálva borulnak lábai elé, hogy hűséget fogadjanak neki. A félelem bizony nagy úr!

Ám a megrázó esemény csak most következett: Ércarmú Korald ugyanis a vének előtt kérte nőül Hegymélyi Hajnalharmatot, az egyik legerősebb király leányát. Erre a kérésre az adott helyzetben nem lehetett nemet mondani! Ilymódon került Korald hatalmába a legnagyobb akkor ismert haderő.

Mert mondok én mást is. Ahogy a papok éltették a nemes férfiú érényeit, egyre többekben erősödött meg a hit: hátha tényleg ő hoz a galetkikre megváltást! Akik ott voltak, még sokáig beleremegtek, ha visszagondoltak arra az ünnepélyes pillanatra, mikor a morajló tömegek sűrűjében kíváncsi, elszánt és reménykedő tekintetek tüzeiben nagy Korald vezér délcegen mérte végig a tömeget, s karmait meresztgetve esküdött a nép szolgálatára. Ám hangját hamarost elnyelte az ezrek meg ezrek torkából felszakadó üvöltés. Akkor kétségbevonhatatlannak tűnt, hogy ő lesz a nép harcosa.

Megválasztatott hát a Kapitány, ki jelentős sereget toborozva magának minden eddiginél nagyobb esélyek-





kel vágott neki annak, hogy uralmát megszilárdítsa, s elhossa Sziklamélyszint népe számára a várva várt Békét.

Az Istenek Korald karmainak kedveztek, s a féktelen hadúr kemény csapásai alatt egyre törtek meg az ellenállók. Katonái sokat morogtak amiatt, hogy galetkik ellen kell harcolniuk. Sokan inkább a torzszülöttek ellen vonultak volna, de még többen gondoltak engesztelhetetlen elszántsággal az Ellenségre, aki erővel vette el otthonaikat, s földönfutókká alázta le a galetki népet. Igen, még élénken élt a szívekben a Felszín legendája, s a régi dicsőség fénye bizony nem fakult a sötét barlangok homályában sem.

A hatalmas armádia egyre több barlangot hódított meg, s egyre másra hajoltak meg az új Kapitány előtt a nyakasabb ellenállók is. Korald látszólag kegyesen fogadta hűségüket, de kegyetlen természete már ekkor kiütöközt. Hisz mikor az uralmával dacolók megkérdőjelezték sokszor értelmetlen áldozatokkal járó vérontásait, a lázadókat harcosaival kergettette szét. A kételkedő kiskirályokat pedig a tanácsadói nyerték meg az ügynek csengő arányaikkal. Akinek pedig az erszény nem fogta be a száját, azok rejtélyes körülmények között hagyták el a Kapitány táborát, s többé színüket sem látták.

Közben eljutottak a Kapitány fülébe harcosainak álmjai, s tanácsadóinak mézízű szavait hallgatva egyre inkább kezdte eszéit

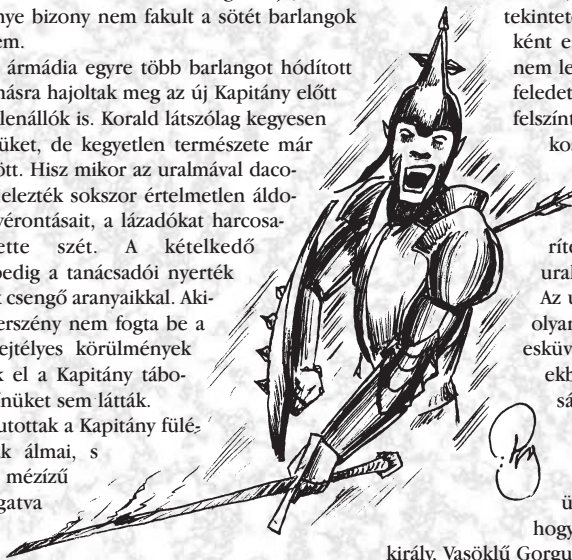
venni rajta a gőg és a hit, hogy megadja nekik azt, amit kérnek...

Így ért hát véget a Nagy Vész Sziklamélyszinten. A Béke beköszöntével a győzedelmes, diadalittas sereg örömmámorában a féktelen, szilaj Koraldot a Csarnokok Urának kiáltotta ki. Az öregeket meglepte a hír, és sok törzsi király is felháborodott ezen az ostobaságon – mert hát Korald Kapitányként végül is alkalmasnak bizonyult arra, hogy a széthúzó seregeket vezesse, de nem uralkodásra termett. Jobban hajlott volna a koránás fők akaratához egy megfontoltabb férfiú. Ám az őrző üdvrivalgás és a diadal megszárdította magukat a kiskirályok harcosait is, s a tulajdon népük akaratával szemben egyikük sem dacolhatott. Így hát tehetetlen kavicsokként sodródtak a rohanó ár módjára dagadó éljenzéssel. A lelkesedés magával ragadta a dolgozókat, s magukat az Istenek követeit, a papokat is, akik a Békének felszentelt templomban kenték fel az újdonsült Csarnokok Urát, s tették fejére az ezzel járó koszorút. Bah! Sok minden történhetett volna másképp, ha az a pár száraz kóró nem éktelenkedik akkor és ott azon a

fejen! Ám a szerencse vaknak bizonyult, s Sziklamélyszint élére emelte a Kiválasztottat. A papok az Ősök áldását kérték, hisz szemlátomást számos égi jel mutatott arra, hogy Korald személyében testesül meg az az újdonsült erő, melyben a Felszín *visszafoglalásának* lehetőségét látták. Ó, micsoda elvakultság, micsoda pőfeszkedő, ostoba gőg! – de a józan ész figyelmeztető szavát senki sem hallotta. Korald büszke tartása, ünneplés fogadalma pedig sokakat megtévesztett:

„Én, Ércarmú Korald, kit az Égiek óvó tekintete kísér, a régi, dicső múlt harcosaként esküszöm, hogy addig nyugvásom nem lesz, míg szeretett népemnek az elfeledett tündérkertet, a napsütötte, füves felszín vissza nem foglalom, s mintegy koszorúm zálogaként át nem adom. A Sorsom engem úgy segítjen!”

S bár a harcosok üdvrivalgása újra és újra szólásra kényszerítette őt, inentől kezdve békés uralkodásának reménye elenyészett. Az uralmat jelentő koszorúval a fején olyan hatalmat idézett meg, melynek esküvével a foglyává vált, s a későbbiekben nem kerülhetett el sanyarú sorát.



Történt ugyanis, hogy a nagy ünneplés csúcán hírvívó érkezett, hogy az egyetlen, még alá nem vetett

király, Vasöklű Gorgus és csapata a közelben táborozik. Korald izzó tekintettel meredt trónján a sötét éjszakába, miközben forralt bort kolygoltat.

„Ne is törődj vele, dicső Korald!” – emelkedett szólamra hű énekmondója, az öreg Gat Ladas, a 'Megfontolt elme'. – „Tudod, a regös feladata, hogy kobzán szerzett dallal fedtesse a múlt sérelmeit, s ki más adhatna urának igaz tanácsot, ha a gondok háborgó tengerén hanykolódik lelke? – A körülötte álló tanácsadók gyanakvón mérték végig az ősz dalnokot. – Mivégre szolgál a diadal, ha nem arra, hogy a megnyugvás s a béke hírvívóje legyen? – folytatta rájuk ügyet sem vetve. – Ez a nap neked szolgál! Vitéz kapitányaid legyőzik a Vasöklű hitevesztett, gyűlevész seregeit. Ne kockáztasd sorsod kerekének rosszra fordulását, maradj meg híveid körében, s mi győztesnek mondunk majd Téged! Halld hát meg szavam, Csarnokok újdonsült Ura!”

Korald italtól elborult tekintete végigsiklott a mulatozókon, szakállán végigsorodta a szájából kiömlő bor. S már felháborodottan emelkedtek volna tiltakozásra a késpenge vékony ajkú tanácsosok, mikor a Csarnokok Ura örült vigyorral kapta koszorúját a karmai hegyére, s azt hevesen rázva elüvöltötte magát:

„Harra fel! Úzzük ki innen a Vasöklű seregét! Mert



nem lesz itt addig béke, míg az utolsó rabló is itt tanyázik szeretett barlangjaink körül! S hol a Csarnokok Urának helye, ha nem a sereg élén?” – szavait a tanácsadók helyeslő morgása kísérte. Gat Ladas csendben meghajolt. „Elrendeltetett.” – morogta a bajsza alatt, majd elietett.

Az ünneplésből így lett aztán borgőzös mézszárlás. Mert a bölcsnek cseppet sem nevezhető Korald megrészegült seregét egyenest a Vasöklű kicsiny, de elszánt arcvonalának vezette. Azon az éjszakan sok galetkivér folyt értelmetlenül, az égiek akarata szerint mégis a Vasöklű csapata maradt alul. Bár vitézül küzdött, egy ízben magát az Ércművészt is megsebesítette, de a sásák módjára rázúduló csapások alatt végül összerogyott. S Korald, a haldokló fölé állván, a legyőzött egykor vasok szorítású, immáron legalább a halálban megbékélő, finom kézfogásra nyújtott kezét megragadta, s részeges indulatában tőből kitepte.

Am a várt lelkesedés elmaradt. A Vasöklű vitéz harcos volt. S a néma csendet csak a megcsönkített haldokló vészterhes hörgése törte meg:

„Légy ezerszer átkozott, elvetemült bold! Kezedbe kaptad néped felemelését, de te azt önző módra néped alá tiportad! Legyen hát! Uralmad napjai e perctől meg vannak számlálva! Az én véremből fakad majd szíved megrontója, s így teljesedik majdan be Végzeted! De hasztalan haláloed sem lesz gyógyír sebemre, melyet csak fiaid veszte orvosolhat. Miként te most fölöttem, úgy fognak ők egymás fölött igazságot tenni. Ezzel az én ügyem bosszulva leszzen... Várlak...a...a... pok...”

Am a Csarnokok Urának karmai újra meg újra lecsaptak, vérbe fagyasztva a Vasöklű rekedtes suttogását. A kihült csönd egyre súlyosabb teherként nyomta a szemlélők vállát, mígnem kiáltott Korald: „Bort!”, s a véres diadal ünneplése következett...

A baj a győzelem utáni hajnalon kezdődött. Hogy az éjszaka mi történt, azt kevesen tudták volna megmondani, hisz tán még nem ültek akkora ünnepet Sziklamélyszinten sohasem, mint a Vasöklű Gorgus felett aratott diadalt követően. S ahogy a kialvatlan, bután pislogó szempárok a Csarnokok Urára szegeződtek, senki sem akart hinni a szemének. Korald ugyanis féltő óvatossággal vezetett maga mellett egy peckesen lépdelő, különös, vörös hajú nőt.

A katonák meglepő morajlása kíséretében indult

meg palotája, Cseppkövár felé, az értetlen és méltatlankodó tekintetekre ügyet sem vetve. Ha a tanácsadók nem parancsolják azon nyomban paprikavörös arccal utána a sereget, tán meg se várta volna hú katonáit, kik az imént még a vérüket ontották érte. Persze futótűzként terjedt a hír, s csakhamar elindultak a találgatások. A babonás népség persze rögtön a Vasöklű átkára gyanakodott, de a méltatlankodó tanácsadók hátrafordulása rögyest elhallgatatta az efféle szóbeszédet. Nincs ebben semmi földöntúli, hirdették a józanabbak, s ravaszul kacintottak. Hisz mindenki tudta, mily kikapós is Korald uraság.

A hazaúton aztán a tudatlan népséget a bölcs tanácsadók világoztották fel. Hisz a jövevény egy egyszerű szolgálóleányzó volt, ám királynőket megszedítő termettel, ördögien csillogó szemekkel, s pajzán mosollyal. Semmi rendkívülit nem lehetett találni benne, hogy a győztes maga mellé emeli az el-lenség egy rabszolganőjét. Elvégre ő volt a Csarnokok ura, megtehetette. S ugyan mi különös volna ebben?



„A szólam utolsó csengő hangjai lassan elbalkultak. A dallam első akkordja ezzel véget ért. Súlyos csönd telepedett a társaságra, s a szívem nyugtalanul kalapálni kezdett. Gyöngyöző homlokokkal, izgatottan tekinttem végig a hallgatóságomon. Már készülődtem volna a szólásra, mikor szembesültem a zene varázsával, s énektől kiszáradt ajkaim mosolyra húzódtak.

A galetkik ugyanis megigézve vettek körül sápadt arccal, de tűzben égő szemekkel. Szinte éreztem legbűtűl, mit élhetnek most át: izéltőt kaptak a mesék fonalának szövéséből, s a zenét követő csönd fogva tartotta képzeletüket. Látták maguk előtt a délceg, fújtató, de vérben forgó szemű Csarnokok Urát, hallották a katonák moraját körös-körül, a távolban a baljóslatú szelek fúvását, csontjaikban érezték a Csarnok bidegét, míg el nem borította őket a körülölelő sötétség...

Vigyázva, hogy a legkisebb zajt se csapjam, emelkedtem fel ültő helyemből, s a pisllakoló parázs halvány mécsvilágánál bagytam magukra őket felkavarodott érzelmvilágukkal.

Lassú, kimért léptekkel indultam utamra, s szívét melengető érzés volt látnom, miképpen szenderülnek álomba, egyikük a másik után. A csönd így oldotta föl szívükön a képzelet varázsát, s a képek sürgölődő for-



# MEGÉRKEZÉS

Éppen Sintlének, a professzor betegeskedő unokájának készítettem a gyógyteáját, amikor a jó öreg Zuveghar őrjöngve berontott.

– Grimm, te átkozott goblinfajzat! – rivallt rám. – A laborom, a kísérleteim... Minden romokban hever! Mi történt?

– Nos... – kezdtem bele lehajtott fejjel, lesütött szemmel, előre begyakorolt, szánalmat keltő remegő hangon. – Én mondtam a Tisztogatóknak, hogy vigyázzanak.

– Miii? –hördült fel a prof. –Mit kerestek itt azok a vadállatok?

– Alighanem a bolhedorokat üldözték végig a városon.

– Az én bolhedorjaimat? Hogy kerültek az én... Grimm! Biztos mindent úgy csináltál, ahogy azt meghagytam?

– Pontosan úgy. Kicsit több megvilágítás, kicsit kevesebb fej-adag. A fényt élvezték, de mikor meglátták, hogy kevesebbet kaptak enni, dühöngeni kezdtek, és kitörtek, végül...

Az ősz professzor gyanakodva nézett rám.

– Igen, végül... Folytasd csak.

– Tehát kirontottak, összetörtek mindent, és...

– És?!

– Biztos tudni akarja?

– Biztos!

– Felfalták Nyüzsgöncöt.

A professzor összeomlott. Az elhízott, undok kis jószág Zuveghar kedvenc hártás lemúrja volt, még abból az időből, amikor az öreg is lárvaként küzdött szintről szintre. Amikor végül letelepedett, megtartotta házi kedvencnek a kiállhatatlan állatkát. Szegény mesterem elkeseredetten mormolta orra elé a legendássá vált jóslatot: „Mindegy, ennél úgysem jöhet rosszabb”. Persze, mint mindig, most is tévedett.

Éppen az üvegcséket rendeztettem, az emlékezetes Bolhedor eset után egy héttel, mikor vad dörömbölés hallatszott barlangunk faajtaja felől. A prof rögtön felpattant és rohant ajtót nyitni: már nagyon várta az új mátekel gombákat a helyi kereskedőtől. Természetesen csalódnia kellett. Kint három, ápolatlan, kissé ittas galetki harcos várta, piszkos páncélzatukon a Begyűjtők jelével.

– A kiskölökért jöttünk – recsegte a vezetőjük.

– A helytartó úr nem tűr több késedelmet, professzor – tette hozzá a legalacsonyabb.

Tudni kell, ezeknek a galetkiknek az a feladata, hogy összegyűjtsék a tizenkettedik életévüket betöltő gyerekeket, és elvigyék egy frissen kolonizált hegy legalsó barlangjaiba, úgymond, igazi túlélőt fagni belőlük. Elképesztően barbár szokás. Nálunk aki egyetértett a törzsfővel mindig és mindenben, az már túlélőnek számított. Hát igen, a nyúlósaknak igen kifacsarodott a kultúrájuk. Visszatérve az eseményekhez, Zuveghar professzornak volt egy kisunokája, Sintle, akit egy különös sorvasztó kór emésztett. Még régebben, mikor a szülők egy város körüli barlangtúrára vitték a kicsit, megtámadta őket egy árnyjáró nevű torzszülött. Senki se értette, hogyan került egy ilyen erős nekromantikus lény a Rúvel hegyi főváros közelébe, de a végeredményen ez nem változtatott. A prof lánya és veje meghaltak, és a kis Sintlét is éppen csak meg tudták menteni a helyszínre érkező Katonák. Akkortájt többen rebesgették, hogy a fiatalok út-

ban voltak a hatalomért folytatott harcban a Mágusiskola egyik rektorának, és hogy esetleg ő szabadította el az árnyjárót, de nem sikerült bebizonyítani semmit. Az évek teltek-múltak, a kisgyerek igen lassan gyógyult, pedig megérdemelte volna, rendes kölyök nagyon. Eljött a tizenkettedik születésnapja, de Zuveghar kijárta a helytartónál, hogy ne vigyék el a Teron Hegyre. A város vezetője kelletlenül bár, de engedélyt adott, hiszen a professzor a kutatásaival nagy megbecsülést vívott ki magának. A határidő másfél év volt, és éppen mostanában telt le. A kisfiú, bár szépen gyógyult, nem lett volna képes a hosszú útra. Ezt Zuveghar is tudta.

Azt mondták, így is néhány héttel később jöttek. A helytartó jóindulata.

Könnyek látszottak a prof szemében.

– Sajnálom, Mester. Bárcsak segíthetnék.

– De mennyire, hogy segíthetsz! – villanyozódott fel.

Rám nézett, megszállott tekintettel. Mint amikor valami esztelen kísérlet jut eszébe. Megborzongtam. Az öreg a szekrényéhez futott, hosszasan turkált benne, majd elővett egy üveghengert, benne fénylő kavicssal.

– Tudod, mi ez, Grimm?

Hosszasan törtem a fejem, megpróbálva visszaemlékezni mindenre, amire a prof tanított az évek alatt. Hát persze!

– Egy őskő! Ilyesmit fálnak maguk a nyúlósak marokszámra, hogy erősödjenek!

– Hát ennél kicsit azért több, de a lényeg ez. Nekünk galetkiknek, vagy ahogy te hívsz minket, „nyúlósaknak”, az őskő jelkép. Az esszenciánk. A lényünk.

– Aha... – bólogtam rosszat sejtve.

– Te leszel a Tündérföldi, Grimm! –tört ki az öreg örömmármorban.





Nem értettem a dolgot.

– A régi időkben, a mesék korában a tündérek nemes népe nem volt túl szapora. Megesett, hogy ha egy párnak nem született saját utóda, akkor örökbe fogadtak egyet. A sarki ködök leple alatt belopóztak az emberek falvaiba, és elragadtak néhány gyereket, emberbőrbe bújít troll fiókákat hagyva a helyükön. Az embergyerekeket aztán sajátjukként nevelték. Ők a Tündérföldiek. A Cseregyerekek.

– Aha. Hehe. Milyen jó, hogy én goblin vagyok, nem tündér vagy troll, ugye? Így aztán tárgyitalan az egész. Szóval akkor kiséperjem a labort, miután kihordtam a szemetet és elmostam az összes üveget? Hehehe.

A prof nem tágitott.

– Hát nem érted, Grimm? Te nem vagy galetki, de még lehetsz! – mutatott az őskőre.

– Izé, professzor, én csak azért mondtam, hogy „bárcsak segíthetnék”, mert tisztában voltam vele, hogy úgyse tudok...

– Nézz magadra, Grimm! – próbált hatni rám Zuveghar. – Nem akarsz nagy és magas lenni horgas orrú, nagyfülű, ijedti kis jószág helyett?

– Nem! – vágtam rá azonnal. – Nálunk a horgas orr szimbólum. Tekintélyt sugároz. Az, hogy kicsi vagyok, csak jó. Praktikus, ha el kell bújni.

– Galetkiként nem kellene bújkálnod.

– Ne tegye, Mester! – nyüzszítettem. – Hol talál még egy ilyen remek segéderőt, egy ilyen okos goblint, mint én?

Zuveghar ellötte utolsó aduját.

– Az unokámért tennéd.

Megfogott.

A transzformációt szavakkal nem tudom leírni. Az első pillanattól, mikor az őskövet lenyeltem az utolsóig, amíg teljesen fel nem oldódott a belsőmben, valami hihetetlen önkívületben, transzcendens álomban lebegtem. Éreztem az idegen emlékeket, amint belém ivódtak, a különös energiát, ahogy egyé vált velem, az évezredek népe lényét... Aztán minden további nélkül összeestem, és órákig csak feküdtem. Mikor végre észhez tértem, úgy éreztem magam, mint a szokásos éves nagytakarítás után. A szomszéd ágyból Sintle mosolygott rám csodálkozva.

– Sikerült! – táncolt örömeben a prof mellett. – Túlélted!

– Micsoda? – hördültem fel erőltlenül. – Meg is halhattam volna, maga sarlatán?

– Hmm, nos, volt rá esély... – motyogott, aztán felcsillant a szemem. – Az a lényeg, hogy sikerült!

– Sikerült?

– Nézd meg magad! – Ezzel egy tükröt tartott elé.

Elborzadtam. A kellemes zöldes bőrszínem halványszürkévé vált, szegény arcom jobban hasonlított egy nyúlósra, mint egy goblinra, még jó, hogy elálló füleim és horgas orrom nyomokban megmaradtak. Lerúgtam a takarót. Te jó ég! Majdnem akkora lettem, mint Sintle. Szegény anyám, ha most látnál...

– Professzor, maga egy veszedelmes örült. Sürgősen menjen el a papokhoz gyógykezelésre.

– Látod, miket mondasz máris? Ne feledd, ez nem olyan, mint



egy illúzióvározás. Nem csak a külsőd lesz idővel egyre hasonlatosabb egy galetkihez.

– Majd megpróbálok együtt élni vele valahogy. Persze, ha néhány napnál tovább életben maradok a Teron hegyben. Hiszen semmi másra nem értek, mint amit maga tanított.

– Az elég lesz, ne félj. Ha pedig bajba kerülsz, keresd meg Thunil Baltarogot, az ottani helytartót. Valamikor én tanítottam. Emlékszik majd rám, öreg oktatójára.

– Igen, és én kapok majd két hét kényszermunkát minden körmösért, amit egykor kiosztott neki.

– Ja, és még valami, Grimm – egészen elkomorlyodott az öreg.

– Igen?

– Köszönöm.

Az út a Teron hegybe hosszú volt és fárasztó, de nem megerőltetőbb, mint például Zuveghar prof erőnlét-felmérő kísérletei. A kis galetkikkel hamar összebarátkoztam, valahogy nagy füleim és orrom miatt ösztönösen elkönyveltek a csapat mókamesterének. Ők csekély kis erejüket, ami testük formálását illeti, arra használták általában, hogy minél izmosabbnak, felnőttebbnek tűnjenek. Jókat mulattak rajtam, de nem rosszindulatból. A Begyűjtőknek még jól is jött, hogy valami eltereli az apróságok figyelmét a monoton utazásról. A profra gondoltam, és unokájára, akít most nyugodtan kezelhet titokban. Rengeteg megmaradt bennem az őskő energiájából, nem lesz nehéz átalakítani segítségével testrészeimet, mint egy igazi galetki, hogy meg tudjam védeni magam, amíg Sintle felgyógyul, és eljön felváltani. Addig pedig leszek én a Tündérföldi, a Cseregyerek. Jutott-e valaha bárki is a Hegyes Fog törzsből magasabbra? Ki tudja, idővel még a Tisztogatók közé is beléphetek, én, a kis goblin! Szegény anyám, ha látna!

GRIMM FAYLANDE

a kicserelt galetki (#5685)



### Kedves Thomas Curse!

Mit nem hallok?! A nagy passzivitásból elrugaszkodva egy csapásra fölépítették a szövetségünk színvonalas Könyvtárát, úgy, hogy mindenki csak tájta a száját a csodálkozástól? Egyébiránt meg kell, hogy mondjam, jogosan, hiszen építkezésed mennyisége dacol a hivatalos szabályokkal: teljesen példátlan (nem is beszélve arról, hogy mindaddig fizikailag is lehetetlenségnek látszott), hogy valaki milgandgyűjtástól milgandoltásig fölhúzza a Könyvtár utolsó harmadát! És mivel ezután nyilván erősen megszigorítják az ellenőrzést, ezt valószínűleg a későbbiekben senki sem tudja majd megismételni. Hogy őszinte legyek, egyáltalán nem tartom elképzelhetőnek, hogy még a gyönyörű Könyvtárunkba is belerombolnak annyit, amennyit „szabályellenesen” építettél. És még csak nem is nagyon haborodhatunk föl, hiszen ténylegesen mindannyian tisztában voltunk ezzel a bürokratikus és ennek megfelelően elég érthetetlen szabállyal.

Ebben az esetben pedig kárba vész az elképesztő mennyiségű munka, amit elvégezted... Nyaff!

De előfordulhat az is, hogy egyszerűen csak behunyják a szemüket a hivatalnokok. Ennek két oka lehet: az egyik a bürokraták megszokott mérhetetlen lustasága, a másik pedig, hogy olyan kedves és mindenki számára rokonszenves szövetség vagyunk... Am, sajnos, és roppant valószínűtlen, tekintetbe véve, hogy tapasztalatom szerint finom és könnyed eleganciánk egyáltalán nem hatja meg a hivatalnokok szívét, sőt, időnként vehemens rosszindulatot vált ki belőlük! Nyaff!

Bizony, nehéz az élet! Az én sorsom amúgy is a legelkeserítőbbek közé tartozott, hát még mióta felköltöztem a hatodik szintre, mely a szolgálkáról kapta a nevét! Nyaff! Bár, csak magamat okolhatom: előre tudtam, hogy milyen szörnyűségek várnak rám, hiszen valaki a felsőbb szintekről elkészítette a szolgálkaszint részletes leírását és elemzését. Ennek a rendkívül hasznos útikalauznak a jóvoltából már a költözökös előtt tisztában voltam döntésem életveszélyes voltával – de hát életem volna le egész nyomorúságos életem a kutyaszinten?!

Szóval felköltöztem, és azonnal megbántam, amint megláttam az ezen a szinten lakó galetkik bárgyú és erősen hiányos fogazatú vigyorát. Miért van az, hogy minél feljebb költözik az egyszerű galetki, egyre csak csökken és csökken a fogainak száma és az intelligenciaszintje? Rossz belegendolni, hogy ha már itt, a hatodikon is ilyen borzasztóan buták egyes „bajtársaim”, akkor mi lehet, mondjuk, a harminchetedik szinten? Bár, hogyha belegendolunk, hogy a szint irányítói és a boltos is mind sokkal magasabb szintekről érkeztek, akkor nem érhet különösebb meglepetés minket...

Igy hát kerestem magamnak egy alig-alig lakályos barlangot, aztán követőim kíséretében elindultam, hogy szétnézzek a szinten. Első bókászásom alkalmával belefutottam egy különlegesen undorító torzszülőttbe, amely nagyjából egy nyáladzó, óriási nőstény imádkozó sáskára hasonlított. A fent emlegetett útikalauz alapján azonnal fölismertem ezt a csúf lényt, amely egyébiránt iszonyatosan el van szaporodva ezen a szinten. Pusztító szójer névvel verték meg az Ősök a nyomorultat, teljesen jogosan. Mire Tengerszem és Kőfejű végzett a nyavahással, természetesen leamortizálta két darab tárgyamat. Nyaff! Merthogy ez a dög azzal szórakoztatja magát a halála előtt, hogy mágikusan tönkreszti az ártatlan kis galetkik keserves munkával összegyűjtögetett varázstárgyait. Ó, ha tudnád, mennyit szenvedtem a villám díszes köpenyéért vagy az egészség csepp fülbevalójáért,





amelyeket ez a teljesen szívvelen (és immáron teljesen döglött) teremtmény elpusztított!

Na jó, az előbbi Hajnali Harmat kis-asszonytól kaptam ajándékba, az utóbbit pedig Kőfejútól vettem el – hi tudja, hol szedhette össze, és úgyse kell neki (furcsa, hogy másnapi valaki égre-földre kereste ellopott egészség fülbevalóját – milyen érdekes véletlenek vannak). De végül is eltörhette volna akár olyan tárgyat is, amelyért én szenvedtem meg véres veritékkel, az én kétkezi, szorgos munkám gyümölcsei! Mert ilyenek is vannak ám a birtokomban! Nem is egy. (Kettő.) Szóval mindenképpen elképesztő pimaszság volt tőle! Ha még elne, minden bizonytalán jól meg is mondanám neki.

De hazafelé menet beugrottam a bárd klán központjába, elmondani, hogy újabb ostoba küldetésüket végeztem el (a templomban kellett segíteni párszor), mire közölték, hogy következő feladatom: javítsam meg öt elrontott tárgyatam.

– Nem lesz elég kettő? – kérdeztem, miután még egyszer számba vettem aktuálisan tönkretett varázstárgyaimat, de sajnos elutasítón rázták a fejüket, felmutatván az öt ujjukat.

Válaszul én csak egyetlenegy ujjamat mutattam feléjük, és faképnél hagytam őket. Hazafelé sétálva rögvest el is hátróztam, hogy amíg meg nem lesz az öt tárgy, addig én is Rózsa Alex taktikájával fogok harcolni, vagyis bátran kiállok a tárgytoró monstrumok elé, és közlöm: „Ide löjtek!” Remek lesz: igazán kifinomult és intelligens harci stratégia.

Miközben így sötét gondolatokba merültem majdani rettenetes csatáim kilátásain vívódva, egyszer csak besötétedett, ami, lássuk be, meglehetősen szokatlan dolog az örök sötétség hónapban. Hirtelenjében rádöbbenem, hogy egyrészt rég kiértem a központi milgandók fényköréből, másrésztől lemerült a saját milgandom! Egész elszontyolódtam volna (oly régen szolgált már fűségezen ez a mágikus tárgy), ha lett volna rá időm. Azonban bamba bohóngásaim közepette ismét a csatornaszintre tévedtem, és ráadásul világitani sem tudtam. Alig láttam valamit a koromsötétségben, így gyorsan elindultam visszafelé (bár a „vissza” irányt viszonylag nehezen tudtam megállapítani, tekintve, hogy halvány lila gőzöm sem volt róla, hol vagyok).

Ó, milyen szörnyűséges percek voltak! Nyaff! Már-már teljesen erőt vett rajtam a kétségbeesés, de mégis olyan hősiesen törtem előre a feketeségben, hogy az csuda! Nem lehet megretteneni egy olyan bátor galetki szívet, mint amilyen én vagyok. Vagy csak egy kicsikét...

Egyszer csak picinyke fénysugár villant előttem! A feszültség a tetőfokára hágott, a fogaim úgy vacogtak, hogy egy mérföldről is hallani lehetett szerintem, és figyelmem nem lankadt. Ennek köszönhetően észrevettem azt a hatalmas vasajtót, mihegyest hangosan koppanva beleütököztem. Kulcslyukán keresztül világosan láthattam a világosságot, ami a túlóldalról áradt. Az Ósók Szeni Nevéze! Micsoda borzalom várhat a kapu mögött? Tán a pokol jéghideg tüze lángol ott, és maga Lhe'a, a legendákból is alig ismert halálisten les rám, hogy elpusztítson hatalmas csontmarkában tartott kaszájának egyetlen suhintásával? Vagy Rája, a világpusztító tűz ura akar végezni velem? Esetleg Dodó-Rodon, a széllel lelkű tündériszennő vár ott rám, hogy jól megérdemelt áldásában részesítsen?

De az is lehet, hogy egy hozzám hasonlóan kiművelt galetki reszket a túlóldalon, csak éppen neki nem fogott ki a milgandja! Az Ósókra! Lehet, hogy az én elképzeltetlennül pokoli világomnak egy pozitív, minden tekintetben jobb változata vár a túlóldalon? A legendákból szintén kevéssé ismert pozitív tükörország?

De az is lehet, hogy szimplán csak iszonyatos kinsék, borzalmas varázslók és szörnyűséges csapdák várnak rám azon a misztikus helyen.

No, legyen hát, egy életem, egy halálom, megpróbálom. Előszedtem a zárnyitó készletemet, de az Ósók azon a napon csufot üttek belőlem: képtelen voltam szétszerelni a vaskapu bonyolult zárszerkezetét. Hogy fogok így átjutni?





Megpróbáltam lenyomni a kilincset, hátha így valamire rájövök a zár mechanikájával kapcsolatban... És az ajtó kinyílt. Végig nyitva is volt, rögtön a kilincsel kellett volna próbálkoznom. Nyaff.

A túlfalalon nem várt sem Dodó-Rodon csodapalotája, sem Ferlejl mágius kupolavárosa, csak jó nagy máglya, amire egy elképesztő méretű üstöt ültettek. Színültig volt rotyogó vízzel; szemlátomást vacsorához készülődött valaki, bár az illető éppen nem volt jelen. Talán elszaladt egy kis mátekel gombáért fűszer gyanút. És már láttam a vacsora tárgyát is: egy megvertett barlangi troll látszott ki orrig a gigantikus üstből, és éppen megfőni készült szegény! Hm, igen furcsa gustusuk van egyeseknek.

Anyira könyörgően nézett rám a nagy, bávataq szemével, hogy teljesen megsajnáltam, és jókora lendületet véve felborítottam az üstöt. A barlangi troll kigurult belőle, s kiderült, hogy össze volt kötözve szegény pára. Rendes körülmények között agyonütöttem volna, de most megesett rajta a szívem. Meg különben is, nem volt velem Tengerszem és Kőfejű, és úgy gondoltam, jobb, ha egyedül nem kötözködöm egy ilyen nagy lényvel, mint újdonsült barátom...

Aztán hatalmas döndülés hallatszott. Majd még egy. És még egy. És ütemesen ismétlődött. Eltűnődtem, hogy mi-fele lény lehet az, amely egy egész barlangi trollt akar elfogyasztani... Mindenesetre jó nagy. Húha, nem lehet, hogy most éppen a lépteinek zaját hallom?!

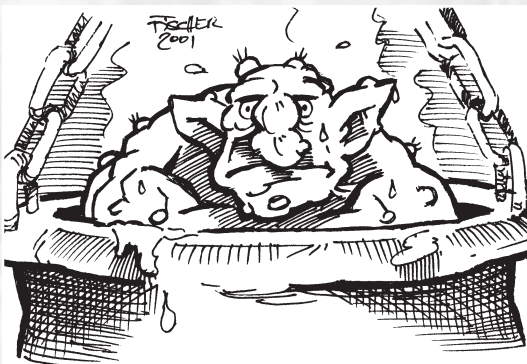
Gyorsan elvágtam a troll köteleit (az áldott jó szívem), és elviharoztam. Kétségbeesetten rohantam, rohantam a sötétben, a borzasztó léptek dördülése néha úgy tűnt, távolodik, de ha lassítani próbáltam, rögtön hangosabbá vált. Nyaff, végen van! Most aztán minden bizonytal elpusztulok.

Es mégsem. Ma sem tudom, hogy miképpen, de egyszer csak „civilizált” környékre értem, nem messzi a barlangomtól. Szemben, egy kis téren a Katonák gyakorlatoztak, és mivel még mindig hallottam az ütemes dördüléseket, gondoltam, odamegyek hozzájuk (néha jól jön az é enyhén intelligenciataszító hozzáállásuk is), hogy heroikus természetűeknek megfelelően vegyék föl a harcot a szintre betörni készülő monumentális fenevad ellen. Ahogy közelebb értem azonban, megpillantottam, hogy éppen alaki gyakorlatokat végeznek. „Jobbra át, balra át, vigyázz, mocsárjárás” – ilyeneket ordított az az alak, aki főnöknek látszott közöttük. Mögötte pedig egy nótafa állt (vagy hogy hívják a katonai zenészeket?), és egy akkora molitár dobot püfölt, amekkorát még nem is láttam. Ennek az ütemére lépkedtek a dicső Katonák, és ennek a dübögését véltem én egy rettenetes szörnyeteg közeledének...

– Tudjátok mit?! – fakadtam ki, és megmondtam, hogy hová tegyék a dobjukat.

Szerencsére elég távol álltam tőlük, így egy rövid sprint és mintegy felnapnyi bujkálás árán sikerült megmenekülhöm.

Másnap, még milgandoltás előtt azonban idegesítő kaparászást hallottam a barlangom bejárata irányából. Először azt hittem, hogy egy gátlástalan, álnatlanságban szenvedő galetki portyázó vert föl a legszebb álmomból, de aztán tompa fény villant. Egy világító kerek valamit pillantottam meg (nem kellett hozzá lángésznek lennem, hogy rájössjek: egy milgand az), és egy enyhén szétfőtt, de alapvetően egész keáves trollpofa furakodott be a barlangba. Ó, milyen megható! A halás jószág megkeresett, és még egy vadonatúj milgandot is lopott nekem! (Szerencsére a milgand sima felülete könnyen mosható, így a vérnyomokat pillanatok alatt el tudtam tüntetni róla.)



Azóta négyesben élünk kicsinyek éppen nem mondható lakhelyemen, valahol messze, kint a Teron-hegy peremén: Kőfejű, az élő cseppkő, Tengerszem, a zöld ekinda, Bibircsók, a barlangi troll és én, Nefelejcs, a békés bárd.

Hát, ilyen rettenetes és kellemes tapasztalatok érték mostanság. Most pedig megyek, és építem egy kicsit a Barlangacsarnokot. Bár ahogy ismerlek, lehet, hogy ennyi idő alatt te már egyedül is fölépítteted.

Szeretettel üdvözöl:

**Nefelejcs**  
a bátor állattudómar

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

## ŐV HÍREK

### TÁMADÁS REFORM

Az előző számban írtam a támadás alapos megreformálásával kapcsolatos terveimről. Azóta ezek a tervek megvalósultak, bekerültek a játékba, és kikristályosodtak. Lássuk tehát a kiegészítést az előző számban leírtakhoz:

A minimális találati esély tehát 15%, a maximális 95% lett. Ezt kiegészítettük azzal, hogy a katona klán tagjainak nem 95, hanem 99% a maximális találati esélye. Ezenkívül, paralizált illetve dermesztett ellenfél esetén a találati esély lehet 100%. A Harci Erőbe beszámítom a közelharc sebzés várható értékét. Ebbe a számításba most be kalkuláltam a maximális találati esélyt, így a közelharcolók Harci Ereje csökkent, és így az általuk kapott lélekenergia nőtt.

Amennyiben a harc valamelyik szabálya változik, ha lehetséges, az vonatkozik galetkikre és torzszülöttekre egyaránt. Így az említett változásoknak köszönhetően a torzszülöttek támadása is megnőtt. Mivel már korábban is aggasztott a magasabb szintek tervezésénél, hogy a nagy védekezésű karaktereket a szörnyek is nehezen találják el, ezeknek a szörnyeknek eleve magasak voltak a végtag szakértelmei – most a 6. és 7. szinten élő közelharcos szörnyek nagy részének végtag szakértelmét csökkentem, hogy ne essünk át a ló túlföldalára.

Sok visszajelzést kaptam játékosoktól, a többség pozitívan fogadta a változásokat, de azon keveseknek, akiknek sikerült már mostanra annyi védettséget és ügyességet adó tárgyat felvenniük, hogy gyakorlatilag sebezhetetlené váltak, nem tetszett a dolog. Azonban semmiképp sem engedhetjük meg, hogy kizárólag tárgyakból, KNO elköl-tése nélkül több képességet kíváltsen – akit nem sebeznek közelharcban, annak pl. vastag bőr, tükskés bőr, kontaktméreg immunitás, javítás szakértelmekre sincs szüksége.

### FELEJTÉS

Sajnos ezt a kezdetektől tápgyanús varázslatot megint korlátozni kellett. Hogy hogyan, arról részletesen olvashatnak az enciklopédiában – röviden arról van szó, hogy a 19-nél magasabb varázslatot csak egyben lehet lefelejtetni, egészen 19-ig, és persze csak akkor, ha ehhez megvan az összes szükséges VP-d és TVP-d. A miérről: képzeljétek el, hogy valakinek van két X-es varázslata (ahol X egy jó magas szám). Ekkor az egyik varázslatból lefelejt X kno-t,

megnöveli őskövel, majd a lefelejtett KNO-t rárakja a másik varázslatra, és így lehet kezdeni előlről. Tehát gyakorlatilag plusz kno felhasználása nélkül, őskövel a végtelenségig növelhető 2 varázslat, ami nem volt célunk.

### AUKCIÓS HÁZ

A felsőbb szintek aukciós házaiz azért kellett bezárni, mert képtelenség volt kivédeni minden lehetőséget, amellyel játékosok aranyat játszhatnak egymás között. Az ötlet játékosoktól származik, és végre sikerült megvalósítani: a licit bárméddig mehessen, de az eladó az alap árnak legfeljebb 180%-át kaphassa meg. Ezen a módon két legyet ütöttünk egy csapásra, hiszen nemcsak az arany átadást korlátoztuk jelentősen, hanem az igencsak mesterkelt korlát is megszűnt. November 1-től ez a szabály érvényes az alsóbb szintek aukciós házaiban.

### LELAKATOLT LÁDIKÓ

Nyilván mindenki látta már, hogy egy új tárgy kapható a boltban, a lelakatolt ládikó. Ez gyakorlatilag a TF KF <tárgy> 3 parancsát valósítja meg, azaz 2 tárgyat lophatatlanná tesz. Ezzel nem a tolvajokat akartuk gyengíteni – egyszerűen, a „hossz X db Y tárgyat” küldetések teljesítése jelenleg közel lehetetlen. A ládikóban bizton-sággal gyűjtheted a küldetésre kért tárgyat.

A ládikóban lehet aranyat és drágakövet is tartani, de mivel az ezekből lopható összérték erősen korlátozva van, ennek jelenleg amúgy sincs sok értelme. A ládikóban őrzött tárgyakat a karakterlapon aláhúzza a program.

### EGYEBEK

- ❖ A 7. szint kutas kalandjában a nyálkapókat más szörnyre cseréltem.
- ❖ A mérégellállás itala javítva lett, most már korrektül működik.
- ❖ A karakterlapon az átkozott tárgyakat a gép boldddal írja ki.
- ❖ Köszönöm a sok javaslatot az elgépelések javítására, ki-javítottam mindent, amit beküldtetek!
- ❖ Az ŐV olimpiára november 23-ig lehet(ett) jelentkezni. Az előző olimpiához képest idén nem lesz komoly változás, remélem most már egy jól bejáratott, olajozott gépezet fogja az olimpiát vezetni, és végre kinövünk a kezdeti gyermekbetegségekből.



**TÁPLÁLKOZÁS (%)**

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
zöldvérű	10.6	10.4	14.0	10.5	10.4	9.5	5.2	2.6
rovarevő	16.4	16.2	13.5	15.2	17.9	18.6	21.8	28.2
micinista	14.5	14.1	13.6	14.9	15.7	11.9	20.2	20.5
mágiafaló	14.6	15.1	13.8	14.7	12.6	15.2	16.1	17.9
piromád	15.6	15.5	18.4	16.9	15.1	11.9	11.4	15.4
puhány	6.9	7.4	7.1	9.3	6.3	5.2	2.1	2.6
kőevő	9.3	10.4	11.3	8.3	7.9	7.9	5.7	0.0
tejívó	1.5	2.0	1.1	0.7	2.2	1.8	0.0	2.6
vegetáriánus	10.6	9.0	7.1	9.5	11.9	18.0	17.6	10.3

**VÉGTAG MÉRET**

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
1. végtag	32	15	16	20	19	24	22	32
2. végtag	25	0	12	15	20	22	25	22
3. végtag	24	0	0	0	16	20	24	20
4. végtag	14	0	0	0	0	0	0	14

**VÉGTAG SZAKÉRTELEM**

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
1. végtag	28	10	15	15	18	28	22	15
2. végtag	22	0	15	14	20	18	22	15
3. végtag	14	0	0	0	14	11	14	9
4. végtag	7	0	0	0	0	0	0	7

**TULAJDONSÁGOK:**

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
Erő	26	8	14	15	19	26	25	23
IQ	23	9	12	17	18	23	21	16
Ügyesség	23	9	11	12	17	23	19	10
Egészség	20	8	10	13	17	18	20	13
Mágia	29	8	12	20	21	29	21	19
Gyorsaság	35	9	19	22	24	32	35	32

**HARCI SZAKÉRTELMEK:**

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
tűzlehelet	32	9	18	23	29	26	32	24
jéglehelet	35	8	15	25	29	26	35	31
savlehelet	25	10	13	17	20	24	25	18
elektr. lehelet	34	12	20	20	22	24	34	32
mérg. lehelet	30	11	20	21	19	21	30	21
regeneráció	24	9	12	17	20	24	20	17
tüskés bőr	33	10	12	14	29	20	33	9
vastag bőr	22	11	12	16	17	18	22	21
tűzimmunitás	11	6	6	9	7	11	10	7
hidegimmunitás	16	3	6	9	6	10	16	6
savimmunitás	9	4	6	7	9	9	6	7
elkt.immunitás	13	2	10	9	8	13	12	7
imm.mérg.gázra	10	4	6	9	10	9	8	5
imm.ktkt.méreg	11	3	6	3	7	10	8	11
rezisztencia	25	3	15	8	19	16	25	11
bűz/illat	32	11	20	25	22	26	32	32
lőfegyver	31	8	13	22	24	31	31	31

**VÉGTAG SZAKÉRTELMEK**

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
kontaktméreg	29	9	15	14	18	29	24	12
bénító méreg	6	4	6	5	4	0	1	4
paraliz.méreg	23	8	13	20	16	21	23	12
vámpirizáció	12	8	10	10	12	10	8	6
manaszívás	5	0	3	1	5	5	0	0
rohasztás	20	5	10	15	19	18	20	4
tárgyirtás	10	2	3	5	8	10	0	0
energiaszívás	24	9	11	10	20	24	14	9
sebző méreg	22	12	16	15	18	22	20	12
roncsolás	15	4	10	10	15	14	11	9
öregítés	0	0	0	0	0	0	0	0

**STATISZTIKA**  
2001. OKTÓBER 27.

### STATISZTIKÁK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
Galetki csaták	516	44	356	218	378	516	256	340
Galetki győz.	461	20	316	167	268	461	177	175
Torzszülött csat.	914	189	416	554	731	742	914	643
Torzszülött győz.	648	180	384	473	630	630	648	603
Leölt torzszülött	1463	218	548	729	940	1193	1463	993
Pszi csaták	423	0	0	81	215	337	423	178
Pszi győzelmek	361	0	0	51	196	273	361	135
Ájulások száma	309	43	54	72	116	247	309	237
Max. életpont	185	53	76	105	131	156	170	185
Hósiességpont	216	33	181	200	184	216	185	111
Hírnév	5665	975	4442	1976	5665	3475	3392	2976
Galetki erő	704	152	321	444	511	630	704	627
Szinteloszlás	100.0	35.6	21.5	13.6	10.6	10.9	6.4	1.3

### ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galetki csaták	86759
Galetki győzelmek	37703
Torzszülött csaták	542771
Torzszülött győzelmek	457246
Leölt torzszülött	678293
Pszi csaták	28295
Pszi győzelmek	15209
Ájulások száma	34596

### KLÁN

semmi :	48.8%	Rang: 0
Halhatatlanok :	4.4%	Rang: 45
Tudósok :	12.7%	Rang: 46
Mágusok :	10.5%	Rang: 43
Pszionocisták :	2.0%	Rang: 44
Tisztogatók :	4.3%	Rang: 42
Katonák :	4.1%	Rang: 44
Mutánsok :	4.4%	Rang: 45
Tolvajok :	4.7%	Rang: 49
Bárdok :	4.3%	Rang: 39

### SZAKÉRTELMEK:

	Össz.	1.szint	2.szint	3.szint	4.szint	5.szint	6.szint	7.szint
csapdakészítés	19	5	8	16	12	19	16	12
csapdaészlelés	14	4	9	9	14	14	14	13
zárnýtás	16	4	5	8	13	13	12	16
mászás	15	7	10	15	12	14	13	12
rugalmasság	11	3	5	6	11	11	10	10
meggyőzőképesség	14	3	8	9	14	10	11	10
transzformáció	12	1	6	11	10	12	10	10
auraészlelés	18	3	7	10	10	18	11	11
ékszerészet	14	3	6	9	13	11	8	14
kereskedelem	17	5	10	12	12	17	15	13
szívósság	23	8	23	11	20	20	20	13
varázsilfőzés	12	3	4	7	9	12	10	11
gyógynövények	21	8	10	12	12	21	20	12
nyomkeresés	23	3	9	10	16	23	23	18
vezetőképesség	11	3	5	9	10	11	10	9
pszi támadás	17	0	0	10	14	17	12	12
pszi energia	28	0	0	9	15	28	14	14
lopás	22	6	12	11	14	16	22	17
éberség	13	5	7	11	13	13	12	13
átokszórás	33	10	25	17	33	18	15	10
álcázás	25	9	11	16	21	21	25	23
lopakodás	11	5	5	6	9	11	10	11
régészet	24	8	11	24	20	23	23	24
zene	29	5	15	15	19	29	21	21
tanulás	14	4	8	10	11	14	13	9
idézés	11	0	4	5	11	10	10	10
javítás	20	1	0	4	11	14	20	14
építés	14	0	1	8	12	14	11	7
felderítés	12	0	0	0	6	12	9	6





# XVI. TF- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ

## XVI. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

## IV. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

## Árverés

Egyedi TF-es és ŐV-s tárgyak találhatnak 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 XVI. TF- és ŐV-találkozót rendez 2001. december 1-én a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!*

## XVI. ALANORI OLIMPIA

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

## IV. TERON HEGYI OLIMPIA

*Minden csápokkal, karmokkal, fogakkal és farkakkal rendelkező bátor galeiki számára ismét lehetőség nyílik a megmérettetésre. Mágusok, tudósok, ifjások, 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-társaiddal és a játékvezetővel.

## Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

# Ghalla News

95

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2001. november



## STATISZTIKA

Ember	15,1%
Elf	13,2%
Törp	8%
Árnymanó	7,7%
Troll	9,5%
Gnóm	6,2%
Alakváltó	16,1%
Kobudera	17,1%
Mutáns	7,1%

<b>LEAH:</b>	11%
átlag hit:	felszentelt papja
<b>DORNODON:</b>	12,8%
átlag hit:	bíborosa
<b>RAIA:</b>	16,5%
átlag hit:	bíborosa
<b>ELENIOS:</b>	7%
átlag hit:	kisebb papja
<b>SHERAN:</b>	12,7%
átlag hit:	felszentelt papja
<b>THARR:</b>	24,7%
átlag hit:	bíborosa
<b>FAIRLIGHT:</b>	11,8%
átlag hit:	kisebb papja
<b>CHARA-DIN:</b>	4,1%
átlag hit:	felszentelt papja

Leggazdagabb	101204
Max Hp	952
Legtöbb skalp	19
Összes skalp	551
Legtöbb szörny	6518
Összes szörny	3028996
Legtöbb varpont	3683
Legnagyobb hit	
<i>földi és égi helytartója</i>	
Legtöbb tudatpont	93
Összes halhatatlan	659
Legnagyobb halhatatlanság	11
Legtöbb pszipont	432
Legtöbb tapasztalati pont	32609306

Rejtőzködés	141
Nyomkövetés	154
Lopás	160
Mászás	51
Csapdakészítés	59
Csapdaészlelés	52
Gyógyítás	151
Titkosírás	46
Felderítés	136
Szörnyidomítás	48
Teológia	231
Taumaturgia	241
Szerencsejáték	16
Harcművészetek	50
Szkanderozás	49
Zene	132
Szörnyismeret	66
Pszí	71
Zárnyítás	36
Vadászat	221
Bányászat	62
Testépítés	110
Úszás	41
Ordítás	47

Jó	18,5%
Semleges	60,4%
Gonosz	21,1%
Víziharc	31
Ökölvívás	52
Szűrőfegyver	56
Vágófegyver	46
Útőfegyver	57
Lőfegyver	43
Dobófegyver	46
Erő:	2-105
IQ:	6-89
Ügyesség:	7-80
Egészség:	1-71
Szerencse:	5-91



## 2001 OKTÓBER 27





## FEJLESZTÉS

Elkezdem a 220-as koordinátán túli területek fejlesztését. Szokás szerint rengeteg új tárgy, szörny és küldetés várja a Sötét Földön megfáradt kalandorokat. A magas fordulójáru karakterek között néha nagyon nagy különbség van, szeretném, ha ez a különbség kevésbé lenne itt érezhető. Jó hír, hogy novembertől új programozó munkatársunk van. Bízom benne, hogy a TF fejlesztésében is tevékenyen részt tud venni, és ennek köszönhetően januártól már több újdonsággal tudunk meglepni benneteket. A történelmi események nagyon népszerűek voltak, remélhetőleg ilyenből is több lesz.

## ÁLDOZATI OLTÁR

Egy régi adósságomat pótoltam, miszerint eggyel kevesebb Leah küldetés volt, tévedésből. Extra küldetés utólag már nem lehet beszúrni, de minden Leah hívó kap egy hasznos új varázslatot, ha a Sötét Földön az áldozati oltárnál imádkozik.

Ezenkívül megtörtént az áldozati oltár revíziója, az események táposabbak lettek, és van a fenti Leah varázslaton kívül még egy új varázslat is bekerült, amelyet bármely gonosz megkaphat bizonyos eséllyel, ha az áldozati oltárnál imádkozik.

Még a Sötét Földről és az imádkozásról: SF-re alacsonyhegységre új magas szintű szörny került, hogy az oltárnál történő imádkozásra ne mindig ezerszemű bestia jöjjön.

## DX 0

Remélem sokak örömére, beraktam, hogy ha valaki játékos-játékos csatában demezik, akkor mindenképp a 20 TVP-s DX 0 hajtódjon végre. Mivel sokszor a halál két forduló között történt, így az egész forduló elromlott attól, hogy valaki más koordinátáról indult, ez semmiképp sem volt jó.

## TULAJDONSÁG OSZTÁS

Az előző Krónikában írtam arról, hogy mostantól megkülönböztetjük az alap és a módosított tulajdonságot, az ÓV-hez hasonlóan. Többen kérdezték, hogy mikor

számít most az alap, és mikor a módosított tulajdonság. A TF-elésnél, szintlépésnél, szintszívásnál, átcsoportosításnál és az instabil szingularitásnál az alaptulajdonság számít, minden más esetben a módosított. Ebből talán magyarázatra szorul, hogy a szintlépésnél ill. szintszívásnál miért. Nos, meg lehetett csinálni, hogy szintvesztés előtt valaki mínusz intelligenciát és egészséget adó tárgyakat vett fel, majd a szint visszakapásakor pedig ezeket növelő tárgyakat, és így nem vesztett, hanem nyert max. VP-t ill. max. ÉP-t.

A TF-elésnél, a 12-es tulajdonság különbséghez is a gép az alap tulajdonságokat tekinti, azt hiszem ez logikus, én úgy gondoltam, hogy az alap tulajdonságok között nincs is akkora különbség, mint a módosítottak között.

## VITALITÁS

A vitalitás új szakértelem, a szörnyek speciális támadása által okozott természetellenes öregedés ellen nyújt védelmet. Minél magasabb a vitalitás szakértelem, annál kisebb eséllyel okoznak az ilyen támadások öregedést. A vitalitás szakértelmet az első alkalommal sajátíthat el, amikor szörny öregedést okoz neked. KNO-ból fejleszthető, valamint öregedéskor fejlődik magától.

## JAVÍTÁSOK

- ❖ Az óriás fülbevalós Tharr küldetésre beraktam egy alternatívát azoknak, akiket a viharóriások már utálnak.
- ❖ Volt egy programhiba, ami speciális esetben jött elő, feltételes gyógyításnál labirintusban, javítottam.
- ❖ Beraktam, hogy ha a boltokban egy tárgyból legalább 9000 db van, akkor az nem fog, ha vesznek belőle (alapkészlet). Szép sorban megnézzük majd, melyik tárgy melyik boltban számít alapkészletnek, feltöltjük a mennyiséget 9000-re, így remélhetőleg a jövőben nem lesznek kritikus kifogyások.
- ❖ A művészi porolittal kapcsolatos bugokat (kiírás, építés/rombolás bug) javítottam.

TIHOR MIKLÓS

# KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

*A Közös Tudati képességek leírását folyamatosan közöljük a 2001. szeptemberi Krónikától kezdve, a bevezetőt és az ezzel kapcsolatos tudnivalókat ld. ott. Amennyiben valakinek saját megjegyzése van egy még nem közölt KT képességhez, írja meg címünkre, a „Megjegyzés” rovatban nem csak a saját kommentárjaimat szerelném látni, hanem a játékosokét is!*

## AZ ELESETTEK MEGSEGÍTÉSE II.

(125. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 2

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Az FSE/SE parancs feltételének nem kell teljesülnie.

**Enciklopédia:** Egy jó ideje tudásod egy részét arra fordítod, hogy az emberek (elfek, törpék stb) megsegítését még hatékonyabbá tedd. Mostanra gyakorlatilag erőfeszítés nélkül elő tudod teremteni a segítséghez szükséges tárgyakat, mindig hordasz valamennyit a szükséges anyagokból: így mostantól a tevékenységpróbákhoz egyáltalán nincs szükséged tárgyakra, (feltesszük, hogy automatikusan birtoklod mindet) és szakértelmekre sem. Ez a KT képesség permanens, használata TU pont elköltését nem igényli.

**Megjegyzés:** Korrekt, jól kitalált képesség jó jellemű KT-nak.

## ARANYSZÁMLA (126. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 2

**Használati költség:** 1 TU

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** A PKI és PBE parancs bárhonnét használható.

**Enciklopédia:** Fairlight hitének terjesztéséért a városi Fairlight Bankok szövetsége az Arany Magisztrátusnak széles körűbb aranyzámla vezetést tesz lehetővé. Ennek eredményeképpen a tagok képesek mentális energiájuk segítségével a Fairlight bankok szolgáltatásait akkor is igénybe venni, ha nem állnak rajta a pénzügyi intézmények egyikét tartalmazó mezőn. Ez azt jelenti, hogy a tagok bárhol kiadhatnak PKI és PBE parancsot, de ha olyan mezőn használják a parancsot, ahol nincs bank, az utasítás költsége 1 TU.

**Megjegyzés:** Egyszerű és praktikus képesség. Egyrészt az aranyadat megvéded a lopástól, másrészt azonnal kamatoztatni tudod, harmadrészt, ha vásárolni akarsz, nem kell elgyalogolnod a bankba, tehát TVP-t spórolsz meg.

## IGAZSÁG KERESÉSE I. (127. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 1

**Használati költség:** 1 TU

**Fejlesztheti:** bárki

**Hatás:** Plusz ÉP és VP regenerálódás, tolvajok viszont könnyebben meglopnak.

**Enciklopédia:** Az EK 127 utasítás hatására a táborozás alatt mélyebben alszol, lelked egy kicsit jobban eltávolodik a kasztroplanáris sík felé. Ennek következtében olyan dolgokról szerezhetsz tudomást, amelyekről egyébként nem (értsd: álmodni fogsz). Valamivel jobban kipihened magad (gyógyítás/4 plusz élet- és varázspont regenerálódás), viszont kevésbé veszed észre a tolvajokat (a tolvajnak +5 lopás képesség). A képesség használata 1 TU-ba és 0 TVP-be kerül, és a kiadástól a következő köröd elejéig tart.

**Megjegyzés:** +5 lopás nem sokat számít egy profi tolvajnál, tehát a hátrány nem nagy, viszont az előny sem jelentős, hacsak nincs extrém magas gyógyítása valakinek – inkább szerepjátékos képesség. A képességet egyetlen kis KT fejlesztette ki, és tudomásom szerint nincs túl sok aktív tagja.

## GYŰJTŐSZENVEDÉLY (128. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 4

**Használati költség:** +5 TVP

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Olyan FL parancs használata, amelynél nem kell fajt megadni.

**Enciklopédia:** A tolvajok – foglalkozásuk révén – kedvelik bizonyos értékesebb tárgyak felhalmozását. Az igazi gyűjtőnek persze a keresett apróság beszerzése sokkal fontosabb, mint annak forrása. Ennek érdekében a tagok ezentúl kiadhatnak olyan lopás parancsot is, amelynél nem szükséges megadni az adakozó faj sorszáját. Az FL 10 <tárgy> parancs hatására megpróbálsz az első utadba kerülő halandótól begyűjteni a parancsban megadott szuvenírt. Ha több ilyen feltételes parancsod van egyszerre érvényben, akkor először az elsőnek



meghatározott tárgyat próbáld elemelni, ha ilyen nincs az áldozatnál akkor a listában soron következő gyűjtős lopásban kiválasztottat. Ez mindaddig ismétlődik amíg nem találsz egy megfelelő tárgyat, vagy lebuksz a növekvő kísérletezésektől. Ha egyetlen megadott tárgy sincs a kalandozónál, akkor – ha van – egy normális lopás parancsot próbálsz meg rá, ha ilyen sincs, nem lopsz. Alopáskor mindig az az FL 10 <tárgy> fog törlődni, amelyik végrehajtásra került. A speciális tulajdonátrendezés költsége +5 TVP a normál lopáshoz képest.

**Megjegyzés:** Az egy körben kiszülő lopásoknak kizárólag a parancshely szabott korlátot, a TVP költség jelentéktelen. Mivel egy fajra az L/FL kombinációval legfeljebb 2 lopást lehet kiadni, viszont bizonyos fajokkal lehet, hogy nem is találkozol, míg másokból 2-nél több is lehet, nyilvánvaló, hogy igen sok plusz lopás generalizálható a fenti képességgel.

---

### SZKANDEROZÁS (129. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 2

**Használati költség:** -

**Fejlesztetheti:** bárki

**Hatás:** Barátságos találkozás esetén szkanderozás, amely győzelem esetén az erőt fejleszti.

**Enciklopédia:** Mostantól ahányszor összeakadsz egy barátságos szándékú kalandozóval, kihívod egy szkander-partira. (A győzelem esélyét főként az erőd határozza meg.) Számoljuk győzelmeidet és vereségeidet, és ez a karakterlapon kijelzésre kerül. A KT vezetője az EK 129 paranccsal egy-egy általa meghatározott időszak végén eredményt hirdethet, megállapítva a három legjobb szkanderozót. Ilyenkor a számlálók nullázódnak. Ennek a parancsnak a kiadása 1 TU-ba és 0 TVP-be kerül. Minden győztes szkanderozás kis mértékben hozzájárul erőd TF-elődéséhez.

**Megjegyzés:** Ez egy eredetileg nem túl erős, szerepjátékos képesség volt, amely győzelem esetén néhány TVP-vel fejlesztette a KT tag erejét. Azonban a KT később kifejlesztette a szkanderozás II. képességet, amely a fenti képességbe bevezeti a szkanderozás szakértelmet. A fejlődés mértéke ettől a szakértelemtől függ, amely, ha elég nagy, akár győzelmenként 15-20 TVP-nyi fejlődést is jelenthet az erőre (persze ezt csak elég sok idő után, jelentős KNO elköltésével lehet elérni). Ez a második képesség 8 pontos, így összesen 2 képesség és 10 pont árán kapott a KT egy igen jó erőfejlesztő képességet.

---

### HANGCSAPÁS (130. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 4

**Használati költség:** -

**Fejlesztetheti:** bárki

**Hatás:** Ordítás szakértelem/3 sebzés ellenfélre harc esetén.

**Enciklopédia:** A csatakiáltást továbbfejlesztve, képes vagy hangcsapást mérni az ellenfeleidre. A képesség használata automatikus, ha csatakiáltást hallatsz, egyben hangcsapást is mérsz. A hangcsapás által okozott sebzés ordítás szakértelem/3 \* D3, tehát először 3. szintű ordítás szakértelemnél tudsz D3 sebzést okozni, majd 6. szintünél 2D3-mat, stb. A hangcsapás ellen nincs mentődobás! (Tehát keveset sebez, de azt biztosan.) A hangcsapás használata az Olimpián nem megengedett, és mágikus természetű lények ellen nincs hatása.

**Megjegyzés:** Megnéztem a szeptemberi Krónikában, sajnos a pontértéket rosszul írtam a 111-es képességnek, a csatakiáltásnak – az nem egy 0, hanem egy 4 pontos képesség, és nem csak „szerepjátékos”, hanem plusz támadást is ad (bár ezt az enciklopédia nem említi), ordítás szakértelmenként +3-at (1-esnél +1, 4-esnél +2, stb). Mivel az ordítás szakértelem fejlődése logaritmikusan csökken, nem lehet a végtelenségig felnyomni, így a hangcsapással okozott sebzés sem emelkedik arameddoni magasságokba – azonban még így is ultra táp lenne, ha nem lennének rá immúnisak a mágikusan védett, illetve ezüsttel sebezhető lények. Így ez a verzió „csak” jól használható. Itt hívom fel a figyelmet, hogy ugyan bárki fejlesztetheti a képességet, azonban az ordítás szakértelem (illetve egy másik KT „dalolás” szakértelem néven fejlesztette ki) nélkül nem sok értelme van, tehát kell hozzá először a másik képesség.

---

### A GONOSZSÁG EREJE (131. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 9

**Használati költség:** 2 TU, 10 TVP

**Fejlesztetheti:** speciális

**Hatás:** Jelentős plusz VP regeneráció IM parancsra, ol-tárok részleges védelme.

**Enciklopédia:** Ugye téged is felháborít, hogy egyes – magukat „jónak” tituláló – alakok egyik kedvelt szórakozása, hogy lerombolják isteneink oltárait, megíúsítva, hogy kapcsolathá lépjél isteneddel. Nos eljött az idő, mikor végre lehetségessé vált, hogy megkönnyítsd a kapcsolattartást isteneddel, és a Közös Tudat erejét kiterjeszd oltáira.

Mind ezt a gonoszság ereje képesség használatával teheted meg, azon a mezőn kiadva, ahol az oltár is áll – 2 TU-ért és 10 TVP-ért. A képesség hatására az oltár (amíg áll), a KT védelme alá kerül, s ha valaki megpróbálja megsemmisíteni, akkor felrobban, jelentős sebeket okozva a bűnösnek.

Ezenkívül, ha egy ilyen oltárnál imádkozol, plusz háromszor annyi varázspontot kapsz, mint ahány TU-pontot eddig az aktuális KT-képességbe fejlesztettél [A



12 fölötti fejlesztés után csak 2 VP, a 18 fölötti után pedig egyáltalán nem jár VP].

**Megjegyzés:** Két képesség egy képességben, ebből az egyik már önmagában igen erős – klasszikusan az a képesség, amelyet soha nem lett volna szabad megengedni. Ha valaki megemmisít egy gonosz oltárt, amelyen ez a képesség van, annyit sebződik, hogy 1-3 életpontja maradjon. Ezenkívül megfelelő fejlesztés mellett +48 VP-t kap imádkozásra a KT tag. Szerencsére hosszútávon kiderült, hogy a koncepcióban van egy kis hiba, ami a képességet valamennyire kiegyensúlyozza a 9 ponthoz – a jók nem tudják, melyik oltár védett, melyik nem, és az isteni küldetés miatt (meg persze vallásos meggyőződésből) úgyis irtani fogják őket, akár védve van, akár nem. Persze sokat sebződnek, de ez már nem „tápolja” tovább a KT-t, ők csak annyit látnak belőle, hogy az oltár már nincs ott, ahol számítottak rá, nem tudják belőle kinyerni a 48 VP-t.

### KONCENTRÁCIÓ KÖNNYÍTÉS

(132. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 1

**Használati költség:** -

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Kí koncentráció képesség költség nélkül használható.

**Enciklopédia:** A Közös Tudat lehetővé tette, hogy harcművész tagjai az önkontroll korlátait túllépve, a szövetség egészének belső harmóniáját is megteremthessék. Első lépésként a kí koncentráció tökéletesítésére került sor. A sikeres tudati csapatmunka eredményeként már te is szinte erőfeszítés nélkül tarthatod fenn ezt a koncentratív állapotot, mely a belső energiáddal való kapcsolatodat hűzza szorosabbra.

Az EK 37 <képesség> parancs ezentúl sem TU-ba, sem TVP-be nem kerül, és nem a következő forduló elejéig tart, hanem addig, amíg egy Tudatpajzs, tudatturbó, újabb EK 37 parancs vagy más hasonló miatt ki nem kapcsol.

**Megjegyzés:** Logikusan, a képességet csak olyanak van értelme kifejleszteni, aki eleve rendelkezik a 37-es tudati képességgel (kobudera spec. KT).

### SENT TÖLGYFA (133. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 7

**Használati költség:** 6 TU 60 TVP

**Fejlesztheti:** speciális

**Hatás:** Szent tölgyfa ültetése, amely egyszerre nekrofún és Sheran oltár.

**Enciklopédia:** Mostantól képes vagy arra, hogy elültessed Földanya Szent Tölgyfáját. Ehhez az EK 133 parancsot kell kiadnod, 6 TU-ért és 60 TVP-ért. A Szent

Tölgyfa nekrofunként működik, (de hatása nekrofúnál és más VP regeneráció duplázó hatással nem adódik össze). Sikáson, bozótoson, erdőben ültethető. A Szent Tölgyfa Sheran hívei számára egyben Sheran oltáraként is funkcionál. Ha valaki a Szent Tölgyfa tövében táborozik, táborbontáskor automatikusan megöntözi.

**Megjegyzés:** Tápos, de egyben megfelelően szerepjátékos képesség is. Hosszútávon a TF teljes közössége hálás a csatamezősörök optimális pontjaira ültetett Szent Tölgyekért. A Szent Tölgyek, a fenti oltárokkal ellentétben, lényegesen nehezebben elpusztíthatók, hiszen a druidák meg tudják védeni a Tölgyeket, és kivágásuk egyébként is iszonyú sok TVP-be kerül.

### A TÖRPE SZELLEMEK ÁLDÁSA

(134. TUDATI KÉPESSÉG)

**Pontérték:** 10

**Használati költség:** ld. alább

**Fejlesztheti:** egyedi

**Hatás:** Támadás és sebzés bónusz kör végéig, fémek feláldozása árán.

**Enciklopédia:** A veterán bányászok számára az értéktelenebb fémek csak teherként foglalják a helyet a ritka kőzetek mellett, mégis található belőlük egy rakatnyi a zsájkukban. Ezek értelmes felhasználásán sokáig töprengtél, de mindhiába. A hasznos (f)elhasználás egyik lehetősége azonban mostantól előtted áll! Tudati úton képes vagy kapcsolatba lépni a törpe szellemekkel! Ők azok, akik vigyázzak lépteid, kísérnek utadon, segítenek a harcokban. Ha nagy csatára készülsz, feláldozhatsz nekik fémeket, cserébe félelmetes erővel, hatalommal fognak megajándékozni. Az áldozat felmutatása az EK 134 <fém> < mennyiség> parancssal történik, 5 TVP-ért. A <fém> lehet réz, ami 1-el, ón, ami 2-vel, és vasérc, ami 3-al növeli a sebzésedet és támadásodat. Egyszerre több fém is feláldozhatsz (pl. 3 rezet, vagy 2 vasat), ehhez a < mennyiség> paramétert kell használnod. Az összes növekedés nem haladhatja meg a +6-ot, és +5 illetve +6 növekedés esetén a képesség használata 1 TU pontba is kerül. Az áldozat hatása a forduló végéig tart.

**Megjegyzés:** Sok vita volt ezzel a képességgel kapcsolatban, hogy mennyire erős. A közösség erejével összehasonlítva, a bónusz ugyan feljebb mehet, és ha az anyagi komponens nem is tekintjük jelentős feltételnek, az 1 TU és még inkább a parancshely igenis az. Mégis, a képesség kiegyensúlyozása és a vitatkozókcseendesítése miatt a képességet 10-re pontoztuk, annak ellenére, hogy jelenleg már a legerősebb képesség is csak 9 pontos lehet. Mint ezt már írtuk is, a továbbiakban, ha valaki plusz támadást és sebzést adó képességet szeretne, akkor kizárólag a közösség erejét (123-as képesség, ld. előző Krónika) választhatja.

# A KVAZÁRSZJKLÁK NÉPE TROLL KÖZÖS TUDAT AVAGY MIÉRT NYALOGATUNK VÉRES CSATABÁRDOT?

Kissé rendhagyó ez a bemutatkozás, hisz a tradicionális troll közös tudatot messze nem az újonnan alakultak közt kell keresni, mégis időszerűnek éreztük, hogy hírt adjunk magunkról.

Hírt adni az elsők közt érkezők úttörőnek: Íme vannak még mások is itt, ezen a talpalatnyi földön, kik komolyan gondolják. Hírt adni a kezdőknek: Lássátok, mit érthettek el kitartással, és szorgalommal. Hírt adni a troll ősök mágikus vérét hordozóinak, kik még útjukat keresik: Gyerekek, és mi befogadunk benneteket! Végül hírt adni elveszett, és veszni látszó társainknak: Ne adjátok fel, mert van remény! Egyek vagyunk!

Sok téves mendemonda járja a világban a trollokról. Ez emberek, és más nyeszlett népek ezeket a történeteket félelmükben, vagy irigységük miatt ötlük ki, gúny tárgyává téve mentális képességeinket. Szeretnék minden tévhitet eloszlatni: a trollok nem buták, csak erősen szelektív az agyunk, és a lényegre összpontosítunk. Mert mi is a lényeg? Sok harc, sok táplálék, még több ital, nagyon sok pénz, no és a testi öröme! A többi lényegtelen dologgal egy troll harcos általában nem törődik.

Élménk összekapcsolása után végre feltárult előttünk a tökéletes harci technika elsajátításának eddig zárt kapuja. A tagság hosszas (hetekig tartó) töprengés után a stratégiát megalkotta: Oda kell ütni, mégpedig nagyot! Ahhoz pedig, hogy nagyot üss, nem is kell más, csak megfelelő méretű izmok. Ezért fáradozik minden kvazár-troll a tökéletes test megformázásán. Zsebünkben (!) súlyzót hordunk, hogy mindig kéznél legyen. S hidd el, barátom, nincs annál szebb a másik nem szemében, mint a verejtéktől csillogó, duzzadó izmok látványa egy majd' féltonnás troll testén. A hatalmas erő [értsd: háromszámjegyű] közöttünk nem elérhetetlen vágy csupán, hanem realitás!

A csatabárd ősi fegyver, de sajnos kovácsolásának technikáját a törpék féltékenyen őrzik. A lebírt ellenfél vérenek megíztelese pedig a tisztelet és az erőfölény kimutatásának szintén ősi módja. Innen hát a jel, melyről megismerhetsz minket.

Hosszú csipkerózsika-álmából ébredt a kvazár-troll csapat. Sokáig jártuk külön-külön útjainkat, de most ismét egymás mellé sorakoztunk. Ahol annyi a gond, és a vész, mint apró felszigetünkön, ott csak összefogással lehet tényleges eredményeket elérni.

A Troll News, az intelligens trollok lapja, alkalmi kiadványként látta meg a napvilágot, de folyóirattá bővülni látszik, s mindennapi, ügyes-bajos dolgainkat járja társaink elé.

Lezajlott az első, és hagyományteremtő ún. Üssük Egymást Pankráció, melyre egyelőre csak a kvazár-trollok kaptak meghívót, ám terveink közt eme nemes versengés kiterjesztése is szerepel.

Nincs igazi közös tudat aktív tagság nélkül. Légy hát Te, testvérem, az a troll, aki tenni akarástól, tervektől fűtve sorainkba lépsz, hogy megfáradt, és más síkon rekedt elődöd porba esett zászlaját tovább vidd!

Közös tudatunk soraiba vár minden trollt, nemre és vallásra való tekintet nélkül. S bár a velünk szövetséges tudatokéval egységes etikai kódexünk még kidolgozásra vár, ha a harc szelleme átjár: közöttünk a helyed!

Keresd vezérünket: Otoak (#1931)  
vagy a krónikást: Kharizmosz (#1954). Legyetek trollok!



## HALÁLTÁNC (#9164 KJ)

Már három éve, hogy megalakult a harmadik kobudera Közös Judat, és itt van az ideje, hogy bemutatkozzunk az ország s világ előtt, hogy kik is vagyunk tulajdonképpen. A Közös Judat tagjai csak kobuderák lehetnek, minden előítélet nélkül, kivéve Chara-din híveit. A harcművészetekre építve az ősi Japán kultúrát vesszük alapul. Elsősorban a szamuráj tradíciókat és a bushidót. A legfőbb értékek, melynek hordozását a kötelességünknek tekintjük: a bátorság, a becsület, a bölcsesség és a tökéletességre való törekvés. Nem korlátozunk senkit személyes szabadságában. Tagjaink közé elsősorban olyanokat várunk, akik hasonló értékrendet mondhatnak magukénak. Ápolgatunk még elképzeléseket a költészetről, rituális teázásról, kardvívásról és még sok más érdekességről is. Remélem sikerült felhívnom a figyelmét mindazoknak, akik a miénkhez hasonló életfilozófiával kalandoznak a félszigeten. Ha csatlakozni kívánsz és KJ-nélküli kobudera vagy, vagy csak érdeklődni szeretnél, fordulj hozzánk bizalommal! Várjuk még kezdő, nem KJ-érett kobuderák jelentkezését is, akiknek szüksége van szakmai segítségre és infóra.

Bon Sai Kane (#5438), Harrison Fire (#3366),  
Michael Raymond (#5334), Gózer Dwaghol (#2024)  
Bodonovics Gábor, 5244 Tiszaszőlős, Béke u. 13.

# Megnyílt az ELYSIUM

### EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhatsz 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





# patkány

*Patkány.* Óriáspatkány. Erre még emlékszem, ez volt az a lap, amivel Wizax megnyerte az este utolsó kártyapartiját. Hárman ültünk az asztalnál, én a sarokba húzódva, jobban szeretem a félhomályt és a háttérben maradást mindenféle csillogásnál, hivalkodásnál. A mellettem ülő hamiskártyás elfnek és a velem szemben helyet foglaló hegynyi trollnak sohasem kellett természetük miatt óvatosabbnak lenniük. Engem még kísértének a Tűzvihar előtti képek, mikor gyermekfejjel róttam apám, a törzs sámánja, által kiszabott küldetések alatt a hegyeket. Sokszor kellett elbújnóm nálam háromszor, négyszer nagyobb lények előtt. Ma már persze más a helyzet, de a szokás, az szokás marad. Jó kis görbe este volt, amivel megünnepeltük Clod sikeres átúszását. Arcát meg vörösén díszítette egy vércápa harapásának nyoma, de büszkén trónolt az asztalnál, övén új, keleti tróféáit simogatva. Ünnepeztünk, ahogy azt a Család igaz tagjaihoz illik. Pénzre nem volt gondunk, ittunk egész éjszaka, s az örömlányokkal ölünkben, hajnalig kártyáztunk. Mindketten, az elf és a troll, jó kártyásnak számítottak, de Wizax-szal egyikünk sem vehette fel a versenyt, a kártyák bővülésében. Ujjai gyors és követhetetlen táncot jártak a lapokkal, s mi csak figyelhettük, miként gyarapodik előtte, s miként fogy előlünk aranypénzeink kupaca. A reggel eljövételével az elf kivett a nyereményéből annyit, amennyi egy jó kupa bor és reggeli költségeit felezi, a többit arcán vérlázító mosollyal visszatolta az asztal közepére: „Nem akarom, hogy éhenvezsetek...”

*Patkány.* Sok-sok patkány szimatolt körbe Alanor egyik félreeső sikátorában. Ide vonultam félre miután elváltam társaimtól. Irtozatosan hasogatott a fejem, s kábult fejjel is rájöttem, hibát követtem el: túl sokféle italt ittam az éjtel. Elfelejtettem egy réges-régi Kerekkorsó mondást: „Egy éjszaka, csak egy ital szerelmese légy, vagy máskülönbben féltékenyek lesznek egymásra, s összevesznek benned!” Émelyítő hányinger kapott el, és gyomrom görcsös követelőzésének nem mondhattam többé nemet. Ott feküdtem a sötét sikátor alján, egy kis esővíztócsa szélén. Idáig botorkáltam el, s könnyítettem belsőm hullámzó poklán. Nem tudom, meddig feküdhettem ott, csak a sötétben parázsló ezernyi szempárra emlékszem. Az orrok

nedves csillogására, amint szagnyomokat kapnak fel a kőszá szellőből. Karmok kopogása a kopott macskaköveken. Így talált rám a reggeli Nap, és valami más...

*Patkány.* Ez volt az a szó, mely egy rúgás kíséretében ért. A hang nem okozott volna fájdalmat, de a bordáimba csapódó zangrozi csizma rögtön felébrésztett kábult álmomból. Megpróbáltam feltápáskodni, de ezzel csak azt értem el, hogy szabadon maradt oldalamat érték a rúgások. Minden egyes rúgást ugyanaz a szó kísérte: *patkány*. Csillagok keringtek szemeim előtt, miközben a felettem álló nap szimbólumos alak, egy jóhoz méltó precizitással próbálta vasalt csizmájával a vesém leszakítani. Nem tudtam, akkor és ott mást tenni, csak magzatpózba gömbölyödtem, és vártam, hogy abba hagyja, vagy mikor ájulok el... Könyökömmel az oldalamat, felhúzott térdeimmal a hasamat védve feküdtem. Egyre halkult a könyörtelen hang ereje, talán fáradt, vagy én süllyedtem egyre mélyebbre az érzéketlenség vizébe. Egyszer csak elsötétült minden.

*Patkány.* Mindenhol csak patkány hemzsegett körülöttem. Egy városszéli árok partján hevertem kifosztva. Talán a napszimbólumos cipelt el idáig, mikor azt hitte végem, vagy egyszerűen a városi őrség dobott fel a dögöket gyűjtő kocsiára. Nem tudom. Csak azt, hogy éhes, szomjas és összetört voltam. A közelemben óvakodó patkányok közül elcsíptem egyet; mozdulataim; így száraz, józanon; és Sárkány erejétől telten, villámgyorsak voltak. Tucatnyi kellett az apró testekből, hogy erőm valamelyest visszatérjen. Tucatnyi kis lélek szállt uram felé aznap. Szomorúan gondoltam rájuk, de tudtam, ma este egy újabb lélek fogja követni őket. Egy napszimbólumosé. Az estét megvárva óvakodtam be a városba, s árnyékról árnyékra járva meglátogattam a kocsmákat. Talán a negyedik lehetett, ahol megtaláltam emberem. Épp teli szájjal ecsetelte legutóbbi küzdelmét, egy állig vértbe öltözött, vámpírkardot forgató árnymanó ellen, ahol, természetesen diadalmaskodott, de kegyes ember lévén, nem vette életét a gaz gonosznak, hanem futni hagyta. „Ez lennék én?” – sejtett fel bennem a gyanú, s a meséjét tovább hallgatva, meg is bizonyosodhattam róla. Emberem jócskán ivott, és története

egyre vadabb és merészebb lett, jókora hallgatóságot vonzza köréje. A többség helyeslően mormogott, mikor bőszen eszeltelte, hogy az összes gonosznak vesznie kell a világról, még az írماغjukat is kiirtani. Kiemelt szerepet játszott pusztító terveiben, az általa csak „patkány”-oknak nevezett árnymanók.

*Patkány.* Egyedül csak ezek az élőlények ismerik úgy Alanor csatornáit, hogy tőlük, még a magamfajta tolvaj is jócskán tanulhat. Kevesen tudják, hogy Alanor egy ősi város romjaira épült, úgy nőtt ki fölötté, hogy nem is vette észre, mi van a mélyben. Számtalan alagút, barlang, kazamata, ódon sírhely található a föld gyomrában. És, persze, a régi város minden épületének romja. Mint annak a régesrégí mészárszéké, ahova éjjel vittem a Raia papot. Könnyű préda volt, magányosan, részegen egy sötét utcán. Most itt állt előttem egy oszlophoz kötözve, értékeitől megfosztva. Egyedül az övén lógó DEM-et hagytam meg nála. Több vödör vizet zúdítottam az arcába, mire kijózanodott, de azt akartam, hogy tudatában legyen annak, ami történik vele. Ott állt büszkén, az oszlophoz láncolva, mint egy oroszlán. Felismert, és becsmélő szavakkal illetett, bőven használva kedvenc szavát. Én kőmerev arccal álltam szóözönét, mely akkor sem akadt el, mikor övemből elővettem a vámpírtöröm. Több vágást húztam

arcára, mellkasára, karjaira, combjaira, s mikor rajta újabb és újabb sebek nyíltak, összezúzott testem lassan felépült a tör sötét erejének köszönhetően. A sebek nem voltak mélyek, épp hogy csak a bőrt szakítottam fel, igaz, vére bőven bugyogott belőlük. Mikor a legutolsó vágást is megejtettem rajta, törömet eltéve megfordultam és a kijárat felé vettem lépteim. Az oszlophoz kötözött alak, rubin színű szoborként állt, és mocskos átokközöne folyamatosan zúdult rám. A kijáratnál megálltam és vártam. Vártam türelmesen, hangtalanul. Az alak szavai egyre bizonytalanabbá váltak, lassan elfogyott belőlük a gőg és fennhéjázás. Megjédt, hiszen tudta, amit tettem vele, nem elég egy komoly bosszúhoz. Várakozásom nem volt hiábavaló, apró neszek jelezték jöttüket. A hatalmas csarnok, régi, ki tudja milyen célt szolgáló szerszámokkal telve, szinte életre kelni látszott. Ezernyi apró bundás test, nedvesen csillogó orrok erdeje. Éles karmok koppanásai, reszelőszerű fogak csattogó hangja, vörösen izzó, éhes szemek. Tengernyi éhes, vérszagtól megvadult...

*Patkány.* A fájdalom nem jó szó leírni, azt az érzést, mikor az embert élve megeszik. Üvöltése felkísért a napfényre... Soha, soha ne becsüld le a patkányokat.

DESS

# VICCPÁLYÁZAT

Régi hagyománya van a TF világához kötődő tréfáknak, vicceknek. Az utóbbi időben azonban lanyhult a termelékenysége a Tisztelt Olvasótáborunk. Az alkotó kedv felcsigázása érdekében, pályázatot hirdetünk. Küldjétek be a TF világához kötődő vicceket!

Legfőbb szempontok természetesen az eredetiség, és hogy jó legyen a poén.

Egyszerűen átírni egy már közismert viccbe a szereplőket trollra és árnymanóra nem elegendő! A pályázatokat levélben (olvashatóan) vagy e-mailben várjuk.

A levél fejléce (subjectje) legyen **AK Humorpályázat**. Kérjük a nevedet és számlaszámodat is tüntesd fel.

A legjobb vicc(ek) beküldőit természetesen TF ingyenfordulókkal jutalmazzuk, az első helyezett 10, a második 5, a harmadik 3 ingyenfordulót kap

**A pályázat határideje:**

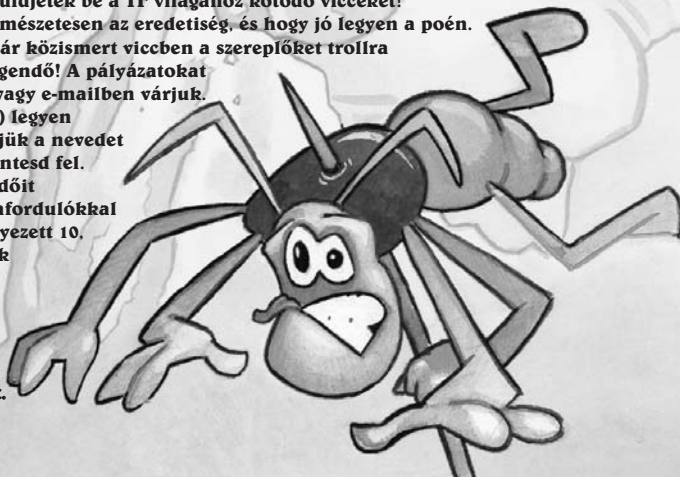
**2001. január 31.**

**A cím ahová**

**küldheted: Beholder Kft.**

**1680 Budapest Pf. 136**

**beholder@beholder.hu**



PATKÁNY

## TÜLÉLŐK FÖLDJE

### ÁTADÓ

□ Átadó 2 db 7. szintű alakváltó, rengeteg tárggyal, sok tulajdonsággal. Tel.:

**30-418-8070**

□ Átadó profi ( 17., 18., 19., 21., és 22. szintű) és amatőr (7. és 13. szintű) kalandozók. Tel.: 30-203-0610. **Jani**

□ Tisztelet játékosársaim! Átadó egy 112. fordulós kobudera karakter, alapos lemaradással. A neve Bruce Lee (#1911). Akit érdekel, az a 30-406-6658-as számon érdeklődhet. Sürgős!

**Bálint András**

### KAPCSOLAT, KONTAKT

□ VII. kerületi kalandozókat keresek! Jelentkezni az alábbi mentálszámokon lehet: (#5519), (#5472). **Fűrészt Zoltán**

### SZERELEM

□ Keresek olyan alakváltó nőt, aki hajlandó lenne gyermeket szülni nekem. A terhesség alatt és a gyermek nevelés időtartamára mindvégig velem maradnék. Jelenleg Fehérbérc közelében tartózkodom. Jelentkezéseket a (#3052)-es mentális számra várom. Egy bizakodó kobudera: **Lord Kis Se (#3052)**

### SEGÍTSÉG

□ Help! Leah rúnakövet keresek Libertantól max. 1-2 fordulónyira. Sürgős lenne! Az infót az (#5472)-es számra, vagy este nyolc után a



30-214-9781-es számra kérem. Zolit kérd! Előre is köszi! Üdv: **Combat Cica (#5472)**

□ Kalandozótársaim! Meghívok mindenkit az 504-es épület környékén egy nagy mértékű A és IN parancs használatára. Úgy gondoltam, hogy akinek van fölösleges tárgya, vagy segíteni akar egy másik kalandozón, szálljon be. Osszuk meg egymással az infót! Akit érdekel a dolog, és be akar szállni, írjon egy mentált benne az általa ismert szörnyek és a KT-vel elkészíthető tárgyak számaival a (#4582)-es számra! A többit bízom rád! Természetesen jöhetnek a szomszéd épületektől is. Egy kis segítség: 504 (15, 34), 501 (15, 19), 500 (15, 49). Ez a hirdetés kb. egy hónapig lesz érvényes. **Terry Goodkind (#4582)**

### SZÜVETSÉGEK, KT-K

□ Hali! Emberek! Ha érdekel benneteket Ghalla első ember KT-ja, gyertek a Humán Páholynba. Vallás, jellem mindegy. Ezenkívül átvénnék még magas szintű, nem letápol, nyugati karaktert. Lehetőleg nőt.

**Gombos Tamás, Tommy Yokel (#3577)**

□ Üdvözlét mindnekinek! Ezen írásom ajánlom a gonosz KT-k (MAFFIA, Apostolok), és a gonosz istenek vallási tudatainak figyelmébe. Arra gondoltam, hogy a Becsület Harcosaihoz hasonlóan, mi is létrehozhatnánk egy szövetséget a KT-ink között. Céljaink lehetnének: 1. Aranyipkékelyek kiirtása. 2. A fény szentélyéhez hasonlóan épületek létrehozása, csak nekünk gonoszoknak. Ha másképpen nem megy, akkor a kalandozók városában. 3. A sötét tekerceket elszaporítása. 4. Minden más, ami jellemünket tovább sötétítené, és céljainkat segítené. Persze ezzel együtt járna egy-két elvárás is: A szövetségbe lépett KT-k tagjai nem használnál egymásra a tudati átkait, és nem tudatszátáznák egymást. Aki lát benne fantáziát, az írjon az alábbi címre, vagy a karakterszámra. Írma a lista, hogy melyik KT-k jelentkezésére számított: (#9103), (#9111), (#9113), (#9116), (#9124), (#9140), (#9147), (#9148), (#9149). Szóval várom a fenti KT-k képviselőit (vezérei) levelét! Címem: Fűrészt Zoltán, 1072 Bp. Rákóczi u. 34 1/22. Vonnák Tamás címen. Jó lenne, ha a decemberi TF-talira már lenne belőle valami. További jó kalandozást kíván:

**Daniel Mcload (#5519)**, a Végítélet Várója

□ Ha érdekel egy szerepjátékos KT, ha mindig újabb és újabb küldetésre vársz, színtednek megfelelően, állj közénk! Jelentkezz az Ősi Hajnal Lovagjai közé! **Lord Kis Se (#3052)**

## APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

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

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



□ Káosz Lordjai! Egy leendő hittársatok kéri segítségeket. Készen állok, hogy beálljak a Chara-din hívők sorába, de valami megátall ebben. Nincs Chara-din ekkövem. S nem igazán tudom, hogy hogyan juthatnék hozzá. Tehát csak arra várok, hogy a hátiászkomban ott lapuljon az ékkő. Lordok, ne habozzatok!

#### R'ly-Cltlo Ya'Goth (#5272)

□ Kezdetben heten voltak. Hét, egymástól merőben eltérő személy. Látszatra csupán csak egy dolog egyezett meg bennük: a nyakukban lógó koponya szimbólum. Wargpinban gyűltek össze. Egyszerre nyitották meg tudatukat. Ekkor a hét különálló tudat egymásba fonódott. Eldöntötték: megmutatják Ghalla népének, hogy a halált nem félni, hanem tisztelni kell. Aztán elindultak. Heten, hétfelé. Azóta is járják zarándokútjukat, és próbálják megérteni az emberekkel a nézeteiket. Páran már elfogadták, és most ök is terjesztik az ígét. Már rajtuk is látható a jel: „Ódon sírhantok gyűrűjében álló fekete tölg”.

**Daniel Mcload (#5519)**, a Végítélet Várója

#### ÜZLET

□ Álomport vennék nagy mennyiségben 4 ap/db áron. Shaddar és az északi Vangorf között vagyok. Ja, és kéne két griffiozás is!

#### William Madden (#3738)

□ Bányászcsákány mindenkinél! Az alábbi tárgyakat megvásárolnám: 2 db sárga erőöv, 1 db Eldaran karkötője és 1 db doronyduda. (Művészlelek vagyok.) Az ajánlatokat az (#5519)-es mentálszámra várom. Üdv:

**Daniel Mcload (#5519)**, a Végítélet Várója

□ Tisztelt kalandozóztársaim! Eladásra kínálok réz-, ón- és vasércet minden mennyiségben. Akinek kell, esetleg van néhány pirkít is. Mároki Róbert, 2600 Vác, Szechenyi u. 38., e-mail: marokir@freemail.hu

#### Tapirnyúzó Carmen (#1066)

#### VERS

#### □ A HÓS

*A troll az úton mendegélt,  
De már nem sokáig élt.  
Mert járt egy gnóm legény,  
Kinek dudorok vannak a fején.  
Összeugrottak ők ketten,  
Én is éppen arra mentem.  
Győzött a gnóm! A troll a földön,  
De a gnóm gyáva volt, hogy öljön.  
Odamentem, segítettem.  
A győztest is leterítettem.  
Már nem kétséges: Hős vagyok!  
Rám a nap is szebben ragyog.  
Jöbet ember, troll, vagy manó,  
Ráverek és zakó!  
Menő vagyok! Egy nagy vagány!  
Én a gyilkos bomokvarány!*

Csak nehogy igaz legyen a verseik! (Az olimpián látottak alapján számíthatunk rá.) Ha valaki találkozik ilyen megizmosodott szörményel, az kérem jelezzé!

**Daniel Mcload (#5519)**, a Végítélet Várója

#### EGYÉB

□ Ezúton is szeretnék bocsánatot kérni attól, a személytől, akit okt. 25-én Libertaban megtámadtam. Így néztél ki: fekete, copfos hajú, félszemű, fekete bőrű, árnymanó férfi. Szerkód: gromak páncél, tankány karom, szimbólum, bronzsisak, mandibula kasza, rövidkard. Tróféák: vérfürdető magszim, arató csattanat, erszényes elkarog. A (#9111)-es Ördögi Kör tagja voltál (vagy). Én így néztem ki: Leahos ember férfi. Gromak páncél, vassisak stb., vashegyű, orgyilkos tör. Tróféák: kocsmai verekedő, purifikátor, vérfürdető magszim. Szóval tényleg bocs, de egy kicsit nagy volt az agresszióm, és nem volt paranszhelyem lennini. A művészi porolit még mindig CHD ellen szól? Én szívesen építenék párat, de semmi bajom CHD-val. Üdv: **Daniel Mcload (#5519)**

□ Hello! A minap fura álom volt, amit meg akarok veletek osztani: egy kastélyban voltam, ahol egy terített asztalt láttam. Egyszer csak besettenkedett egy árnymanó, és valami fekete port szórt az egyik korszóba. Nem sokkal azután, hogy a manó „távozott”, bejöttek a vendégek, és a korszóból egy kobudera lány ivott. Nem lett semmi baja, de a bujkáló manó arcán láttam a mosolyt. Abban biztos vagyok, hogy a por valamire jó volt. De mire? Ki az a lány? Túl sok a kérdés. Nem hiszem, hogy sima álom lett volna, mert miután felébredtem, nagyon furcsán éreztem magam. Ha valakinek hasonló álma volt, vagy meg tudja nekem magyarázni a történeteket, azt kérem írjon egy mentális üzenetet. Ha lesz valami infóm, közzéteszem. Üdv: **Combat Cica (#5472)**, a kíváncsi

□ Egy rövid, tömör összegzés (beszámozva):  
1. Igaza van Agenor Insignisnek (GN93). Növelni kell a GN színvonalt, vagy még jobban csökkenti. A lényeg, hogy írjatok! 2. Othar: jók az írásaid, bár egy büdös szavadat sem értem, és nem is szoktam végig olvasni, de az eleje tetszik. Csak így tovább! 3. Bartleby: 9 évig nem ettel és nem ittál semmit. El tudom képzelni, hogy nézel ki. Kb. úgy mint én fél évvel ezelőtt. 4. Ghostdog: Sikerült beáldozni? 5. Issus Banth: egy Tugt-orkba köhegyével 4 támadással sikerült hatot sebezni, az ork meg kettőből 22-öt belém. A zöldfülűek gondolom tudják hogyan. Ennyi. **William Madden (#3738)**  
□ Dordodon templom épül a (90, 60)-as koordinátán. Aki segíteni szeretne az építkezésben, az hívjon a 30-237-7651-es számon, vagy jöjjön oda a megadott helyre, mert a templom hamarosan felépül. (#5882)

□ A mennyben lakozó nyolc közül Olosta neve cseng a leginkább gyűlöletesen fülemnek. A Mindenek felett trónoló Egy nevében vadollak boldogságunk tönkretételével! Kaján mosollyal leplezed önzőséged, s szerelemről, gyönyöréről, álomokról hazudozol össze-vissza, miközben gúnyosan kéjelegsz az általat két gyűlölködésben. Mivégre a vágy, a szerelem, ha nem a kínzásunkra? S ha kiszípoloztad áldozatod, még beléscsipegeted a kételyt villás nyelvvelled, mely egy életen át marja kicsi szíved, hogy aztán cél nélkül haljon meg. S mivel hitt Nekeid, a mélyeséges Fuin színe előtt is örök gyötörődés vár reá.

A sok ostoba persze mámorosán, bódútan hivatkozik rád, hogy alamosnából részéüljenek. De kérdem én, mit tudsz nekünk adni? Szerelme? A halandók bégtelenül önzöek, s ez sem szól másról, mint a másik kihasználásáról. Eki a gyűlölt átok bolondná tesz bennünket, egykori barátainktól elhidegülnünk, s mikor azt hinnénk, végre révbe értünk, már vége is, s aztán magányosan kínlódnak. Mert Faroth úrnó törvénye szerint: a szerelem sohasem örök, ez jól jegezzétek meg. Gyönyört? Ugyan mi lehet nagyobb gyalázat, mint az állati vágy? Békéből háborút csinál, marja a bensőd, s a kínzó vágy nyomása alatt végképp szörnyeteggé degradálódunk, s vad ösztönök nyomán a játékszereddé válunk. Álomok? Az álmodozás az élet megtrónója, és – rád jellemző módon – hazudik. Aki kincset keres, nem eget, hanem a földet kémleli. Ezeket tudod ígérni, Olosta? Tudd meg, család legnagyobbika, hogy nélküled békésőbb lenne a világ, hisz egyebet sem tudsz, mint tündéri kény szerint dróton rángatni bennünket. Ezekért, egyenesen ezekért gyűlöllek a legjobban, s tagadlak ki a szívemből! Egy Ősi király szavai zengenek búcsúzóul: „Ezerszer változtatja érzelmeit a nő, bolond, ki hisz neki!”

#### Othar-nu-Fuin (#4463)

□ Üdv kalandozó! Nem gondolt még senki arra, milyen jó volna fogadókát építeni a forgalmasabb városba vezető utak mentén. Végre nem szarvasbogarát meg vezet, hanem finom sülteték és jó bort fogyasztának. Nos, mit gondoltok? **Zsebfelmetsző Jack (#5404)**  
□ Észrevette mindenki, hogy a 69. számban a TF-es aprók leköröztek az ÖV-t hosszú hónapok után először? Csak a bölcsek bölcse és az úgynevezett proféta írásából állhatnak az ÖV hasábjai? Akinek véleménye van, az ne hallgasson! Írjatok többet!

**Pokoli Maximilián (#7799)**, magiszter

□ Kedves Olvasók, Daniel McLoad! Az lett mondva, hogy írjunk. Hát én magamra vállalom ezt a feladatot. Nos, hogy beinduljanak az emberek, szabadon kell írni. Színdi a másik fajt, dicsőíteni Ghostdogot (engem), s máris felpezsdül az élet. Szorgalmas íródeákok ragad-

nak majd tollat, s bár írni nem tudnak, ékes szóval próbálják elűzni a rosszat. Bár észre sem veszik mi is történik valójában, azt hiszik véromkoly illúziókat lettek. Most magamra vállalom ezt a nemes szerepet, megsértem egyből a gnómkokat. Nem írnék durvát, csak egy szakszerű leírást: az egyetlen dolog, amiről Ghalla lakói egyetértenek ezekről a nagy szemű, vízfejű lényekről, hogy vitathatatlanul Ghalla legintelligensebb állatfaja. De egyes IQ teszteken a demontotek jobbnak bizonyultak, csak azoknak nincs ilyen mérhetetlenül idétlen kinézetük. Híres természettudósok még a mai napig is csodálkoznak ezen a lényen. Sheran hogyan teremtette? Talán összekevert valamit: fogott egy földigiliszta, majd végtagokkal látta el, s végül egy ormótan bazi nagy vízfejt rakott rá. Talán azért maradt fenn ilyen sokáig ez a faj, mert egy részeg kalandozó a tequilájában konzerválta, s onnan csak most szabadultak ki. Üdvözetem minden Ghalla-lakónak és a gnómkoknak is!

#### **Ghostdog, fősámán 8 (#1340)**

□ Ím, elétek tárom hiteles krónikájt annak, miképpen történt az, hogy immáron az Elveszett Földön büsömön iránytűje Fuin útját mutatja nekem. Türelmem vártam, holdhónap, holdhónapot követett, s érzem bensőmben az Erőt, hogy kilépjek a névtelenség homályából. Annyi elvesztegetett év után jöttem el közeledek nagy reményekkel. Érkezőm hírül adtam mindnyájotoknak ilyformán, de azon halandókat is üdvözöltem, kik elibém járultak. Ajkaimon a viszontlátás felmosolya látszódott, amint fölnéztem, és csillagokra léptem. Ám hitem kifakult, felemelt kezem lehanyalott, s szavamra csak a kacagó szél köpött csipős homokot maró gúnyval a szemembe. Előttek bontogattam ki lelkem fonatának bogjait, de nektek a Küldött szava száraz haraszt zörgése volt csak. Meggisztem a látottakat annyival, hogy népem nyelvén neveztem őket, de nektek ez sem kellett. Szerettem volna szeretni, elmondani örömeimet, de visszautasítottatok... S akkor megmozdult bennem valami. Tekintetem elhomályosult, bensőmből hívott a hang, mely végre nevenem szólított. „Othar! Én megértelek! Jöjj hozzám! Nekem elsírhatod bánatod! Naggyá teszek, megádatod!” K-kí vagy? – kérdeztem. „Néven nevezhetlek Fuin” – jött a válasz. Megdöbbenve tekintettem árnyékomra... „Egyes-egyedül én kísérhetlek el mindenhová... Így volt?” S ahogy elmerültem a feketeségben, újra jóízűen elmosolyodtam. „Mi ketten majd megmutatjuk!” Átadtam hát magam a sötétségnek, esküvésemet vérrel pecsételtem meg, s így forrtam véglegesen eggyé vele. A Sötét Úr pedig kegyesen bánt velem, s új nevet adott. Ezentúl így hívunk: „Éj-bortított-harcos”, mely népem nyelvén: **Othar-nu-Fuin (#4463)**

□ Köszöntök mindenkit! A legutolsó fordulóml OU-jének hátuljára ráfrakantottam pár sort, melyben az a kérdés állt, hogy a Beholder Kfi-nél tervezik-e különálló Ghalla News kiadását. A választ meg is kaptam, rögtön abban a fordulómban, de amit olvastam, az nagyon nem volt az ínyemre.: „Nem tervezzük külön Ghalla News kiadást. Sajnos egyre kevesebb a közlésre alkalmas írás és apróhirdetés.” Hát jól van! Gondoltam magamban, ha ezeknek írás kell, akkor ém írok. Csakhogy! Baromi unalmas lenne egy emberke hülyeségeit olvasni egész hónapban. (Pláne nekem!) Szóval megkérem az alábbi személyeket, hogy „támadjanak fel halottaikból”, és ragadjanak tollat: Nardaal a Róka (#4279), U.M.A. (#5569), Westy (#4378), puhatestű Luke, és mindenki! Külön kiemelnék még három, illetve egy személyt: Faithful Tanthalas (#3429), Scatman a troll (#1731), Bifor Borostyán (#1977), alias Márkus Lászlót. Az ő cikkei igazán egyedülállóak voltak. El tudta egy mástól választani a három karaktert, és mind a három külön személyiség volt. Mikor tudtuk meg, hogy a három karaktert egy játékos irányítja? Amikor bejelentette, hogy abbahagyja a TF-et. Régebben hány játékos küldött be novellákat? És most? Már annak is örülök, ha két oldalas az apróhirdetés. Azt ne mondjátok, hogy nincs miről írni! Rengeteg téma van: ryukuk, az olpimpián látott események, csere-bere. Mert ne mondja nekem senki, hogy nincs szüksége semmire, vagy nem adna el szívesen valamit! Emlékszem hányan írtatok a tolvajoknak, hogy adják vissza a tárgyatokat, vagy szívesen visszavennétek, vagy egyszerűen csak döglőgjen meg. Most mi van? Már nem lópnak? Vagy olyan gazdagok vagytok, hogy nem érdekel? Akkor adjatok már párszáz aranyat! Száz szónak is egy a vége: írjatok! Én most ezt teszem, és ezen nemes cselekedetemhez segítségül hívok minden egyes játékos. Mentstük meg a GN-t! Ha elegen írunk, akkor végre ismét lesz színvonal! Legyetek szívesek elgondolkodni a fentiek! Üdvözzetek!

**Daniel Mcload (#5519)**,  
avagy Fűrész Zoltán

□ Minden tiszteletem azon kalandozóké, akik teljesen értelmetlen írásokkal növelik a GN színvonalát! Nos, ez is egy ilyen.

**William Madden (#3738)**

□ Dornodon templom építéséhez keresek társakat. **Nikolaus, a Vándor (#4849)**

□ Raia templom épül a (110, 44)-es abszolút koordinátán. Gyertek segítsétek, az építést elkezdem. Érdeklődni a (#2291) mentális számon, vagy a 20-448-4664 telefonszámon (Béla). **Mc Silverhand (#2291)**

## **ŐSÖK VÁROSA HUMOR**

□ Mi az máshogyan, avagy a mágia görbe tükre.

Hülye növény: sötét mák  
Sorsjegyáros: tombolás  
Énekel és vágni lehet vele: galetki bárd  
Frédi és Béni: animáció  
Babevés eredménye: titánok szele  
Ledobás ellenéte: fejejtés  
„Ne merülj le duracell!”: elemek parancsa  
Menőző galetkik (pl.: Leanthil) kedvenc jelensége: vaktító fény

**Abraxas (#5001)**

□ Teron hegyi szezológia, avagy téged sem a mahomohi hozott  
Heuréka! Most lehull a lepel! Nincsenek többé tanúk. Megtaláltam Red Paul tudós galetki írását a Hogyan lesz a galetki címmel. Galetkítársaim! Amit a szülinek mondtak, hát az finom szóval kamu. A galetkik nem a mahomohi hozza. Íme az igazság: Hogyan lesz a galetki, avagy a mágia hétköznapi használata: Alapeset: galetki nő és férfi ülnek a varázslótorony lépcsőjén.

galetki nő: csábmosollyal indít  
galetki férfi csábmosoly vissza  
galetki nő: elbájolás (szokások trükk)  
galetki férfi: ellenállás megtörése (ez már a barlangban), majd a láthatatlanság észlelése (Bele a középhe! Ez ismerős, nem?)  
galetki nő: fereg érintése elektromos kézzel kombinálva  
galetki férfi: a forrás érintése után megnyitja a dimenziókaput, majd 4-5 körig a fűrgülést használja  
galetki nő és férfi: energiafolyam, Red Paul a „hegyűcsúra értek” kifejezést használja  
galetki nő: esszencia elnyelés (no comment)  
galetki nő és férfi: befejezésül antimágikus szféra (nem, nem, a galetkik nem cigiznek)  
Tehát galetki társaim az igazság: a galetkik varázspontból lesznek. **Abraxas (#5001)**

## **KALAND**

□ Az 1. szinten keresek társakat az FC-hez, és a későbbi szintek kalandjaihoz. Üzenem Peti't Da Novn-nak, hogy fogja be a száját, és ne fenyegetse a lárvákat, mert különben beverjük a fejét a földre. Jelenkezni lehet a 20-373-6459-es (István) telefonszámon.

**Night Wolf (#7652)**

□ Lárvaszinten (1. szint) Felnőtt Válás Cere-móniájához keresek partnereket, és egyéb közös feladatok elvégzéséhez hosszú távra kapcsolatot. Elérhetőség: Asztalos Zoltán, 7923 Patapaklosi, Rákóczi u. 30. Tel.: 73-350-364 este, 73-350-248 napközben.

**Haarald (#9360)**



□ A Felnőtt Válás Ceremoniájához keresek társakat a lárvá szinten, illetve későbbi kalandokhoz is idővel. Jelentkezés: vagy Gombkötő Miklós, 2310 Szégetszentmiklós, Ősz u. 30.

#### Sötét Angyal (#4080)

□ Sziasztok! Társakat keresek az 52-es kalandhoz a 3. szinten. Nekem mérgező lehetetlen van.

Jenyfer (#9772)

#### SEGÍTSÉG

□ Keresem az ŐV hypert! Ha valaki el tudná küldeni, nem lennék hálátlan. Ha kell küldök lemezt. Cím: Varga Zsolt, Vác, Berkes András u. 21. Tel.: 70-225-3028.

#### Ruh Nestah az Átok (#7734)

#### SZÖVEVSÉGEK

□ „A szövetség zászlaját vér áztatta. A csatáren néma csend honolt, csak a holtak fekdütek ott összetörten, vesztelen, számolatlanul. A csatár közepén elesett galetkí légiósokból rakott gúlát a halál. A gúla közepén az egyesített galetkí hadak főparancsnoka fekdütholtan, ősz szakállán bíbor vérpatakat. Szemben hangyott égköként a döbbenet, a harag. Elbuktak.” Elő volt a harcban, és specialitáját a megoldhatatlan ügyeknek! Fekete ruhás alakulatait mindig ott vetették be, ahol reménytelen volt a helyzet. Számos vereséget változtattak diadallá, kémkedtek, új mágius eljárásokat fedeztek fel, kutatták az ellenség gyengéit, kiépítették a védművek láncait. A tudomány terén is sok újat fedeztek fel, s elsőők voltak a múlt titkainak kutatásában. Megszerezték bármít, s elértek a célt, bármít is parancsol a galetkí nagytanácsa, a Szenátus. Ezek a kiváló férfiak és nők büszkén viselték az Ében Légiós nevet, és egységge forrtak a megmértetés és küzdelem hevében. Csak egyszer vesztettek, az utolsó csatát mindenki elveszti. A Légió eliteje az egyesített galetkí haderő főparancsnokát védte. A zászlón a tűznél is jobban égnék, lobognak a betűk. A Becsületért! Dicső őseinket, halottakat, de az eszme és a cél ma is él. Lépj be az Ében Légióba (#15003) bajtárs! Sose halunk meg! Tisztelettel:

#### Wulan Sannox a Jor (#4618)

□ A Bölcsék Tanácsának határozata alapján ez év 10. havától kezdve én töltöm be a Bölcsék Bölcsé tisztét. Ezen tisztség birtokosa a szövetség frontgaletkije. Az én szerepvállalásom egyben a békés célok bizonyos mértékű előtérbe kerülését is jelenti, a szövetség diplomáciájában. Szeretném elősegíteni az egyes szövetségek, galetkí közötti párbeszédet, elősegíteni a megértés és megbékélés lehetőségét, hogy a galetkí nép közös céljainak elérése érdekében megmozgathassunk minden csepp energiát.

#### Syndy Mitt'onya'nuurodo (#3857),

Bölcsék Bölcsé, Bölcsék Köre (#15040)

□ Én a kezdetektől fogva azt hittem, hogy a mágiusok az intelligens galetkí közül kerülnek ki, de a Mágustanács oszlop tagjainak sikerült megcáfolni ezt, hiszen szemmel láthatóan nem tudják megkülönböztetni az írónait a tényektől. Az írónia a matematikailag erősen kritizált hirdetésem volt (na és persze, amit most írok), a tények pedig most jönnek. Tény az, hogy a Mágustanács nem tud nekünk ártani, csak a szájuk nagy. Az a néhány átkozott tárgy, amit Llys Meldryn küldzött nekem, rövid időn belül szövetségesüknél, Dart Mahulnál köt ki, anélkül, hogy egy percig is nehezítene a dolgomat. Tény az is, hogy néhanapján valamelyik tagjuk elagyabugyál engem vagy valamelyik apostolomat. Na és? Mindig vannak fizikailag erősebbek, és még a legerősebbeknél is van ellenfélük. Ezek a győzelmeik egyáltalán nem adnak alapot hencsérésre, legalábbis a normális galetkí között nem, de mint tudjuk a Mágustanács tagjai nem ezek közé tartoznak. Nyilvánvaló, hogy köztük a legerősebb a vezér, és szövetségük alapjai az ököljog intézménye határozza meg, akár csak azt, hogy ha mi hagyunk magunkat elnyomni, a társadalom többi részére is rátennék a kezüket, elvégre ők kergették (volna) el, és egyébként is ők az erősebbek. Szép kis perspektíva. Végül pedig az is tény, hogy semmi esélyük sincs szétzilveszteni bennünket, hiszen taglétszámunk egyre gyarapszik (már több mint 26-en vagyunk), és épületeink is egyre másra készülnek el. Holmi zaklatás kevés ahhoz, hogy mindezt lerombolja. Legvégül Gevura véleményéhez tenném hozzá, hogy igaza van, a tévelygés tényleg nézőpont kérdése, de mi előbb alakítottuk ki az a nézőpontunkat, miért kell ennek az ellenkezőjét állítani? Sokkal egyszerűbb lenne ugyanazon az állásponton lenni, nem? Abban is igaza van, hogy a felsőbb hatalmakba vetett vak hit lefogadhatatlan, akárcsak a társadalom züllesztő magatartás, rajtuk kívül mégis mindenki ezt teszi (az Ősöket ajánrozza, és kereszte tesz jötevőnek). Miért?

#### Leanthil (#7945), a Próféta

□ Üdv mindenkinek! A Mágustanács diplomáciai és egyéb véleménynyilvánítási megfontolásokból megad egy e-mailcímet. Itt jelentkezhetek tagnak, tehettek diplomáciai lépéseket, kérhettek infókat, sőt gyengeelméjű ellenfeleink filázhatnak is. (Majd reagálunk.) Tehát a cím: magustanacs@nem.hu

#### Abraxas (#5001)

□ Fórumaitokon szídjatok minket! Hozzatok létre szövetségi rendszereket ellenünk! Vitázzatok arról, van-e joguk társaimnak a gigaókol és a tárgyirtás használatára! Törődjétek csak a lényegtelen dolgokkal! Ne lássátok az igazságot, ne lássátok a galetkí nép igazi ellenségeit, ha

nem akarjátok! Igazatok van. Jobb sötét tudatlanságban „élni”? Magatok választjátok sorsotokat!

#### Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771), a Fény Apostola

□ Na most mit mondjak? Szerintem így is jó buli volt! Sajnálom Syndic Békebírót, azt a szerencsétlen alakot, meg a bunyó közepén is békéltetni akart volna. Mindenesetre a Bölcsék most megmutatták igazi arcukat, láthatta, ki nek van szeme! A neveléses kiközösítődíjükről pedig elég egyszerű a véleményem: szíjvatok gázt! Clow, remélem, választé a Bölcsék kérdésetre! Galetkí! Kell a lélekenergiátok! Tartasotk velünk!

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

□ Dicsőség a Fény Apostolainak! Felépült a tanácstermünk, így mire ez a hirdetés megjelenik, leendő tagjainkat nem számítva még kb. hat hely marad betöltetlenül. Ezekre a helyekre várunk minden olyan galetkí, aki hajlandó fejet hajtani az istenek előtt, képes elfogadni, és betartani laza szövetségi szabályzatunkat, és nem idegenkedik az építéstől. Nem baj, ha már egy létező, de gyengélkedő szövetség tagja. Ami nem megy, azt nem kell erőltetni! (És örülnék, ha ezt a mondatot egyetlen önjelölt ellenfelemlünk sem ragadná ki a későbbiekben ebből a hirdetésből!) Köztünk mindenki társakra találhat, és egy erős, életképes rend tagja lehet. Viszont, aki nem velünk, az ellenség, és ez a mi fő érvünk. Gondolkodjatok el az ajánlaton!

#### Leanthil (#7945), a próféta

□ Ave fajtáram! Ha te nem vagy csengő hangú bárd, vagy enyves kezű tolvaj, és vállald néped megmentését a tozszülött hordáktól, akkor neked köztünk a helyed! Mi egy olyan szövetséget akarunk létrehozni, melynek a legfőbb célja a tozszülöttök gyors szaporodásának megfékezése. Itt barátokra, szövetségesekre találsz. Mindegy, hogy mágius, vagy mester íjász, esetleg csépelőgép vagy. Lényeg, hogy állj ki célnk mellett, és harcolj velünk vállvetve a tozszülött hordák ellen! Természetesen az asztráleret is szeretnénk figyelni. Ezért a pszionikában jártas galetkí jelentkezését is várjuk. Ahol jelentkezhetek: Dorth a Mergék Ura (#2974), Németh János, 4183 Kaba, Arany J. u. 7., vagy nálam: Tóth Sándor, 7759 Lánycsók, Erdélyi u. 31. **Thészeusz (#5884)**

□ Galetkí társaim! Szeretném felmérni, melyik szövetség(ek) a legnépszerűbb(ek). Kérek mindenkit, küldjön egy azaz egy szavazatot a kedvenc szövetségéről. Ismételtem: fejenként egy szavazat lehet. A címem: Hamvai Bence, 6724 Szeged, Cserzy Mihály u. 30.) Előre is köszönöm! Üdvözlettel:

#### Eleven Éjszaka-Rax (#3454)

□ Rendkívül szegyellem magam azok helyett is, akik nem tudnak magukon uralkodni. Ami-

kor a Bölcek Köre és a Fény Apostolai egy asztalhoz ülésen kezdem dolgozni, bevallom ösztínt, nem számítottam ilyen végkifejletre. Szövetségem határozatát a legteljesebb mértékig meg tudom érteni, bár részemről továbbra is azt remélem, nem sokára eljön az az idő, amikor végleg felteresszük kicsinyes nézeteltéréseinket, és közösen dolgozunk majd sorsunk jobbra fordítása érdekében. Eki-eki Eki-eki Vapang véleményét, aki a találkozó szervezésében a segítségemre volt, ehelyett inkább nem idézném.

**Syndy Mitt'onya'nuruodo (#3857),**  
békébiró

### ÜZLET

□ Tolvaj testvéreim az 5. szinten! Vennék töletek barna manakövet korlátlan mennyiségben. Csere is lehetséges.

**Ruh Nestah, az Átok (#7734)**

□ Üdv galetkik! A 4. szinten keresek megvételre vastagbőrt, regenerációt, ügyességet, gyorsaságot, erőt, végtag spec. támadási formát növelő tárgyakat. Esetleg lehet szó cseréről is! Megtaláltak a (#8886)-os barlangban.

**Incset**

### EGYÉB

□ „A zöld nyálkák egyszerű felépítésű lények. Látszólag. Am egyszerű vizsgálatot végeztem egy elpusztult lényen. Az eredmény azt mutatta, hogy sokkal bonyolultabb felépítésűek, mint hittem. Valószínűleg egy rendkívül fejlett lényről szakadtak le régen, és önálló életre keltek.” (Bestiárium)

**Eleven Éjszaka-Rax**

□ „Csótányok mindenütt vannak. Az utcákon, az illemhelyeken, de időnként még a barlangunkban is nyúzsógnak. Velük szinte minden nap találkozunk, de az óriás változattal csak akkor, ha kedvünk kottyan egy kis könnyű testedzésre, és lemegyünk a csatormaszintre. A közhiedelemmel ellentétben a savat nem csak egymásra köpdösik. Tudvalevő, hogy sok tapasztalott menekül el úgy, hogy a földre ássa magát. Nos, a csótányok is erre használják az általuk kiválasztott sárgásbarna savat. Persze ez nem elég erős egy egész alagút kimarásához, de egy üreghöz megfelelő. Eme állításomnak hitelt adhatnak kutatásaim, amiket a régi óriáscsótány követelmény végeztem. A kivajt üregek és a csótány mérete megegyezett.” – részlet Eleven Éjszaka Rax, Bestiárium c. munkájából. (#3454)

□ Hellő! Idegesít, hogy kirabolnak, és te nem tehetsz semmit? Nem bosszulhatod meg? Engem igen! Ki kéne találni, hogy ne csak a lopással lehessen a másiknak (főleg bosszúból) gondot okozni! Akinek van valami jó ötlete, amit a játékevezető is elfogadna, az írja le! Üdv:

**Saint De-Vil Moskörte (#8571)**

□ A békéről írni ilyen események közepette különösen nehéz. Mégis teszek egy kísérletet. Nem mint állapotot, inkább mint viselkedésformát minősítom a békét. Hiszen a béke mint állapot, országok politikai viszonyát jellemezte a régmúltban. Viselkedésformaként az egyén viszonyulását jelzi más létezőkhöz. Előítélettel mentesen, a másik személy cselekedetei szerinti megítélését feltételezi. A cselekedetek mozgatórugóinak keresésével a másik megértését, megismerését, elfogadását célozza. Magam azt vallom: mindannyiunknak meg van a célja, amiért itt lehetünk, ezen a világon. Az én céloom a múlt megismerése által a jelen megértése, és a békés jövő lehetőségének biztosítása utódaink számára. A Bölcek Köre Békések Kollégiumának célja, hogy egymás mellett élésre, egymás elfogadásának fontosságára a galetkik figyelmét felhívja. Célunk az egyes galetkik békéje, eszközünk a megismerés, szándékunkat közvetítik a művészetek is.

**Syndy Mitt'onya'nuruodo (#3857),**  
békébiró, Bölcek Köre (#15040)

□ A zsiráfokkal végeztem. Most a vízilovak jönnek. (#3721)

□ Háromszázhuszonkilencedik nap: Ahogy a sárkányvirág és a mézfű összekeveredett, a szürke, folyékony, tükör-szerű folyadék fölé hajoltam: az arcom nézett vissza rám. Ez tehát a bajnokok itala! Szövetségi társaim szerint már vagy száz napja feltalálták, de a sötétlelkűek titokba zárták (eddig) komponenseket. A kísérletezést természetesen tovább folytatom.

**Viora (#7618)**

□ Egy átlagos méretű galetki a féregszinten kb. 100 m<sup>3</sup>-es barlanggal rendelkezik. Nem rég megtudhattuk, mennyi arany fér maximum egy ekkora barlangba. Én azonban most arra lennék kíváncsi, mennyi szemetet halmoznak fel a galetkik. Hová tűnik az a rengeteg szemét, amit egy 100 m<sup>3</sup>-s teret használó, fejlődésben levő galetki nap mint nap termel? A Takarítók viszik el, ezt mindenki tudja. Igen ám, de hová? Fölfelé nem vihetik, nehogy a méltóságos nagy dögök orrát facsarja a bűz, ugyi. Lefelé sem igen vihetik a lárvák egészsége és a Hegy gyökerét maguknak kisajátító torzszülöttek miatt. Ilyen rengeteg hulladék megsemmisítése a célhoz képest túl sok mágiikus energiát emésztene fel. Jöhetnek azzal, hogy biztos összehúzzák, és kiadják az ingyen konyhán a fejlődésképtelen tejivóknak, ám nem ez az igazság. Az igazság az, hogy kiszorítják a Hegyből. Teljes lelki nyugalommal küldenek minket egy sávár, szemétkupacokkal borított világ visszahódítására! Joggal kérdezek hát minden galetkit: nem bántja a szemét?

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

□ Egy jóbarátot gázszolok. Mendax Mystagogus többet jelentett nekem, mint bárki ebben a Hegyben. Több volt ő, mint egy egyszerű galetki! Bár a hatalmaskol holmi „iszonyatos bűnökért” kitörölték emlékezetét, és letaszították a Hegy alsó szintjére. Ő mindezt belenyugvasal viselte. Hiába kapacitáltam, álljon közénk, legyen úgynevezett egyik éltarcsa, küzdjön saját emlékeiért, és mindannyiunk szabadságáért. Hibáztam, hogy elfogadtam a döntését, mint megváltoztathatatlan. Hiszen nem rég a Hatalmaskol ügynökei kitörölték a létezésből. Mostanra belátták: pusztá léte is túl nagy veszélyt jelent a fennálló világrendre nézve. Utolsó perceiben még azt a lehetőséget sem adták meg neki, hogy legalább tudja miért. Miért tesz vele azt, amit senki sem érdemelhet meg! Ismerve őt, ha visszaadták volna emlékeit, ő elfogadta volna még a halálos ítéletét is, amennyiben tettei alapján kiérdemelte. Én és társaim azonban sohasem fogadhatjuk el a Hatalmaskol érveit! Küzdelmünk igazán csak most kezdődik. Bosszunk elér minden csahos kutyat!

**Eki-eki Eki-eki Vapang (#2771),**  
a Fény Apostola

□ Észrevette mindenki, hogy a 69. számban a TF-es aprók leköröztek az ÖV-t hosszú hónapok után először? Csak a bölcek bölcse és az úgynevezett proféta írásaiból állhatnak az ÖV hasábjai? Akinek véleménye van, az ne hallgasson! Írjátok többet!

**Pokoli Maximilián (#7799),** magiszter

□ Tisztelt galetkik! Szeretettel meginvitálom az 5. szint újos karaktereit egy barátságos viadalra. Helyszín: a (#9518)-as barlang. Tehát neked kell eljőnnöd. Erre a célra tökéletes a kihívás itala (26+31+35) Tárgy: Keremem az 5. szint legjobb ütös karját. Szabályok: én és a szolgálam, te egyedül. Hogy nem igazságos? Igaz. De ha te vagy a legjobb, ez nem jelent problémát. Tehát akkor nyertél, ha engem és a szolgálam is legyőzted + te okoztad a nyertesek között a legjobb sebészt, és természetesen állva is maradtál. Égy hogy neked is megérje, a díjat a Róvil Hegy Sárkányai Szövetség ajánlotta fel. A merénylő aranyozott fülbevalója: +3 IQ, +6% támadás. A harcosokat december 1-ig várom a helyszínre. Az esemény után írok rövid összefoglalót az AK-ba. Az ösök legyenek veletek! Az enyveskező harcművész:

**Mr. Max (#9518)**

□ Üdvözlét minden játékosnak! Az olimpiáival kapcsolatban lenne egy kérdésem mindenkihez. Szerintetek mi lenne, ha a téli olimpiára összemixelnének a II. és III. olimpiát? Szerintem elég élvezetes lenne, és mindenkinek több esélye lenne. Ha érdekel titeket, akkor szóljatok Miklósnak!

**Thészeusz (#5884)**