

## Szerkesztői üzenet

Sziaztok! Az évezred utolsó Alanori Krónikáját tartjátok a kezetekben. :) Ennek megfelelően egy jó hírrel kezdek: megjelent a Rúvel hegy, a HKK első Ősök Városa kiegészítője. Bízunk benne, hogy örömmel nézegetitek majd az új lapokat! Ha kíváncsiak vagytok a tesztelők véleményére, olvassátok el a Rúvel hegy lapelemzését, amit ezúttal nem Balázs vagy én írtunk, hanem két „külsős” tesztelő. Újdonság a Krónikában még a Battletech rovat. A jövőben többször is olvashattok majd Battletech novellákat, mivel lelkes Shadowrun rovatvezetőnk, Novák Gábor rábukkant néhányra az interneten.

Címlapunkon ismét Vida László festménye, a Mágus: a tanítvány 2. kiadásának borítóképe látható.

Minden hűséges olvasónknak és játékosunknak sikerekben és játékokban gazdag boldog új évezredet kívánok a magam és a Beholder Kft. munkatársai nevében!

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

V. évfolyam 12. (60.) szám (2000. december) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikusok:** Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

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

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

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

**Lapzárta:** november 17. **A decemberi szám lapzárta:** december 15.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Túlélők Földje, a Káosz Galaktika, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGG) és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

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

## TARTALOM

### AZTECHNOLOGY

A mamutcég

2

### KÍGYÓTÁNC

Battletech novella

8

### HATALOM LIGÁJA

Kéthavi összefoglaló

15

### LAPELEMZÉS

Rúvel hegy

16

### KÉRDEZZ-FELELEK

A HKK-ról

23

### ÚJ VERSENYEK

Decemberben és januárban

24

### VERSENYNAPTÁR

HKK 2001-ben

25

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Ősök Városa

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE

Egy ifjú galetki sirámai

34

### ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések és olimpia

36

### HÁROMSZÁZ HEGYMORAJ

ÖV novella

37

### GHALLA NEWS

A TF hírei

45

### STATISZTIKA

45

### TF-VARÁZSLATOK

46

### TF-FEJLESZTÉSEK

48

### ÉRDEKESSÉGEK

49

### GHALLA NEWS 2. SZÁM

50

### APRÓK

52

# AZTECHNOLOGY

**Központ:** Tenochtitlán, Aztlan

**Elnök/Vezérigazgató:** Juan Atzcapotzalco

**Az igazgatótanács elnöke:** Ismeretlen

**Vállalati forma:** Magán részvénytársaság

**Ismert főbb részvényesek:** Domingo Chavez, Oliver McClure, „Motecuhzoma”, Domingo Ramos, Thomas Roxborough, Tsurunaga Shinoyama, Anna Villalobos

**Nagyobb leányvállalatok:** BANCOMEXT, Dassault, Free Transit Cartage, Genetique, Hawkwe-Siddley, Marine Technologies, Maritech Enterprises, MediCarro, Natural Vat Technologies, Optical Dreams, Pemex, Productos Cultivatos, Pyramid Operations, Televisa, Trés Chic Cosmetics

Üdvözlünk a város legkülönlegesebb show-jában.

Ha az árnyak lakói meghallják az Aztechnology nevet, azonnal a rettenetes vérmágia és a sötét összeesküvések jutnak eszükbe – mert így is van. És mégis, a Nagy A még mindig jelen van, és a hírek szerint nem is megy neki rosszul. Sőt, egyes elemzések szerint a második helyet foglalja el a gigantikus Seader-Krupp mögött.

Azt kérdezitek, hogy lehet ez? Vajon ez a vérmágia-dolog nem érdekli a közvéleményt? A válasz egyszerű: nem. Félre ne értsetek, az Aztechnologyról mondott dolgok nagy része igaz – néhányunk jobban tudja, mint szeretnénk! De ez a sok ganéj mind lesiklik az Aztechnology teflonbevonatáról.

Nézzük a tényeket:

- Az Aztechnology birodalom a világ első számú, fogyasztási cikkeket előállító vállalata.
- Több, mint egymilliárd ember használja a Nagy A által – közvetlenül vagy indirekt módon – gyártott termékeket.
- Valószínűleg használtál, ettél, vagy vettél az utóbbi egy órában valamit, amit a Nagy A gyártott, még ha nem is ismerted fel. Például, ha megálltál a Stuffer Shacknél (termékeik kb. 60 százalékát a Nagy A gyártja), és vettél egy népszerű Hot Mama Nuke'em-burgert, akkor te is hozzáadtál valamit

ahhoz a huszonhétmilliárd nuyenhez, amit az Aztechnology csak a Stuffer Shack által keres világszerte.

- Az Aztechnology eladási mutatói folyamatosan emelkednek, azoktól a dolgoktól függetlenül, amit az árnyközösség tagjai a napvilágra hoznak.

Hogyan csinálják? Három szó: P – rohadt – R. Az Azzie-k csodálatosan működő PR gépezetet tudhatnak a magukénak. Minden megatársaság végrehajt morálisan megkérdőjelezhető titkos műveleteket, de csak az Aztechnology képes ismételtlen megúszni sértetlenül, ha a dolog napvilágra kerül. A legtöbb nem árnyakban élő ember meg sem érti a Nagy A és Aztlan kapcsolatát (erről később bővebben), akik pedig igen, azok nem törődnek vele. Ez veszélyessé teszi az Aztechnologyt, mert nyugodtan leléphet a gyilkosság helyszínéről (persze csak képtelenen); az átlagos felhasználó így is megveszi az Aztech termékeit. Hívatjátok beégetett lojalitásnak, félrevezetésnek, vagy agymosásnak. Az Aztechnology mindenesetre mestere az eljárásnak.

>>>> [Kicsit eltúlozza, nem? Az emberek ennyire nem hülyék.] <<<<<

– Tyro

>>>> [Új vagy még a témában, eltaláltam? Akkor ezt kapd el: amikor az UCAS-ban és a CAS-ban napvilágot láttak azok a szörnyű képsorok, amik az Aztechnology katonák bűnrészességét bizonyították a campeche-i mézárulásban, az Azzie-k eladási mutatói ugrásszerűen megemelkedtek ezekben az államokban. Ugyanez történt, amikor a hírek Európát is elérték. Sajnálatos dolog, de az Aztechnology PR szakértői kezükben tartják a közvéleményt.] <<<<<

– Ranger

>>>> [Észrevettétek már, hogy amikor egy Aztechnology művelettel kapcsolatos szenny a nyilvánosság elé kerül, a leányvállalatai elárassztják a médiát valami szenzációsan új, fejlett termék reklámjával? Az átlagos vásárló öt másodpercig tartja észben a rossz hírt, aztán az egészet elfelejti.] <<<<<

– Garbonzo Bean

>>>>> [Mindig tudni lehet, amikor az Azzie-k nagy gázban vannak – olyankor egyszerre hét új terméket dobnak a piacra. Emlékeztek arra a nagy hejajra a texasi határ mellett a Nagy D halála után? Mindenki azonnal elfeledkezett róla, amikor előjöttek azzal a jópofa reklámfilmmel, amiben egy feldeítőrobot vizsgálta a tisztálkodószereket. Egy szavam sem lehet, még én is jól röhögtem rajta.]

<<<<<

– Harker

## EGY CÉGBIRODALOM FELEMELKEDÉSE

A többi megatársasághoz hasonlóan az Aztechnology is létezett már jóval az Ébredés előtt – legfeljebb egy kicsit más formában. Az egész akkor kezdődött, amikor néhány drokartell 2007-ben megvásárolt egy nyersanyag-feldolgozó céget, és átnevezte ORO Corporationre. A név a három legnagyobb szervezet vezetőjének kezdőbetűiből állt össze: Ortega, Ramos és Oriz. Az ORO szó egyébként spanyolul aranyat jelent.

A rákövetkező évben hatalmas molibdénérc lelőhelyet tártak fel Panamában, ahol csak az ORO-nak voltak bányászati jogai. Bár sosem nyert bizonyítást, az ORO valószínűleg tudott a lelőhelyről, és minden szükséges lépést megtett, hogy egyedüli kitermelő lehessen. A molibdénből befolyó haszon az ipari cégek felső ligájába repítette az ORO-t.

A következő néhány évben az ORO gyakorlatilag megvásárolta magának bizonyos közép- és dél-amerikai kormányok feletti irányítást (Panama, Nicaragua, Kolumbia, Honduras). Ezek az országok – az ORO erőteljes nyomására – visszavontak minden olyan törvényt, amely a szoftverek másolására, újracsomagolására, és átírására vonatkozott. Az ORO leányvállalatai alacsonyabb áron terjeszteni kezdték ezeket a „kalóz” termékeket, megkerülve a világpiacot, és azonnali hasznot termelve. Az érintett megatársaságok elégedetlenkedtek ugyan, de még nem volt elegendő erejük a harchoz, valamint ezek az államok nem nyújtottak nekik területenkívüli jogokat, kormányukat pedig az ORO támogatta.

A VITAS járványa 2010-ban söpört át Mexikón, az ORO pedig megragadva a reklámlehetőséget, orvosi és humanitárius segítséget nyújtott. 2011-ben a mexikói kormány összeomlott, esélyt adva ezzel az ORO számára az irányítás megszerzésére. A cég létrehozta az első Mátrix-alapú szavazórendszert a „lakossági igényt” kielégítendő – valójában az ORO így manipulálni tudta a szavazást, és ezáltal a mexikói kormányt 2015-től. Az ORO választott bábja – legálábbis papíron – a Francisco Pavón vezette Aztalán Párt lett. A párt a mexikói gyökerekhez való visszatérést tűzte ki célul, és beiktatása után Pavón első dolga volt országát Aztlanra keresztelni.



A relatív stabilitás miatt, melyet az Aztlan kormánya a többi Mezoamerikai nemzethez képest biztosított, az ORO a fővárosba, Tenochtitlánba tette át főhadiszállását. 2022-ben az ORO Aztechnology Corporationre változtatta nevét, és a változással együtt járó új kép kialakításához erőteljes propaganda-hadjáratba kezdett. Az Aztechnology az elkövetkező húsz év során segített Aztlanak észak és dél felé terjeszkedni, míg végül az Aztlan bekebelezte a már az ORO által kontrollált országok nagy részét, és az Egyesült Államok egy darabját is.

>>>>> [Úgy érted, segített magának. Az Aztechnology irányította Aztlant, és teszi még most is. Az ország tulajdonképpen a cég egyik leányvállalata.]

<<<<<

– Cheshire

2044-ben az Aztechnology utasításait követve Aztlan államosította az ország területén található összes, más megatársasághoz tartozó vállalatot. Válaszul 2048-ban a cégek elindították a Reciprocitás Hadműveletet, és a Társasági Tanács beleegyezésével katonai csapást mértek az Aztechnology Enseñada telepére. Az Azzie-k helyt adtak a cégek követelésének, de a tárgyalóasztalnál minden előnyt igyekeztek kicsikarni maguknak. Az aláírt Veracruz Szerződés szerint az Aztechnologynak kárpótlást kellett fizetnie minden cég számára, amelynek az érdekeltségeit államosították, viszont a megatársaságok csak helyi érdekeltségű leányvállalatokat működtethettek az ország területén, és ezen cégek főbb részvényesei is csak aztaláni állampolgárok, vagy aztaláni tulajdonú cégek lehettek.



>>>> [Ez volt az első példája a Társasági Tanács hírhedt Omega Rendeletének?] <<<<<<  
– Arclight

>>>> [Nem hiszem. Egyik Aztlanon kívüli Azzie érdekeltséget sem ért támadás – ha a cégek szabad vadászati engedélyt kaptak volna, nem hagyják ki ezt a lehetőséget. Azonban csak egy hajszál választotta el tőle – az összes mega együttműködött, hogy megleckéztessenek egy maguk közül valót.] <<<<<<  
– Beowulf

2050-ben az Aztlan katonái által Campeche mellett lemészárolt civilek miatt polgárháború tört ki. A Yucatan régió, az engedetlenség melegágya már évek óta a robbanás szélén állt, és a campeche-i esettel betelt a pohár. A lázadók folytonosan változó gerillataktikát alkalmazva elkezdték „felszabadítani” a Yucatan egyes területeit, de az Aztechnology egyre több csapatot és modernebb fegyvereket vett be ellenük. Nyílt titok, hogy Amazónia segíti a gerillákat, akik kétségtelenül felmorzsolódnának a támogatás nélkül.

>>>> [Ezek az események fontosabbak, mint gondolatok. A megák számára ez az egész csak tegnap történt. Ők még mindig fújnak az Aztechnologyra a kalózkodás, és az egyéb ORO-s dolgaik miatt, nem is beszélve az újabb keletű államosításról. Az ő hosszú távú emlékezetükben Veracruz is csak tegnap történt. Ha ismered az alapsztorit,

könnyebben megérted az Azzie-k és a többi megatársaság közötti kapcsolatokat – a tudás pedig életet menthet.] <<<<<<

– Argent

A céges világban a közelmúltban végbement változások (a Fuchi bukása, a Novatech, a Cross és a Wuxing felemelkedése) megváltoztatták az erőviszonyokat. A Nagy A a második helyre ugrott, és barátságos viszonyt próbál meg kialakítani a három új megával. Eddig még csak a Cross próbált meg egyezkedni, de tisztán látszik, hogy az Aztechnology hajlandó eltekinteni a versengéstől, hogy megváltoztassa a róla kialakult képet.

>>>> [A Cross holmi egyezkedési kísérletnél azért többre jutott az Aztechnology-val. Az Ares mindkettőtjük fő ellenfelének számít, és ráadásul be van ékelődve közéjük. A közeljövőben kinéz néhány közös művelet az Ares megfingatására.] <<<<<<

– Turner

## SZERVEZETI FELÉPÍTÉS

A Nagy A alapfelépítése meglehetősen jól ismert, de a részletek annál homályosabbak. Az Aztechnology magáncég, azaz nem köteles jelenteni a különféle Felügyelőségeknek és Tözsdebizottságoknak, vagy beszámolni a részvényeseknek. A legnagyobb előny azonban, hogy az Azzie-knak nem szükséges nyilvánosságra hozniuk a főbb részvényeseik nevét. A cég tulajdonosainak nevét több réteg rejti, mint egy hajléktalan nőt a leghidegebb éjszakán. Vannak pletykák, találgatások, esetleg hiányos tények, de még mindig hiányoznak darabok a kirakós játékból.

## A REJTÉLYES IGAZGATÓTANÁCS

Az igazgatótanácsban ülnek azok az emberek, akik igazából futtatják a show-t. Bár az aztlani törvények kötelezővé teszik az igazgatótanácsi tagok neveinek nyilvánosságra hozását, a kormányzat (minő meglepetés) mentességet biztosított a Nagy A esetében. Nem tudjuk, hány tagú a tanács – legpontosabb információknk szerint körülbelül egy tucat. Azt viszont tudjuk, hogy az Aztechnology Társasági Tanácsban ülő képviselője mindig az igazgatótanács tagja. Egy tanácsi báb alkalmazásával szemben ők jobban kedvelik, ha saját szöcsövíük van a tűz közelében.

>>>> [Vagy inkább még nem találták ki, hogyan tartsanak fel kontrolláló manipuláció varázslatokat az űrben – ezért inkább olyasvalakit küldenek, aki mindent tud.] <<<<<<

– Cheshire

Bár az összes tagot nem ismerjük, néhányukat sikerült azonosítani, ezekről alább részletesebben is olvashattok. A többiekéről csak megalapozatlan szóbeszéd van: egy tollaskígyó, egy szabad szellem, Margaret Vonyító Prérifarkas, a Jút Nemzet régóta posztján lévő törzsfőnöke, egy MI, végül pedig Juan Atzcapotzalco, a cég elnöke. Szerintünk az összes tipp marhaság, de bizonyítékunk még a cáfolásra sincs.

Tudjuk, hogy az utóbbi három-négy évben történt valami Oscuroval, az egyik legjelentősebb igazgatótanácsi taggal, aki azóta teljesen eltűnt. Az igazgatótanácsban azonban hatalmas átrendeződés jeleit véltük felfedezni, amely általában az egyik nagypályás leköszöntekor szokott megtörténni.

Bár minden tag saját útját járja azon kívül, hogy megpróbálnak minél több nyuget összeharcsolni, mégis együttműködnék annak érdekében, hogy újratereítsék az Azték Birodalmat, és nem csak Közép-Amerikában. Elkötelezetten dolgoznak ennek megvalósításán Aztlanban, különösen a vallás és a kultúra terén. De az is világossá vált, hogy a programot nem szorítják földrajzi határaik közé; az Aztechnology enklávék világszerte terjesztik otthoni kultúrájukat, az építészettől kezdve, a zenén és a valláson át, egészen a sportig.

>>>>> [Bizonyos jelek arra mutatnak, hogy az aztlani vallás – a Nap Ösvénye – főpapjai rendszeresen találkoznak az igazgatótanács tagjaival, és a legfelülről érkező parancsoknak engedelmessé válnak.]  
<<<<<<  
– Doc

És íme, az általunk felderített igazgatótanácsi tagok névsora:

### THOMAS ROXBOROUGH

Roxborough egy ravasz céges bandita, aki erőszakos hatalomátvételekkel csinálta meg a szerencséséjét, és aki számtalan kisebb cég részvényeit is birtokolja. Aki gennygom-bócnak nevezi, rátapintott az igazságra – a szó szoros értelmében. Tudjátok, Roxy nem igazi ember többé... hogy akkor micsoda, annak kitalálását rád bizzuk. Egy abnormális genetikai rendellenesség testét egy kupac gusztagustalan, funkció nélküli hústömeggé változtatta. Egy tápoldattal teli tartályban élni, az Universal Omnitech orvosainak köszönhetően.

Roxy agya sértetlen maradt (el-

méletileg), és részt vesz az üzletben a Mátrixon, vagy holokivetítőkön keresztül. Érdekes lehet, hogy 2057-ben, körülbelül Oscuro felszívódásával egy időben Roxy is eltűnt egy hétre a Mátrixból. Az ezt követő átszerveződés során Roxy szemlátomást felhagyott terveinek többségének kivitelezésével (amelyekről tudunk), és valóságos remete vált belőle.

Múlt évben azonban Roxy újra növelni kezdte befolyását. Úgy tűnik, főként Hector Ramirezén, Aztlan denveri tanácsstagján keresztül intézi dolgait. Ramirez a Genetique egyik vezetője, amely Roxborough egyik kedvenc, biotechnológiával foglalkozó Nagy A leányvállalata.

>>>>> [Roxyé az Universal Omnitech kb. 5 százaléka. Ezért felügyelteti magát az ő orvosokkal, és nem az Azzie-s kollégákkal. Sokkal pártatlanabbnak tekintik őket. Az UO és az Aztechnology (a Genetique-en keresztül) az utóbbi évben számos orvosi és genetikai kutatási eredményt osztott meg egymással, ez pedig arra utal, hogy az UO nem csak Roxyn keresztül kötődik az Aztechnologyhoz. Az Azzie-nak jó oka van haverkodni az UO-val: helyet szeretnének kapni a Pacific Prosperity Groupban, melynek az UO már a tagja. Fogadhattok rá, hogy ehhez a Yamatetsu-nak és a Wuxingnak is lesz egy-két szava.]  
<<<<<<

– Hoosier Hackers

>>>>> [Roxborough összeütközésbe került a múltjával, és most fizet a bűneiért. Nincs szüksége töletek tiszteletre vagy sajnálatra. Mindent megérdemelt, amit kapott.] <<<<<<  
– Alice

### DOMINGO CHAVEZ

Egészen a közelmúltig Chavez az Aztechnology Társasági Tanácsi Képviselője volt. Oscuro bukásával





jutott gazdagsághoz és hatalomhoz, és máris meglehetősen fontos játékosává vált a cégnek. Talán született vezető, vagy csak könyörtelen politikát folytat hatalma növelésének érdekében – nem tudni. Semmit nem tudunk a hátréről – egyáltalán, semmi információnk sincs róla azon kívül, hogy mágus (amennyire tudjuk, nem vérmágiát gyakorol). Személyes információk szerint arrogáns és öntelt, jellegzetes macho vonásokkal.

>>>>> [Chavez rendszeresen rituális mintát vesz az útjait keresztvezőkből. Ezekon keresztül szokott bosszút állni.] <<<<<<<

– Toro

>>>>> [Na persze. Chavez túlságosan el van foglaltva a tollasodással ahhoz, hogy ilyenekkel szarozzon. Csak azért, mert mágus, még nem kell mindent mágiával elintéznie. Ha bosszút akar állni, bárkit felbérelhet.] <<<<<<<

– Carter

#### ANNA VILLALOBOS

Villalobos a Nagy A új Társasági Tanács Képviselője, aki Chavezet váltotta fel a posztján. Chavez *protégéje*, neki köszönheti pozícióját. Adósa Chaveznek, kötelességének tekinti, hogy tájékoztassa őt a Tanács minden lépéséről. Jelenleg csak kispályásnak számít az igazgatótanácsban (Chavez támogatója), eddig még nem sok mindent láthattunk tőle.

#### DOMINGO RAMOS

Ding ramos egy tünde, Julio Ramosnak, az ORO „R”-jének a fia. Összes részvényét apjától örökölte, és az utóbbi időben nem túlzottan vonja magára a figyelmet – szemlátomást nem csinál mást, csak szé-

kében hátradőlve kényelmesen élvezte a gazdagságot. Nagyon szeret utazni, ide-oda vándorol a földtekén, újabb és újabb felsőosztálybeli csoportokkal kötve ismertséget.

>>>>> [Ding egy hamisítatlan Lord. A panamai Concepcion mellett épült palotája számos idegen és ezoterikus vonással rendelkezik, mint például saját állatkertje, vagy a labirintus, melynek láttán még De Sade márkit is megenné a sárga irigység.]

<<<<<<<

– Lola

#### TSURUNAGA SHINOYAMA

Shinoyama is azok közé tartozik, akik a nemrég lezajlott hatalomátrendeződést kihasználva jutottak egyre előrébb. Körülbelül tíz évvel ezelőtt lépett meg a Fuchitól, és az Aztechnologyt oly mértékben lenyűgözte a fogyasztói tendenciák megértésének és manipulálásának képességével, hogy azonnal felajánlották neki az informatikai igazgatói posztot. Eddig csak az egyik igazgatótanács tag csicskásként tartották számon, de az utóbbi időben nagy valószínűséggel megragadta a kínálkozó alkalmat, hogy felvásárolja valaki más részvényeit (talán Oscuroét?), és feljebb lépjen a táplálékláncon. Tervei nem ismertek.

>>>>> [Nakatomi megpróbálta kinyíratni, amikor elhagyta a Fuchit. Shinoyama ezt sosem bocsátotta meg neki, és gyűlölete még a Renrakuhoz is elkísérte Nakatomit. A két cég közötti konfliktusok jó része ennek a két embernek a számlájára írható.] <<<<<<<

– Link

#### OLIVER MCCLURE

McClure feltűnően kilóg az igazgatótanács többi tagja közül. A jómódú, népszerű quebec cityi polgárijogi vezető Dunkelzahn végakarátának köszönhetően jutott hozzá az Aztechnology részvényeihez és az igazgatótanács székéhez. A kívülálló megjelenése rövid időn belül kaotikus állapotokat teremtett az igazgatótanácsban. Először megpróbálták eltetetni láb alól (eddig három feljegyzett kísérlet történt), majd amikor ez nem járt eredménnyel, megvásárolni (Chavez felajánlotta számára Quebec Cityben az Aztechnology Szórakoztató Negyedét.) – szintén sikertelenül. McClure lelkiismeretes üzletember, és ezt a hozzáállást próbálja meg érvényesíteni az igazgatótanács üléseken is. Domingo Ramos állandóan sértegeti, Chavez pedig nyíltan megveti, McClure egyenessége és vonzereje azonban így is rengeteg támogatót gyűjtött köré.

## MOTECUHZOMA

Csupán egy név. Számítalan alkalommal próbáltuk már meg felfedni kilétét (ugyanúgy lehet egy csoportosulás neve is, mint egyetlen személyé), de nem sikerült bővebb információt szereznünk róla. Természetesen még folynak nyomozások az ügyben, de nagyon valószínű, hogy ahhoz először a tenochtitláni nagy piramisba kellene behatolnunk.

>>>>> [A Motecuhzoma nevet két azték király is viselte. Lehet, hogy ez az álneve Atzcapotzalcnak, a Nagy A elnökének?] <<<<<<

– Del Vientos

>>>>> [A Johnsonom utasítására egyszer egy ilyen nevű fickó nyomába kellett erednem. Asztrális vizsgálatnak vetettem alá, és úgy festett, mintha megszállta volna egy szellem. Valami rohadtul erős mágia volt körülötte, így hát iszkoltam, amilyen gyorsan csak tudtam. Szerintetek ugyanarról a fickóról van szó?] <<<<<<

– Wizworm



nosság előtt, a trideoadásokban is csak a régi felvételeket ismételtetik róla. Papíron azonban még mindig ő a cég elnöke.

## A BÁB-ELNÖK

Az Aztechnology elnök-vezérigazgatói posztja már jó ideje csak álarc. Elméletileg az vezetné a céget, aki ebben a pozícióban csücsül, valójában azonban a jelenlegi főfejes, Juan Atzcapotzalco azóta az igazgatótanács bábja, mióta csak hivatalba került – azaz több mint tizenhét esztendeje. A tanács úgy mutatna be a nagyközönségnek, mint „egy átlagos farmer Guadalajarából, aki jobbá teszi nemzet sorsát”, és már a kezdetektől fontos szerepet kapott a cég PR stratégiájában. Egy évtizedig szinte teljesen láthatatlan volt, hivatalos alkalmakkor sosem jelent meg személyesen, és még a belső céges trideoadásokban is ritkán tűnt fel. Úgy tűnt, mintha csak a nyilvános rendezvények kedvéért bújna elő rejtekhelyéről. Semmi nyomát nem találtuk, hogy Juan tagja lenne az igazgatótanácsnak, bár egy elnök-vezérigazgatónak rendszerint azért jár egy szék.

Dunkelzahn a végrendeletében egy dobozt hagyott Atzcapotzalcóra azzal az utasítással, hogy nyissa ki azt a következő Festival de Muertoson (a Holtak fesztiválja – azok kedvéért, akiknek nincs beizzítva a spanyol nyelvsofőverük). Ez a momentum táplálta azt a pletykát, miszerint Atzcapotzalco már régen halott, és testét az igazgatótanács kontrollálja. A megadott napon Juan Atzcapotzalco személyesen megjelent a Draco Alapítvány washingtoni központjában, kinyitotta a dobozt, köszönetet mondott Nadja Daviarnak és az alapítvány jelenlévő fejeleinek, majd szépen elsétált. Azóta nyoma veszett, egyszerűen felszívódott. Nem tűnt fel a nyilván-

>>>>> [Atzcapotzalco eltűnése nem nagy veszteség az igazgatótanácsnak – még mindig használhatják a képmását, az Azzie-k pedig szemlátomást be is veszik ezt a maszlagot. De ki tudja, hogyan reagálnak majd, ha megtudják az igazságot szeretett hősiükről?] <<<<<<

– FastJack

>>>>> [Néhány hónappal ezelőtt egy aztlani vadászatonkunk láttam Atzcapotzalcot. Beszorítottak minket egy elhagyott elmeegógyintézetbe Quetzalzacatenango mellett, és néhány elégedetlen helyi húzott ki minket a szarból. Juan közöttük rejtőzött, de azonnal lelépett, amint észrevette, hogy felismerem.] <<<<<<

– Apollo

>>>>> [Most éppen Amazóniában tartózkodik. Nem tudom miért, de az ottaniak a védelmükbe vették – talán arra kíváncsiak, miféle titkokat tud az Aztechnologyról.] <<<<<<

– Toro

>>>>> [Én Kalifornia Szabadállamban szúrтам ki a múltkor, amikor éppen (0.8 Mp törölve SysOp álltal)] <<<<<<

– Thibault

>>>>> [Oké srácok, elég volt a „láttam Juant” történetekből. Térjünk vissza a témához.] <<<<<<<

– Captain Chaos

# KÍGYÓTÁNC

A következő novella (és folytatásai) egy Battletechhel foglalkozó magazinban jelent meg először, a benne szereplő *Rattlesnake* mech leírásával és adataival együtt. Bár a *Rattlesnake* tudtommal az egyik hivatalos BT kiegészítőben szerepelt, a novella élvezhetőségét ez egyáltalán nem befolyásolja. Mallory Fejvadászai természetesen ugyanolyan kitalált egység, mint maga a Mallory Ház, de a történetben leírt események olyan csekély jelentőségűek, hogy a legkisebb mértékben sem hatnak ki a BT történelmének fővonalára.

Ha valaki netán érdeklődne a *Rattlesnake* adatai és „történelme” iránt, a lenti e-mail címen teheti ezt meg.

Biztosan hallottatok már embereket arról beszélgetni, ki hol tartózkodott, amikor a klánok lecsaptak. Meghallgattatok a hihetetlen történeteket a *Stingert* vezető pilótákról, akik darabokra szedték a klános nehéz mecheket, vagy a magányos klánmechekről, amelyek teljes Belső Szférás századokat tettek múlt időbe. Nos, az ilyen sztorik közül nem mindegyik hazugság, némelyiknek saját szememmel is tanúja voltam. Ti is láttátok volna, ha a Fejvadászoknál szolgáltok.

Mallory Fejvadászai, a Mallory Ház – az Egyesült világok egyik kisebb nemesi családja – saját ezrede. Hivatalosan az Antietamon lenne az állomáshelyünk, de már több, mint egy esztendeje nem láttam a bolygót. Főként kalózvadász akciókat, felkelések leverését, és

egyéb olyan mocskos munkákat bonyolítunk le, amelyeket senki más nem lenne hajlandó elvállalni. Nem sokan hallottak még rólunk, és ez nekünk tökéletesen megfelel.

A klánok támadásának időpontjában a Második Zászlóalj éppen Tolandra, egy fagyos, száraz világra volt vezényelve, valahol a Rasalhág birodalom szélén. A helyiek kalóztámadásokra panaszkodtak, és minket választottak ki a probléma megoldására. Azonban nem csak egyszerű, fosztogatni érkező kalózok szakadtak a nyakunkba.

A Tizenkettedik Csillaggárda ezred volt kijelölve a főváros védelmére. Mi a bolygó legnagyobb bányászkomplexumánál helyezkedtünk el, körülbelül negyven kilométerre északra a várostól. Arra következtettünk, a bánya lesz a támadás fő célpontja, de a Gárda parancsnoka úgy vélte, a városnak erősebb védelemre van szüksége. Nem volt lényeges a dolog, mert számításaink szerint több, mint elegendő erővel rendelkezünk bármilyen kalózcsoport leküzdéséhez.

Az első jelét annak, hogy valami nagyon nincs rendben akkor kaptuk, amikor a légiszokék elindultak az ellenséges újrórók köszöntésére, és nem sokkal később farkukat a lábaik közé húzva söpörtek vissza.

A második jel az volt, hogy a kalózok orbitális pályáról rádión megkérdezték, ki védelmezi a világot. A Gárda parancsnoka viccesnek találhatta a kérdést, és átküldte nekik a teljes csapatjegyzéket, hogy tisztában legyenek vele, mekkora kalamajkába másznak bele éppen. Amikor zászlóaljparancsnokunk, Ryan őrnagy kezébe is eljutott az üzenet, megmondta a banditáknak,





hová tegyék a kérésüket. Úgy gondoltuk, a kalózok minden szükséges információt meg fognak kapni, amikor apró cafatokká szedjük szét őket.

0900 körül jelentést kaptunk, hogy a kalózok mechjei feltűntek a fővárostól délre, mintegy tíz kilométer távolságban. Ryan őrnagy kiküldte eléjük a Charlie Századot, hogy szemmel tartsák őket, és folyamatosan jelentsék az eseményeket. Mindannyian a kommunikációs barakkhoz gyűltünk, hogy figyelemmel kísérjük a Gárda felfejlődését. A támadók körülbelül másfél zászólaljnyi erővel vonultak fel egy teljes ezred ellen. Ekkora baklövés láttán joggal gondoltuk, hogy a Gárdisták egykettőre végeznek a melóval, és egy óra múlva már a városban ünneplik a győzelmet.

Ekkorát még sosem tévedtünk.

0930-ra a Gárdát visszaszorították a városba. 0945-re a városban mindenki halott volt, vagy éppen az életéért futott, beleértve a Gárdát is. Saját Charlie Századunk is harcba keveredett, miközben egy visszavonuló Gárdista egységnek próbált fedezetet biztosítani, és a kavarodásban elvesztettünk négy mechot, valamint két pilótát.

1015 körül a Charlie Század és a Gárda egyik zászólájanak maradványa elérte bázisunkat. Egy gyors átcsoportosítást követően „Happy” Hart százados, századunk parancsnoka a szokásos mogorva arckifejezéssel besétált szakaszom pihenőkörletébe.

– Wozniak hadnagy! – vakkantotta.

– Mi a helyzet, Happy? – érdeklődtem.

Happy sötét pillantást vetett rám. Nem volt rossz parancsnok, de nagyjából annyi humorérzékkel bírt, mint Takashi Kurita egy fogfájós napján.

– A Charlie Század felderítő szakasza elvesztette a hadnagyát és a szakaszvezető őrmesterét. Az őrnagy a te szakaszodból rendelte át Johnson őrmestert a Charlie felderítőinek vezetésére.

Nem válaszoltam rögtön. Elég jól ismertem Hanst és Flynnt, de sajnálkozni később is ráértem. Elvesztésük azonban lyukat hagyott a parancsnoki struktúrában, és a rés kitöltésére Johnson volt a legalkalmasabb ember. Nem voltam boldog tőle, hogy kiviszik a szakaszomból, de beláttam a lépés szükségességét.

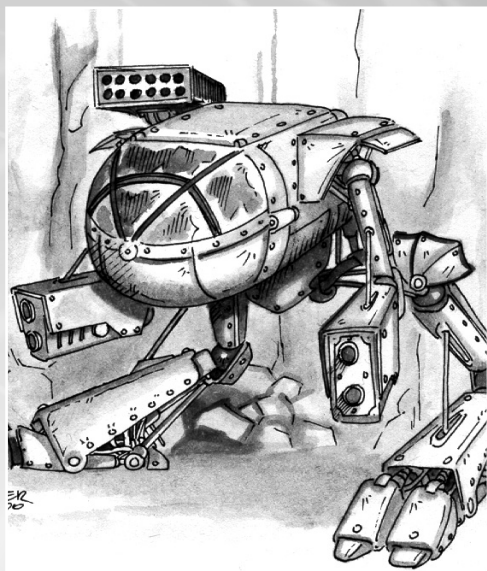
– Johnson éppen a gépe karbantartását felügyeli – mondtam. – Megyek, szólok neki.

– Majd én – válaszolt kurtán Hart. – Neked öt perc múlva eligazításod lesz.

Elhúzott a szerelőcsarnok felé, én pedig felhajtottam Mikkit és Tonyt, szakaszom másik két tagját.

Az eligazítást személyesen Ryan őrnagy tartotta.

– A Gárda túlélőinek jelentése szerint az alakulat egy része visszavonult a Ramagen Canyonba, hogy rendezze



sorait. Úrjárók átjöttek a mi bázisunkhoz, és készenállnak a túlélők felszedésére, de nem állítják biztosra, hogy mindenkit képesek megtalálni. A ti feladatotok tehát átfésülni a szurdokot, és idehozni a túlélőket.

– Elhúzzuk a csíkot? – kérdeztem meglepetten.

– Erről van szó. Ellenfeleink nyilvánvalóan nem közönséges kalózok. Első osztályú fegyverzettel rendelkeznek, és igen jól szervezték. Az a tény, hogy ilyen óriási veszteségeket okoztak a Csillaggárda ezredének, világossá teszi számunkra, hogy nem sok esélyünk lenne szembeszállni velük. – Láttam az őrnagy arcán, mennyire nem tetszik neki a menekülés gondolata. – Sokkal hasznosabb, ha visszavonulunk és figyelmeztetjük a Nemzetközösséget, mint ha haszontalan védekező harcban veszünk oda. Evakuáció 1500-kor. Durván négy órátok van a feladat teljesítésére, és a visszatérésre. Ennél tovább nem várhatunk.

– A repülőks fiúk is segítik a kutatást? – kérdezte Tony.

– Negatív. Megmaradt vadászainkat a visszavonulás felderítésére tartogatjuk. – Az őrnagy úgy ejtette ki a „visszavonulás” szót, mintha káromkodott volna.

– Harcérintkezésre vonatkozó szabályok?

– Minden okunk megvan feltételezni, hogy a támadók csapatokat irányítottak a szorosba a megmaradt Gárdista egységek levadászására. Ha van rá mód, kerüljétek a balhét. Ne feledjétek el: fő feladatotok a kutatás és a mentés.

Amikor visszatértünk a mechjeinkhez, Happy még hozzáfűzte saját kommentárját:



– Emlékeztek rá, hogy az őrnagy azt mondta, ez egy kutató-mentő küldetés. Harcot elkerülni. Ha nem lehetséges, akkor is. ÉRTHETŐ!

Mindenki tudta, mekkora menő vagyok, ha önmagam bajba keveréséről van szó.

– Roger, százados, úgy lesz. Maga csak foglalja a helyünket az űrjárón, oké? – Hart elsietett, talán úgy gondolta, nem szolgáltam rá a válaszára. Bemásztam a mechembe, és rádiómat a szakasz taktikai hullámhosszára kapcsoltam.

– Tony, Mikki, készen álltok a horgászatra?

– Roger, Woz – jött Mikki válasza.

– Követlek, főnök – mondta Tony.

Délkelet felé hagytuk el a bázist. Bár egy mechünk hiányzott, még így is mi voltunk a legalkalmasabbak az ilyesfajta feladatokra, az ellenséges terepen történő kutatás-mentésre. *Rattlesnake* mechjeink egyszerű *Jennerekre* hasonlítottak, de telezsűfoltuk őket csúcstechnológiájú fejlesztésekkel. Majdnem kétszer akkora páncélzattal és tüzérvél bírtak, mint a *Jennerek*, és manőverezőképességben is felülmúlták elődeiket. Rövid idő alatt hatalmas távolságok megtételére voltunk képesek, és szinte bármivel fel mertük volna venni a harcot, ami megpróbálja utunkat állni. Nem kerestük a balhét, de Sandra „Happy” Hart százados utasításai ellenére készen álltunk rá, hogy bárkinek elrontsuk a napját.

Húsz perccel később behatoltunk a Ramagen Canyonba. A szoros tulajdonképpen egy kiszáradt folyómeder volt, a bolygó egyik leghíresebb turistalátványossága. Talán nem olyan nagy, mint a terrai Grand Canyon, de a völgyek egymás utáni átkutatása hosszú és unalmas procedúrának ígérkezett.

Már egy órája küszködtünk a tükörsíma gránitfalak

útvesztőjében, amikor Mikki hangját hallottam a rádióból.

– Mozgó MAD kapcsolat tíz óránál, távolság kettőezer-ötszáz, és egy rohadt NAGY példány!

– IFF jelzés?

– Negatív, Woz. Ha a mi fiunk is, nem reklámozza.

– Lehet a helyiektől is, de könnyen elképzelhető, hogy ellenség. Nézzük meg közelebbről. Mikki, gyere mögém; Tony, te vagy a hátvéd.

– Roger.

– Rog.

Óvatosan közelítettük meg a helyszínt. Még ezer méter lehetett hátra, amikor elértük egy újabb, zsákutcában végződő hasadék bejáratát – pont úgy nézett ki, mint a másik tucatnyi, amelyeket már átvizsgáltunk. A szurdok talaja egyenetlenül hullámzott, a sziklás felületet kókadtan hajladozó fák apró ligetei tarkították. Maga a vájat talán ezer méter hosszú lehetett, falai kétszáz méter magasra nyúltak, a legvégén pedig talán még feljebb. Már sokadszor tárult szemünk elé ugyanaz a látvány.

Mindössze talán a kanyon végén várakozó mech tete különbözővé a többiétől. Jeges borzongás futott végig a hátamon, amint harci komputerem is jelezte azt, amit már eddig is sejtettem – ilyen géppel még soha nem találkoztam (de szerintem senki más sem előttem).

Éppen a falat vizsgálta, mintha kutatna valami után. A *Stalker*hez hasonló, torpedószerű törzse volt, a védelmet növelő páncéllemezzel a tetején, és rakéta-indítóval a bal vállán. A vaskos alkarok kézfejek helyett fegyvercsövekben végződtek, a lábai pedig hátrafelé hajlottak, akár a *Marauder*nek.

Tony mindannyiunk kérdését szavakba öntötte:

– Mi a pokol EZ!?

– Nem tudom – válaszolt Mikki –, de nem szívesen futnék össze vele egy sötét síkatorban.

– Akkor van egy rossz hírem számokra – mondtam, miközben aktiváltam fegyvereim célzórendszerét és a külső felvevőket. – Pont ezt tesszük.

– Főnök, te mindig a dolgok fényesebbik oldalát látod – hallottam Tony hangját.

– Vége a csevelynek. Szóródjunk szét. Delta formáció.

Mikki elindult a hasadék bal oldala felé.

– Nem túl sok helyünk van a manőverezésre, Woz.

– Pedig csak így bánhatunk el a védelmével – válaszoltam. – Fel kell adnunk a fedezékünk, hogy közelebb kerüljünk. – Miközben Mikki továbbhaladt a bal oldalamon, Tony pedig a tükörképeként a jobban, a század hullámhosszára kapcsoltam a rádiót.

– Bravo Vezér, itt Rattler Vezér, azonnali segítséget kérünk. Egy ismeretlen típusú ellenséges rohammech

csapdába esett a szorosban. Átküldöm a videóképet, választ kérek, vége!

Happy hangja csendült fel a sisak hangszórójában. Még a statikus recsegésen keresztül is ki tudtam venni hangjának lemondó színezetét.

– Rattler vezér, itt Bravo vezér. Megkaptuk a felvételt. Nem vagyunk olyan helyzetben, hogy támogatást nyújthassunk, erősítés várható érkezési ideje kettő-nulla percen belül. Magatok vagytok.

– Értettem, Bravo Vezér – válaszoltam. Igazából nem is reménykedtem semmiféle segítségben, de egy próbálkozást megért. Visszaváltottam szakaszom frekvenciájára.

A szoros végén álló mech ebben a pillanatban felén fordult, a karjába épített fegyverek célzásra emelkedtek. Néhány másodpercig csak meredtünk egymásra, mindkét oldal felmérte a másikat. Aztán váratlanul egy reszelős, eltorzult hang szólalt meg a biztonságosnak hitt sávon.

– Corlin vagyok a Jáde Sólom klánból. Kit köszönthettek a harc előtt?

Tony elfojtott káromkodása elárulta, hogy nem halucinálok. Hogyan tudott a fickó rákapcsolódni a kódolt taktikai frekvenciánkra? Beletelt néhány másodpercebe, amíg összeszedtem a bátorságom a válaszhoz, és úgy döntöttem, belemegyek a játékba.

– Gordon Wozniak hadnagy vagyok, Mallory Fejvadászaitól. Semlegesítse a fegyvereit, és nyissa fel a pilótafülke tetejét, különben kénytelenek leszünk tüzet nyitni.

Még a hangos háttérzörejen keresztül is hallottam a kalóz hangjában bujkáló lenézést.

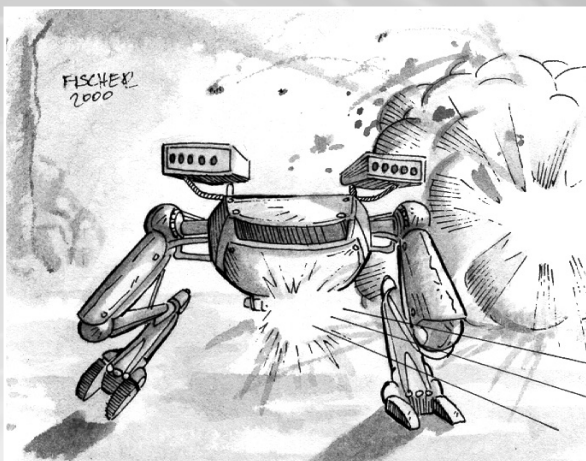
– Ilyen könnyen nem adom fel, hadnagy. Készüljön fel a harcra!

– Váltatok India kódra, fiúk – szóltam bele a sisakmikrofonba. Az India volt a „nem hivatalos” szakaszfrekvenciánk. Akkor használtuk, amikor nem akartuk, hogy a többiek is meghallják, mire készülünk. A kalóz remélhetőleg csak a szokásos frekvenciánk kódját törte fel, és egyhamar nem kerít sort erre is. Bepötyögtem az új kódot.

– Ez a fickó nem csak a kódunkat vágta zsebre, de ráadásul súlyos problémák vannak a modorával is. Mit tegyünk vele?

– Happy azt mondta, ne keveredjünk zűrbe – mondta Mikki. – De hát ki tudtunk valaha is maradni belőle?

– Nem lenne jó választás, ha csak úgy lelépnénk – szólalt meg Tony is. – Azok után, amit Hansennel és Flynnel műveltek, nem vagyok olyan hangulatban,



hogy hagyjam magam megfélemlíteni egy önelégült rohamzsokeőtől.

– Te jössz, Woz. Elkapjuk? – kérdezte Mikki.

Ajkmát harapdálva töprengtem néhány másodpercig. A MAD szerint a fickónak száz tonnás a gépe, és a támadók már bizonyították, hogy mire képesek a túlérő ellen. A *Rattlesnake-et* ugyan világok választották el a *Jennertől*, de ennek ellenére már kezdtem afelé hajlani, hogy a belátás is fontos erény, amikor ellenfelünk meghozta helyettünk a döntést. Egy sorozatnyi NHR vágódott ki a kalóz gépének vállára szerelt kilövőből. Bár a rakéták messze elhibáztak, a fickó szándéka nyilvánvalóvá vált.

– Mikki, Tony, ha bárki kérdi, ő lőtt először. Ha harcolni akar, hát a lehető legrosszabb ellenfeleket választotta. Kapjuk el!

Teljes sebességgel rohanni kezdünk a kanyonban, Tony a jobb oldali falhoz húzódba, Mikki a bal oldalon, én pedig a hasadéki közepén. A Delta volt a kedvenc taktikánk, ha nagyobb mecheket akartunk elkapni. Az elképzelés alapvetően az volt, hogy néhány másodpercnél tovább egyikünk sem marad az ellenfél lövonalában. Ahogy az egyik mech magára vonná az ellenfél tüzeit, a többiek nekiesnek a vékony hátsó páncélzatnak. Egyszerűbben fogalmazva, a Deltánál legalább egy mech mindig tiszta lövéshez jut hátulról. Ugyan nem a legjobb módszer egy kanyonban való harchoz, de nem maradt időnk újabb taktika kitervelésére.

Taktikai téren szerencsére a kalóz sem volt nagyon eleresztve. Egyenesen felénk indult, mintha arra számított volna, hogy egyetlen sorozattal képes megsemmisíteni mechjeinket. Egy szabványos *Jennernél* ez be is vált volna, de nem ez a fickó lett volna az első, akit meglep a *Rattlesnake* vastag páncélzata.



hekhez képest számottevő páncélzattal rendelkeznek, de nem rohammechek elleni állóharcra tervezték őket, különösen nem egy olyan gép ellen, amelyik nagyobb tűzerővel rendelkezik, mint két *Atlas* együttvéve. Az én dolgom az volt, hogy az ellenfél orra előtt rohangáljak és elvonjam a figyelmét, amíg szakaszársaim hátulról szépen felmorzsolják a védelmét.

Némi szerencsével túlélhetem. Még több szerencsével talán még valamennyi kárt is okozhatok neki.

A kalóz felém fordult, egy lépést tett előre, és a következő pillanatban lézersugarak és gépágyúvédeképekében rám szabadult a pokol. Pilótafülkém üvege a másodperc törtrésze alatt elsötétedett, de nem elég gyorsan ahhoz, hogy megóvja szemem a villanások káros hatásától. Egyetlen folyamatos mozdulattal hoztam működésbe ugrórakétáimat és lézereimet, majd rövid repülés után egy kicsivel jobbra keményen talajt fogtam.

A monitorokra vetett gyors pillantás után meggyőződhettem róla, hogy mechem bal karja és torzója súlyos sérüléseket szenvedett, de szerencsére egyik berendezésem sem mondta fel a szolgálatot.

Tony recsegő hangját hallottam:

– Minden rendben, főnök?

– Az önbecsülésen kívül semmim sem sérült. Mostantól te vagy a csali, én majd megdolgozom innen.

– Roger. Én... Mikki, térj ki balra!

A kalóz figyelme Mikki felé fordult. Társam megpróbált félreugrani mechjével, de az NHR-sorozattal megtámogatott lézerfüggöny még így is elkapta. A nagyját ugyan sikeresen megúsza, de a bekapott találatok hatására még így is elveszítette jobb lábának és torzójának védelmét.

– Még mozgok – jelentette, mielőtt bármelyikünk is megszólalhatott volna. Hogy bizonyítsa is állítását rögtön megtorolta a támadást. Négy lézere talált célba, tovább mélyítve a kalóz jobb lábán lévő sérüléseket.

Én is előrébb léptem, és minden fegyveremmel tüzet nyitottam a Mikkire koncentráló banditára. Őt lövésem fűrődött a kalóz gépének mellébe, de így sem tudtam megakadályozni, hogy még egy sorozatot eresszen meg Mikki felé. Társam ezúttal azonban már felkészülten várta a támadást, és ugrórakétáit begyűjtve kiröppent a tűzvonalból.

– Tony! Foglald le! – üvöltöttem, majd teljes sebességre kapcsoltam. – Próbálj fedezni, megpróbálok meglepni az emberünket. – Szentől szemben ez a mézszáros három sorozatával bármelyikünkkel végezhetett. Eddig azonban még egy lövést sem adott le hátrafelé. Talán abban az irányban nincs is fegyvere – és éppen azt terveztem, hogy a kockázatosabb megoldást választva próbálom meg gyanúmat igazolni.

Ahogy közelebb értem, már ki tudtam venni a mech mellére festett jelzést: egy karmában kardot tartó, zöld madarat. Az azonosító komputer teljes mértékben csődöt mondott. Épp csak annyi időm maradt, hogy a tényrt tudomásul vegyem, amikor a kalóz mechje heves lézertüzet zúdított rám. A fickó kicsit talán tényleg arrogánsan viselkedett, de volt is neki mire. Hatszáz méter távolságból nem sok esélye volt eltalálni egy 80 km/órás sebességgel mozgó célpontot, a sugárnyalábok azonban túl közel húztak el mellettem ahhoz, hogy kényelmesen érezzem magam.

– Csak óvatosan! – kiáltottam, és egy kétszáz méter hosszú ugrással kivontam mechemet a tűzvonalból. – Ez a fickó majdnem olyan jó, mint ilyenennek gondolja magát!

– Azt látom, főnök – jött Tony válasza, miközben befejezte eszeveszett száguldását, és ellenfelünk háta mögé kanyarodott.

– Vettem – Mikki mozgása a másik oldalon mintha Tonyt utánozta volna.

A kalóz elfordult, hogy fegyvereivel továbbra is tűz alatt tartson, de mozdulatával feltárta védetelen hátát Tony sorozatának. A mech bal karjáról tetemes mennyiségű páncél elpárolgott, de semmiféle észrevehető sérülést nem sikerült kivennem. Viszont a bandita Tony felé fordult, így most Mikkinek állt háttal. A lövések még több páncéltól szabadították meg, ezúttal a jobb lábról.

Én következtem. A *Rattlesnake*-ek a könnyű mec-

*Rattlesnake-emma* befutottam közvetlenül a kalóz gépe mögé; nem lehettem messzebb tíz méternél. Ilyen távolságból még hátulról is sokkal rémisztőbbnek tűnt, mint előlről, de legalább semmi nem szakadt a nyakamba.

Miközben Tony egymás után tért ki a lövések elől, szabadjára eresztettem mindent, amivel csak rendelkeztem. Ha lett volna nálam egy csúzli, talán még azzal is tüzet nyitok. Nyolc szemképráztató fénysugár vágódott a rohammech hátába, egyenetlen szélű lyukakat égetve a vastag páncélba, és szétolvasztva az érzékeny belső szerkezeteket. Kevés olyan mozdítható tárgy létezik, amelyik ellent tudna állni ilyen mértékű sérülésnek, és ez a mech bizony nem tartozott közéjük.

Megpróbált ugyan körbefordulni, hogy végezzen velem, de valamelyik lövésem megrongálhatta a girostabilizátorát. Fordulás közben félúton megtorpant, egy lépést előretántorodott, hogy elkeseredett igyekezettel próbálta sérül hátát kivonni a tüzteremből, és ugyanakkor talpon maradni. Lézereivel folyamatosan tüzelve azonban ekkor már Tony is közelebb ért, majd rövidesen Mikki is csatlakozott.

A kalóznak sikerült néhány jelentéktelen találatot bevinnie Tony *Rattlesnake-jére*, de már ő is tisztában volt vele, hogy ezt a csatát nem nyerheti meg. A végén már eszeveszettül tüzelt minden irányba, de csak a kanyon falát sikerült maradandó nyomokat hagynia.

– Megcsíptük! – üvöltöttem diadalmasan a mikrofonba. – Koncentráljatok a sérült lábára! – adtam ki az utasítást, miközben újabb sorozatot eresztettem a hatalmas mech hátába.

Mikki és Tony szinte egyszerre nyitott tüzet, lövéseik mély árkokat szántottak a kalóz gépének sérült lábába. A bandita ezúttal már elvesztette az uralmát mechje fölött, a gépóriás sűrű port kavarva arccal a földre bukkott.

Amint közelebb nyomultunk, hogy végképp hidegre tegyük az ellenséges mechet, a pilótafülke teteje fel pattant, és a katapultáló kalóz nem sokkal később egy közeli kőhalmon landolt. Lassan talpra küzdötte magát, kezét a megadás jeleként a magasba emelte.

Elindultunk felé, és a csata közben felhalmozódott feszültség már elenyészőben volt, amikor MAD érzékelőink több közeledő objektumot jeleztek, kábé háromszáz méterről, közvetlenül a hátunk mögül.

Mindhárman megfordultunk, felkészültünk, hogy szembeszálljunk az új fenyegetéssel. Beletelt néhány másodpercebe, amíg felismertük, hogy az újonnan érkezettek nem a bosszúra szomjas kalózkokhoz tartoznak. Ezeket a mecheket könnyedén azonosítottuk, az égésnyomok és horpadások sűrűjében még a Csillaggárda jelölését is sikerült kivennünk.



Egy viharvert *Thunderbolt* lépett ki a sorból, ugyanakkor határozott hang szólalt meg az általános frekvencián.

– Úgy látom, lekéstünk a mulatságról. Megkérdezhetem, melyikük az a bizonyos Wozniak hadnagy?

– Én lennék – válaszoltam, miközben kikapsoltam IFF berendezésemet. – És ön kicsoda, ha szabad kérdeznem?

– Ó, én Lethbridge őrnagy vagyok, a Tizenkettedik Csillaggárda Yorkshire zászlóalja maradékának rangidős parancsnoka. Az önök Hart kapitánya – el kell ismernem, elbűvölő modorú hölgy – tájékoztatott minket, hogy ön és a társai valószínűleg bajba kerültek. Rettenetesen sajnálom, hogy nem értünk ide időben; a kanyon sziklafalai többszörösen visszaverték az azonosítójuk jelzéseit, ezért első alkalommal nem a megfelelő szorosba fordultunk be. Örömmel látom azonban, hogy nem volt szükség a segítségünkre, viszont csalódott is vagyok, amiért nélkülünk végezték el a munkát.

– Sajnálom – feleltem –, de a barátunk már nincs túl játékos kedvében.

– Hát ez igazán szomorú. A fiúk meg én szívesen lezavartunk volna egy visszavágót ezekkel a banditákkal. Természetesen elismerjük, hogy az önök foglya. Jobban teszi, ha elfogadja a megadását, mielőtt még meggondolná magát.

Az, hogy a parancsnok még ebben a helyzetben is megőrizte humorérzékét, megpendített bennem egy húrt. A legkevesebb, amit nyújthattam neki, hogy az áldozat helyett a győztes pozíciójából beszélhessen az ellenséggel.

– Megtisztelne vele, hogy csatlakozik hozzám, uram?

– A legnagyobb örömmel, hadnagy. – Egy hórihorog alak mászott ki a *Thunderbolt* pilótafülkéjéből, és

elindult a mechem felé. Ahogy egyre közelebb ért, egy idősebb, ősz hajú, gondosan nyírt szakállt viselő férfit láttam, aki szemlátomást parancsolásra született.

Én is lemasztam a földre, biccentettem Lethbridge-nek, majd előhúztam pisztolyom, és együtt elindultunk a fogoly felé. A fickó fejével karjára támaszkodva, a földön ülve várakozott. Amikor elindultunk felé, fel-emelte fejét, de kísérletet sem tett rá, hogy felálljon. Lethbridge és én alaposan szemügyre vettük, meghökkenően egymásra néztünk, majd újra a fogolyra.

A rohammech pilótája, a harcos, aki oly hidegvérűen párbajra hívott minket, alig lehetett húsz esztendő! De szemlátomást nem csak mi lepődtünk meg. A fiatalember tekintete Lethbridge-re szegeződött, száját döbbenet eltátozta.

– Az istenekre, hiszen ez egy öregember! – fakadt ki.

– Valóban nem vagyok az ifjúság mintaképe, de azért több tiszteletet várnék egy gyermektől – mondta fagyosan Lethbridge, eddigi nyájás tekintetét olyan pillantás váltotta fel, amellyel még a mech-páncélt is át lehetett volna fúrni.

Előreléptem, hogy figyelmüket eltereljem egymásról.

– Az Egyesült Nemzetközösség és a Mallory Ház nevében követelem, hogy adja meg magát – szólaltam meg, egyenesen (esküszöm!) a Fejvadászok Katonai Kódexéből idézve.

Ezúttal én kerültem részletesebb szemrevételezésre.

– Ön Wozniak hadnagy?

A kérdésre elég vad ötletek száguldottak át az agyamon, de tekintettel kellett lennem Lethbridge őrnagyrára is, ezért úgy döntöttem, becsületesen fogok játszani.

– Én vagyok.

Elismerően biccentett.

– Nos, ez esetben megadom magam önnek. Ön és a társai kiváló harcosok. Ezennel behódolok a Mallory klánnak, és engedelmeskedem törvényeinek.

Eközben Lethbridge kicsit odébb vonult, hogy lehűtse magát, és szemrevételezze az ellenséges mech lerobbant pilótafülkéjét.

– Én mondom, hadnagy – kiáltott fel hirtelen –, ez a gép igen figyelemreméltó! Életemben nem láttam még ilyen kifinomult berendezéseket!

Ebben a pillanatban Tony is bejelentkezett a csuklórádiómon.

– Woz, Happy százados van a vonalban, és olyan pipa, hogy mindjárt szétszedi az újrjárót. Jobb lesz, ha tájékoztatja a történetekről.

– Kapcsolj át, Tony – válaszoltam, de tekintetem továbbra sem vettem le a fogolyról.

– ...zvetlen parancsok megtagadása! – harsant fel Happy hangja a szokásos mézesmázos és simogató tónusban.

– Bravo Vezér, itt Rattler Vezér. Jó híreim vannak: egy a Fejvadászoknak, nulla a kalózoknak. Van egy fogolyunk, meg egy szinte teljesen ép ellenséges mechünk. Lethbridge őrnagy a Csillaggárdától azt mondja, ez valami különleges gép. El tudjuk szállítani?

– Várj egy kicsit, Rattler Vezér.

Happy csak egy percet várakoztatott.

– Az őrnagy egy újrjárót küld a pozíciótokhoz, ETA huszonkettő perc, felveszi a mechet és a Csillaggárda maradvékát. A szakaszodnak is jut hely, de a kis manőveretek után azt sem bánom, ha lent maradtok. Vettek?

– Vettem, Bravo Vezér. Egyébként Lethbridge őrnagy a legmelegebb üdvözlétet küldi. – Tony nem tudott olyan gyorsan szétkapcsolni, hogy még ne érjen el hozzám rettegett vezérünk néhány válogatott kifejezése.

A következő fél órát a fogoly kihallgatásával töltöttem. Megtudtam, hogy Corlinnak hívják, második név nélkül (mintha ennek említése kicsit ingerültté tette volna). Egy Jáde Súlyom nevű alakulatnál szolgált, de mióta legyőztük a „Mallory klán” tagjának tartotta magát. Ez volt az első éles bevetése, és kimondottan zavarta, hogy három „felfegyverzett szemeteskuka” – ahogy általában a könnyű mechetek, de különösképpen *Rattlesnake-jenket* nevezte – képes volt túljárni az eszén.

Az újrjáró a tervek szerint időben felvette minket, és amilyen gyorsan csak lehetett, elhúztuk a csikot a rendszerből.

Hát így tettek szert a Fejvadászok Corlin Mallory nevű új „különleges tanácsadójukra”. Később az is kiderült, hogy a legyőzött mech a *Daisbi* nevet viseli, és Corlin a klánok inváziójának első hullámaához tartozott. A klánok kellemetlen ellenfélre bukkantak a személyünkben, és nemsokára újra kihajóznunk, amint végeztünk a készletek feltöltésével. Egy gondolat azonban azóta is foglalkoztat. Ha Corlin egy zöldfülű pilóta volt, és a klánja mégis egy vadonatúj mech vezetésével bírta meg, akkor miben ülhetnek a veteránok?

#### A SZERZŐRŐL:

*Gordon Ethan Wozniak öt éve szolgál Mallory Fejvadászainál. A Tolandon végbevitt mutatóványért főhadnaggyá léptették elő. Wozniak és A Fejvadászok Második Zászlóaljának holléte jelen pillanatban nem ismert. Sokak szerint a klános vonalak mögött tevékenykednek.*

LOMBARDI@FREEMAIL.HU

# HATALOM LIGÁJA

Az elmúlt két hónapban kevés Liga meccset játszottak, így új ranglistát nem érdemes közölni.

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

Még egyszer az általános szabályok: a paklinak legalább 45 lapnak kell lennie, a kiegészítő paklinak (ha van, mivel nem kötelező) pontosan huszonötnek. Minden meccs három játszából áll. Az első játszma után megnézheted az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és

kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmat nem kötelező lejátszani, ha az egyik játékos már megnyerte az előző kettőt. A kezdő szabály (a kezdő játékos az első körben nem húz lapot) érvényes. Tiltott lapok: *A mágia létsíkja*, *A falak ereje*, *Teológia*, *Pszichikertelem*, *A tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

November 1-től december 31-ig a hagyományos versenyek szabályai szerint kell a paklikat összeállítani. Január 1-től február 28-ig Ósók Városa lesz a formátum. Vagyis csak az Ósók Városa és a Rúvel hegy lapjait lehet használni, valamint azokat a társasjáték lapokat, amik az ŐV-ben is megjelentek.

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

1. Pserve Kft. – Pécs, Esztergar Lajos u. 19. III. em.
2. Next-Door Bt. – Teleki László Művelődési Ház, Pásztó, Deák Ferenc u. 35.
3. Next-Door Bt. – KPVDSZ Művelődési Ház, Nyíregyháza, Szarvas u. 90.
4. Valhalla Páholy Könyvesbolt – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
5. Gyöngyösi HKK klub – Gyöngyös, Kolping Oktatási Központ, Török Ignác út 1.
6. Lovagvár Szerepjátékbolt – Szarvas, a központi autóállomás mögötti garázssoron
7. Cegléd – Fantasy Klub, Ceglédi Művelődési Központ, Kossuth tér 5/a 2-es terem
8. Káoszfellegvár – Debrecen, Kálvin tér 2/b (a régi Orákulum)
9. Game Center (volt Magic Shop) – Terra Center Üzletközpont, Budapest, Párizsi u. 1.
10. KO-MA könyvesbolt – Siófok, Mártírok útja 8. (Napfény szálló)
11. Elysium Szerepjátékbolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékbolt – Szombathely, Kiskar u. 9.
13. Athors könyvesbolt – Szigetszentmiklós, Szent Miklós út 12.
14. Camelot, Stratégiai, Társas- és Kártyajáték szaküzlet – Budapest, Ferenc krt. 27.
15. Red Dragon – Tatabánya, Mártírok útja 69.
16. Agyvihar Kártyapáholy klub – Pécs, Citrom u. 12.
17. Csillagvég könyvesbolt – Szeged, Gogol u. 15.
18. Használt Könyvkereskedés – 7400 Kaposvár, Dózsa György u. 5.
19. Lidércfény szerep-és kártyajátéklklub – Zalaegerszeg, Pázmány Péter úti ifjúsági ház („Nagy Zöld Kapu”).
20. Egri Valhalla Páholy Könyvesbolt – 3300 Eger, Tárkányi B. u. 2.
21. Cyber World – Down Portal Üzletház, 1053 Budapest, Kossuth L. u. 14-16.
22. Dungeon – Budapest, Erzsébet krt. 37.
24. Sárkányvár – 1042 Budapest, Király u. 11.
26. Szarvas – Szarvas, Művelődési Központ pinceklubja
27. Abonyi HKK klub – Petőfi Sándor Művelődési Ház, 2740 Abony, Csillag Zs. u. 2.



*Sziasztok! Ismét megjelent egy új HKK kiegészítő. Ezúttal nem Balázs vagy Zoli fársztja az agyatókat, hanem két tesztelő, Báder Máttyás és Baross Ferenc terbeli az említett szövet. Térjünk rá a rideg tényekre: a lapokat 1-10-ig pontoztuk, és a pontszámok kizárólagosan a mi aktuális véleményünket tükrözik. Bele lehet kötni vagy akár meg is lehet szívlelni őket. Amikor végigolvassátok a lapokról írtakat, és valami bődületes baromságot találtok, akkor ne szidjatok minket (legalább is ne fennhangon), mert amikor ezt írtuk, akkor még nem voltak kipróbálva versenyen. Ezek a mi, többhónapos tesztelés után alkotott véleményeink. Jó szórakozást!*

## MUTÁNS KLÁN

**A fenevad üvöltése (4):** Apokalipszis 3-ért? Nem lenne rossz, csak egy kicsit speciális. Kizárólag valamilyen gyűjtő kismemiző lap mellett érdemes vele játszani. Két értelmes semmiző lap van (*Fekete lyuk*, *Gyászbeszéd*), ezek közül a *Fekete lyuk* a jobb, mert a *Gyászbeszéd* nem biztos hogy elég lesz. Sajnos az előbbit meg leszedi a *Fenevad üvöltése*. Ráadásul ha leszedi a *Fekete lyukat* akkor a *Fenevad üvöltése* elég gyenge lesz, és csak foglalja a helyet a kezünkben.

**A káosz halványlila aurája (4):** Szerintem ennek a lapnak nem sok értelme van, mivel az ellenfél is tudja használni, és nekem iszonyatosan drágának tűnik, hiszen az első lapot 6-ért szedjük le vele (ami a kisebb kívánságnál azért még 3 VP-vel jobb), a másodikat már 10-ért (ami viszont rosszabb, mint egy isteni harag), a harmadikat pedig 14-ért. Csak hogy lesz arra még varázspont is? Ráadásul, ha van még az aurán kívül lapunk a játékban, akkor érdemes lehet még leszedni az aurát is, hogy az ellenfél ne pusztítson egy jót a lapjaink közt. Egyetlen viszonylag értelmes felhasználási módjának az Agytaposós bűbájpaklit látom.

**Csápmester (9):** Ismét sikerült egy elég jó hordalényt alkotni! Engem leginkább a murgattyúra emlékeztet, csak ez talán egy picit jobb, hi-

szen ennek 3 ép-je van, 2 ép-ért ad +3 sebzést, ráadásul bármelyik lényemnek, akár passzívan is. Csúpan azért nem kapott 10 pontot, mert az ellenfél is tudja használni. (bár ezzel is sebzem őt, és a hordában pont az a cél) Szerintem gyakori vendég lesz a versenyeken.

**Eleven rettenet (8):** Minden létező lényes pakli réme! Ha lebírjuk hozni, mire az ellenfél nem hordáz minket agyon, és megakadályozzuk az esetleges lénypusztításait, akkor már nyert ügyünk van, hiszen még ütni se lehet mellette. Természetesen a *Molgant* kiröhögi, és ráadásul az ellenfél minél több lényt hoz le annál nagyobb lesz. Ha valamilyen immunitása is lenne...





**Gázturbina (3):** Amikor az ember rápillant erre a lapra, rögtön úgy gondolja, hogy ez egy irtatlan nagy táp. Alaposabban átgondolva azonban rájön, hogy nem annyira olyan jó. Hiszen ha játékos akarunk sebezni, akkor már inkább ütök a lényvel (persze ha már nincs hely az őrszobában, akkor a hátul maradt lények is tudnak sebezni), lényirtásnak meg nem is olyan rossz. Egyetlen komoly baja, hogy építeni kell, és mindig kell hozzá aktív lény, amit nem mindig könnyű összehozni. Esetleg valamilyen quwarg pakliba, vagy földharcosba bele lehet tuszkolni.

**Hájas worpel (5):** A kis lényeket pár kör alatt felőröli, ha nem szedik le, aztán meg lassan ő is meghal. Csak sajnos nagyon lassan osztja a jelzőket. A lapnak nem látom sok értelmét, semmilyen pakliban nem lesz alapvető, egy lényt leszedni vannak jobb írtások, több lényt leszedni pedig lassú. Esetleg egy hordába jó lesz egy másik hordá ellen, mert amíg az ő lényei hullanak, a mieink vígan ütnek, sőt kivégzik a legyengült kreatúrákat.

**Halálhozó (7):** Rendkívül olcsón lehet vele viszonylag nagyokat ütni, ha rajta kívül még egy lényed van már egész nagy az idézési költségéhez képest. A tesztelés elején még nem volt lekorlátozva, úgy igen brutális volt mentorban, meg hasonló sok lényt kiöntő pakliban, azonban így bekorlátozva sem rossz.

**Káoszpiramis (2):** Egy tökéletesen használhatatlan lap, amit valószínűleg csak valamilyen épületes pakliban láthatnánk, ha beleferne a színe miatt, vagy pedig ha nem jött volna ki *A gyenge gyengéje*, a *Dermesztés*, meg a hasonlók. Ha valaki esetleg tesz vele egy próbát, talán még egy működő épületes pakli is összejöhetne, ha nem kéne öt körig várni, amíg lehet használni. Bár meg kell, hogy jegyezzem sokkal jobb *Gyilkos erőddel* és/vagy *Ongóliant diszkoszvetéssel* ölni.

**Magnetó (8):** Először drágának tűnik a képességéhez képest, de nem annyira az. Az áldozás az idézési költségében egy kicsit leszűkíti a használati lehetőségét. Legoptimálisabban a hordában vagy a thargodan pakliban lehet használni. A hordában



könnyű kijátszani *Ködmangóból*, patkányból, vagy esetleg *A sárkány kincsével* (ami mellé még igen nagy táp az *Izonyatos goblin*), és ha van mellette pálcánk az még külön jó. Controll lényekkel (pl.: *Fényúr*, *Védősárkány* stb.) leszedni pedig igen nehéz, sőt még az *Illúziósárkány* se viszi. Thargodan pakliban pedig az áldozást komponenssel helyettesítjük, fémtárgynak meg ott van *A sárkány kincse*, és a *Kürt*. Kár hogy a *Baghar fétise* nem fémtárgy.

**Mutáns klántag (4):** Sok testrésszel jó nagyokat lehet vele ütni, csak kérdés, hogy miért rakna az ember egy 1/2-es galatkire az összes testrészt, amit behúz. Ráadásul egy átokozott bőrral elég kellemetlen helyzetbe lehet hozni.

**Orgling törzsfőnök (9):** Az orglingok közül az egyik legjobb. Ki lehet keresni vele orglingokat, ami hatalmas lapelőny. Általában sámánt, vagy ha van vp-nk vagy kölykünk akkor törzsfőnököt kell kikeresni. Gyakran előfordult már, hogy vert helyzetből törzsfőnök(ök)kel kerültem ki. A mágiahasználó paklik közül az orglingok amúgy is a legjobbak.

**Orgling bányász (3):** *Gyilkos mokus* X-edik kiadásban. Orgling pakliba jobb híján úgy is be kell rakni.

**Orgling disznó (8):** Remek controll ellenes lap az orgling pakliba. Rengetegszer fogja megmenteni kedvenc kis orglingjainkat.

**Orgling kölyök (8):** A legtöbbször ingyen jön. Bár csak 1/1-es rendkívül, mégis idegesítő, hogy erre kell egy irtást elpazarolni. Ha az első körben 2 kölyköt lehozunk, majd a következőben az egyik kölyökből jön egy törzsfőnök, akkor már szinte nyert ügyünk van. Az egyik legjobb 1-ért 1/1-es lény.

**Orgling kutya (3):** Egy igen gyenge orgling (én be se raknám egy orgling pakliba), lényt nagyon ritka esetben hoz vissza, mivel az ellenfél gondosan ügyel arra, hogy ne nagyon érje meg használni a kutyát. Ha önmagát is visszahozná, akkor jó lap lehetne.

**Orgling sámán (8):** Táp! Ha kell visszahozza a csatában elhullott orglingjainkat, meggyógyítja őket, sőt még sebzést is tud adni nekik.

**Orgling szolga (4):** Egy kicsit használhatóbb mint a bányász, de kb. olyan szintű.

**Troglodita (2):** Gyenge lény, gyenge képesség, amit csak troglodita pakliban lehet(ne) használni.

**Troglodita vajákos (3):** Őszintén szólva én még senkinél nem látam, hogy használta volna, de szerintem ennek meg is volt az oka... Értelmetlen lap, troglodita pakliba biztos jó lesz.

**Troglodita főzet (4):** Kiváló irtás troglodita pakliba. Egészen addig undorító spoiler volt amíg nem lett ráírva, hogy csak akkor lehet húzni ha van trogloditánk a játékban. Talán még kontrollba be lehet rakni, de kevés sikere lesz.

**Troglodita sátor (3):** Fölösleges lap, nem tudom miért kell ezeket a trogloditákat erőltetni. Azért próbáljátok ki, mert biztos élvezetes, mókás lesz drága, képesség nélküli (na jó ez igen erős túlzás volt) lényekkel játszani.

**Troglodita herceg (8):** Az előbbiekkal ellentétben ez már egy komoly, versenyképes troglodita! Két *Troglodita törzsfőnök* egybeépítve (csak az ép-je kevesebb kettővel), ami kellemesen fog pusztítani mind hagyományos, mind ŐV-s környezetben.

**Tüskés végzetúr (5):** Egy drága galetki korrekt, de mégis nem túl jó képességgel. *Tüskével* remek párosítás.

**Védtelen elme (4):** Egy totális lapdobató kontroll kivégzőlapja.

## TOLVAJ KLÁN

**A lehelet itala (2):** Ha tűzpaklival támad kedvünk játszani, akkor abba berakhatjuk, de másba nemigen lehet használni.

**Álcázómester (4):** ŐV-s környezetben egy tűrhető hordalag. A képességét még valamennyire ki is tudjuk használni, mert az ellenfél nem tudja fölfalni a torzszülőteinket, sőt a mi torzszülőteink meg tudják enni az ellenfél torzszülőtteit.

**Boszorkánymester (7):** Lény, beépített *A fereg érintésével*, amit akár játékosba is lőhetünk. Az hogy az ellenfél vissza tudja lőni az nem annyira zavaró, hiszen ha

az ellenfél körében használjuk, akkor a lényeinkbe nemigen fogja visszalőni, mert azoknak védekezési bónusza van. Más kérdés, hogyha belénk lő vissza. Kár, hogy 3 varázspontért kell használni.

**Enor a ravasz (6):** Újabb varázspont szívó lény. Viszonylag olcsó, és ehhez mérten pusztítja a varázspontot. Galetki pakliba ideális.

**Érdekszövetség (4):** Kissé instabil bűvölés. Érdeemes mellette gyógyítással játszani. Jól kombózik a *Cserebogárral*.



**Fekete lovag (6):** Hordalény, de még kétséges számomra, hogy tényleg jó lesz-e hordába. Egy szerencsés pénzermével gyorsan letiporhatjuk vele az ellenfelet. Gyakran megeshet még, hogy felhizlalt galetkik, vagy nagy kontroll lények nem merik megtámadni, mert 8 sebződést még azok se nagyon bírnak ki. Nagy kár, hogy csak kettő az életpontja.

**Galetki szájhős (9):** Nagyon olcsó, nagyot ütő lény. A hátrányát egy-két *Spóra* vagy irtás mellett szinte meg se érezzük (feltéve hogy az irtások és a spórák nálunk vannak). Remélik fel lehet vele gyorsítani a galetki paklit, de hordába is kiváló.

**Görényteknőc (4):** Elvileg ez is hordalénynek készült, ami rögtön sebez az ellenfélbe (de sajnos belénk is). Hasonlít a *Tűzivadékra*, ám jóval gyengébb nála.

**Gyors reflex (4):** Olyan counter, amivel csak reakció lapokat lehet megakadályozni. Igaz, hogy nagyon olcsó, de egy *Agybénítás* csak 1 varázsponttal drágább, és sokkal univerzálisabb mint ez. Esetleg valamilyen kombinációba be lehet rakni, hogyha félünk az ellenvarázslatoktól.

**Kineport (3):** Egy olyan lap ami csak az ellenfél paklijától függ, az legtöbbször rossz lap. Ez viszont, mivel még szerencse függő is, ezért igen használhatatlan.

**Különtség (2):** Ritkán használható, gyenge lapleszedés. *Időrabló* mellett esetleg érdemes lehet vele játszani.

**Magas morál (5):** A tiszta torzszülött hordát segítő lap. Ha az ellenfélnek van galetkije akkor egy-két ilyen pillanatok alatt szétütik az ellenfelet (főleg ha néhány *Fekete lovag* is üt).

**Nekrofun trón (2):** Az adott varázsponthoz képest jónak tűnik, de egyrészt lassú, másrészt építkezni csak kis lények szoktak, azok meg olcsón jönnek, és így nem kell sok varázspont, a nagyobb lényekkel meg nem éri meg építkezni.

**Parancs (2):** Puha ütés ŐV környezetben.

**Pokoli erő (8):** Hordába, földharcos, vagy quwarg pakliba remek kivégző lap, de a *Mágusok átkával* se rossz. Ha nem lenne lekorlátozva, akkor a *Mágusok átkával* a *Halálvarázsnál* erősebb paklit lehetne csinálni vele.

**Sárgaláz (8):** Globális lénypusztítás, ami ráadásul még lassítja is a hordát. Kár hogy 4 jelzőnél leesik! Esetleg *Kristályfolyadékkal* lehet kombinálni.

**Tehemót (5):** *Bombagoly-szerű* lény ami viszont más lényt is tud maga helyett reptetni. Torzszülött hordába talán jó lesz.

**Tolvaj klántag (7):** Egy korrekt lopó lap. Kiválóan el lehet vele lopni *Spórá*t, kis hordalényeket, vagy akár egy testrészt egy galetkiről, amit akár rögtön meg is kaphat a tolvaj klántag.

**Zephyndar (6):** *Spórával*, vagy valamilyen lény termelő lappal (pl.: *Quwargok özönlése*, *Sötét föld* stb.) együtt remek lopó lap. Nagy kár, hogy csak 1 életpontja van.



## PSZIONICISTA KLÁN

**Egokínzás (9):** Olcsó, nagyon jó irtás, apró hátránnyal. Jó esetben még egy több testrészes galetkit is ketté lehet vele lőni.

**Elmemorzsolás (8):** A legjobb varázspont pusztítás lenne, ha nem lenne mágia lap. Iszonyú olcsón

elég sok vp-t lehet vele elpusztítani. Az egyik leggusztustalanabb mágia-lap.

**Galetki helytartó (6):** Király ellenlap a passziánsz, vagy a tárgypakli ellen. Varázspont pusztításkor se rossz.

**Időrabló (7):** Egy beépített *Időrabló érintésével* rendelkező lény. A legtöbb lényes paklit körökön belül szétdarálja, a tárgyas paklinak még meg kevesebb esélye van ellene. Csak ezekhez még meg kell védeni, ami nem annyira nehéz, mert a lényes paklik általában azonnali irtásokkal játszik, a tárgyas meg szinte semmivel (ha igen akkor tárgyakkal, de azt meg elég nehéz kivédeni). Egyedül a *Troglodita törzsfőnökkel* vagy *berceggel* lehet szinte akadálytalanul leszedni.

**Kamdemu (8):** Én leginkább *Tonyók, a gazdához* hasonlítanám. 1 varázspontért előkeres nekünk egy testrészt, az valljuk be nem rossz. Kiváló *Láva-köppettel*, *Gyilkos karmokkal*, *Brutális manccsal*, *Az átalakulás bőrével* vagy esetleg *Kronocsáppal*.

**Kutatólaboratórium (3):** Egy közepesnél egy kicsit gyengébb épület. Jó lehet valamilyen épületes pakliba, vagy valami elborult passziánszba.

**Legendás Buntokapi (4):** 1/3-as lény ami rögtön lő nekünk valahova egy *Egokinzást*. Drága, és ráadásul nem biztos, hogy lesz az ellenfélnél olyan lény, amibe bele lehet sebezni, és ha még van is lény az se biztos, hogy belehal a sebzésbe.

**Lélekrabló (5):** Olcsó, repül, viszonylag nagy az idézési költségéhez képest. A hátránya először semmiségnek tűnik, hiszen egy quwarg vagy egy őshangya visszavétele nevetségesnek látszik. De mit keresne quwarg pakliban *Lélekrabló*? Talán olyan lényekkel jó lehet amik kijátszásukkor csinálnak valamit (pl. *Tonyók, a gazda*, *Troglodita herceg*, *Helvir* stb.), de esetleg még jó lehet *Átokmanóval* is.

**Manóisten közbeszól (5):** Ha azonnali lenne, akkor ez lenne az egyik legjobb tárgyirtás. Általánosként már sokkal rosszabb, mert ameddig mi jövőnk,



addig az ellenfél tudta legalább egyszer használni a tárgyait. Ráadásul még nincs olyan drága manó, amivel a lap második képességét ki tudnánk használni.

**Őskő (5):** Egyértelműen galetkipakliba jó csak, de még abba se szívesen rakná be az ember. A galetki pakliban úgy is kevés komponens van, de ez a gond talán *Spórával* kiküszöbölhető. A másik nagy baja, hogy kevés az olyan testrészt, amit érdemes visszahozni (pl. *Brutális mancs*, *Az átalakulás bőre*). Kár, hogy a *Kronocsáp* a Semmibe kerül.

**Pszí fúzió (7):** Univerzális lapleszedés mágiahasználó pakliba.

**Pyrk vipera (7):** Szerintem kb. *Sheran védősárkányával* megegyező erősségű lap, talán egy kicsit erősebb nála. Az igaz, hogy a védősárkány képes bármekkora lényt leszedni (amire kerülhet jelző), de a *Pyrk viperát* az első lény leszedése után már igen nehéz leszedni. Érdemes mellé néhány olyan irtással játszani, ami lénybe sebez, hogy a nagyobb lényeket is le tudja kapni.

**Sahran rák (7):** Olcsó, nehezen leszedhető lény. A hátrányát csak akkor érezzük meg, ha mindent ki akarunk szórni a kezünkől (vagyis hordázunk). Kontrollba egész jó lény.

**Szövetségi barlang (1):** Szerintem teljesen használhatatlan, gyenge, főleges lap (Viszont ideális piromániás hajlamaink kiélésére ☺).

**Titkos manaforrás (2):** Ismét sikerült egy gyenge varázspont termelő lapot kiadni. Kevés vp-t ad, az ellenfél is tudja használni. El nem tudok képzelni olyan paklit amibe ez jó lap lenne (és nem csak jobb híján tennénk be). De ti biztos kreatívak vagytok és ki fogtok találni egy paklit, amibe ez jó.

**Torq az inkvizítor (4):** A totális varázspont pusztító pakli gyilkos fegyvere. Egy *Rynthussal* pillantokon belül egy óriási lényt varázsolhatunk belőle.

**Tudati mérég (2):** Ha nem lenne bekorlátozva a sebzés, akkor gyakorlatilag megduplázná a galetki sebzését. Így azonban csak nagyon jó esetben duplázza meg, mert az ellenfél inkább taktikusan elkölti a varázspontját. Az egyik leggyengébb testrész.

**Tudatvihar (8):** Egyért ellenvarázslat. Ez így azonban nem teljesen igaz, mert egyrészt kijátszási feltétele van (mágia lap), másrészt az ellenfél újból felhúzhatja a varázslatát, ha akarja.

## KATONA KLÁN

**A felnőtte válás ceremóniája (8):** A galetkipakliba olcsó, hatékony lapelőny és varázspont termelés. *A boldogság csengettyűivel*, sok olcsó, passzívizálást igénylő galetkivel, *Ősök csarnokával* elég jó paklit lehet összerakni.

**A forrás érintése (5):** Egy közepes manatermelő lap, amit sajnos a játék elején nem nagyon tudunk jól használni. Remekül lehet használni viszont *A mágusok átkával* (pl. *Halálvarázs-pakliban*).

**A Hősök lakomája (4):** Egy kicsit gyenge galetki-tápoló varázslat. Az ellenfél körének a végén érdemes kijátszani (vagy mielőtt ütne), hiszen utána rögtön tudunk ütni az időközben aktivizálódott, erősebb lényeinkkel.

**Baltazár, a behemót (7):** Egy kisebb fajta *Noter-mantbi*, galetki formába öntve, ami csak egyszer szokott nagyot ütni, de az könnyen halálos lehet. Ráadásul még meg is menti magát mindenféle *Féreg érintésétől*.

**Bohócmolad (7):** Kisebb *Zarknod Familiárisa*. Hordába, vagy valamilyen lényes pakliba nem rossz lap az irtások ellen. Hogyha mi játszunk ki valami tömeges pusztítást (pl. *Fehér tigrist*) akkor az ellenfél asztalat leszedi, de tőlünk csak a *Bobócmoladot*.

**Csodák csarnoka (7):** Jó épület a galetki részére. Ha kell megment minket vagy a galetkinket, ha kell kilövi az ellenfél kis lényeit. Ennél többet már el se lehetne várni tőle.

**Fehér tigris (8):** A kiegészítő másik *Apokalipszisa*. Annnyira szerintem nem jó, mint elsőre tűnik, mert volt már, hogy az ellenfél az én *Fehér tigrissel* ütött agyon. Viszont, hogyha *Elmepajzssal* játszunk akkor két varázspontért megtarthatjuk magunknak ezt a kedves kis jószágot.

**Fenix (8):** Kiváló lény, amit hogyha lelő az ellenfél akkor visszahozza az idézési költségét, sőt még húzhatunk is rá. Az, hogy csak bizonyos fajta testrész rakhatunk rá, nem is olyan nagy baj.

**Gyógyító szellő (2):** Két *Ósi gyógy mód* egybeépítve. Az *Ósi gyógy mód* azonban szerintem nem egy jó lap, tehát ez sem jó, főleg mivel sebződni a lények legtöbbször lövéséktől sebződnek, és igen ritka az olyan lövés, ami több lénybe is sebez egyszerre.

**Isteni érzés (2):** Egy sok gyógyulással játszó bűbájpakli öllapja lehet. *Életfolyammal* és *Életenergiával*, vagy pedig *Isteni közbeavatkozás-Páros gyógyulással* (csak *Isteni közbeavatkozást* igen nehéz lesz szerezni). Nagyon instabil ölésnek, sokkal jobb nála a *Halbatatlanok pusztulása*.

**Kazimir (3):** Elérkeztünk az első drága sok/sokas, jó képesség nélküli lényhez a Katona klánban. Nem hinném, hogy valaki valaha is fogja használni (versenyen), hacsak nem *Hegy kapuja*, *Hármas idézés*, *Ősvortex* mellé teszi be az ember. Bár oda meg úgy is tökmindegy, hogy milyen nagy lényt tesz be az ember.



**Lordok háza (3):** Drága, nehezen használható épület. Egészen addig tűrhető lap volt, amíg be nem lett korlátozva a galetki max. idézési költsége. Lapot is drágán vetet vissza.

**Márvány drakón (7):** Kellemes kis lassító lap lénypaklik ellen. Mivel csak az ellenfél lényeinek oszt-1 sebzéses jelzőt, akár még mi is berakhatjuk a lénypaklinkba. Az még külön előny, hogy egy egyszerű mozdulattal vissza tud menekülni a kezünkbe az őt leütni kívánó lények elől, hogy a következő körben ismét kioszthassa kedves kis jelzőit. Egy *Kronobogárban* azonban komoly ellenfélre lel.

**Napgyermek (3):** Kicsit speciális *Harag manifesztációja*, ami csak a Mutáns-Halhatatlan-Tolvaj klán ellen jó. Esetleg ki lehet próbálni *Quwargok özönlésével* és *Mágusok átkával*.

**Naplovag (4):** A *Fekete lovag* ellentétje. Ez a lap inkább szerepjátékos, mintsem jó. Galetkiként jobb lenne, mivel akkor kaphatna testrészeket és akkor már tényleg nehéz lenne leszedni.

**Ördögűző pálca (5):** Körönként elveszünk az ellenfél egy varázspontját és sebezük őt, vagy visszaveszi egy általunk választott lapját. Sajnos ezek közül a számunkra kevésbé előnyös fog teljesülni. Esetleg lehet használni saját lényeink megmentésére, vagy valamilyen kijátszásakor hatást végrehajtó lényvel (pl. *Trogodita törzsfőnök*, *Kamdemu*).

**Őrző szilmill (4):** A nevével ellentétben nem őrző, hanem inkább szilmill védő lény, tehát realisabb lenne neki a „Védő szilmill” vagy a „Gyógyító szilmill”, de ez a lap ereje szempontjából lényegtelen. Számomra még kérdéses a szilmill pakli ereje, de annyira nem lehet rossz, hiszen elég jó lapokat kapott ebben a kiegészítőben, és ez még a jobbak közé tartozik.

**Üsző, a kidobóember (3):** Ezzel a meglehetősen gyenge lényvel leginkább a paklinkban lévő üres helyeket tudjuk kitölteni, amikor ezt a lapot berakjuk a pakliba. Sokkal jobb beépített irtással rendelkező lények vannak nála, és kézbe való visszavetésnek is gyenge.

**Vermón teknős (2):** Ezen a lapon nincs mit minősíteni, úgy gyenge ahogy van.

**Afgori szilmill törzsfő (5):** Éljenek a szilmillék! Eme lap tovább táplálja a reményt azokban, akik szilmillékkel akarnak eredményt elérni. Talán segíteni fog...

**Szusza (3):** Akármilyen szakértelemmel operáló pakli alapját képezheti ez a kis galetki. Bár a hatért 0/1-es lények nem tartoznak az élvonalba.

## SZÍNTELEN

**Afgori hatalma (5):** Még egy lap a kiegészítőben amely a szilmillék felemelkedésére szolgál. Talán Afgorival együtt már képesek lesznek bejutni az első asztalokra. Mi szurkolunk nekik.

**Álcázás szakértelem (6):** Használjuk bátran minden olyan paklikonceptióban, melyek alappilérei a lényeken nyugszanak, tehát amiben minimum 25 lény foglal helyet. Ezeknek a pakliknak nagy segítséget nyújt abban, hogy még nagyobb eséllyel vegyék fel a harcot a controllok ellen.

**Féregszint (5):** Végre hasznát tudjuk venni azoknak a lényeknek, amik nem jók semmire, csak nagyon nagyok. Ezek a lények még így se lesznek jók semmire, csak még nagyobbak lesznek. Előszere-tettel használjuk az *Uzbánytól* kezdve egészen a *Homokféregig*. A lehetőségek korlátlanok.

**Lárvaszint (7):** Az eddig se gyenge egy ép-s kis lényeket erősíti fel ez a bűbáj. Az *egyszerűség batalmával* remek paklit lehet vele csinálni.

**Ősi dal (7):** Megérkezett a galetkihorda első igazán tápos lapja. Nagy esélyünk van rá, hogy a körben már egy iszonyú nagy lényt a magunkénak tudhatunk. A szerencse vezesse kezünket!

**Puhányszint (5):** Az a jó ebben a lapban, hogy bármilyen pakliba be lehet rakni, amiben sok két ép-s lény van. Kellemes percekét okozhat egy megvadtult *Sörényes ubuk*, vagy egy gyilkos *Vadak ura!*

**Megtehetem-e azt a *Kontaktus őseimmel* lap kijátszásánál, hogy a két megnézett lap egyikét a paklim aljára, a másikat a tetejére rakom?**

Igen, a két lapnál teljesen szabad kezet kapsz, abban a tekintetben, hogy alulra vagy felülre rakod, illetve milyen sorrendben állítod őket.

**A *Páros gyógyulásnak* mennyi az alap idézési költsége?**

Amennyiért kijátszottad. Ha a kezdedben vagy a paklidban van még, akkor pedig 0.

Pár általános dolgot szeretnék megírni a HKK-val és a versenyekkel kapcsolatban.

Először is 2001. január 1-től a hivatalos versenyszabály a 25 lapos kiegészítő lesz, mivel úgy láttuk, hogy mindenki örült ennek a plusz 5 lapnak, és elégedett volt vele.

Másodsor: az új kiegészítő megje-

lenésével módosul az Ősök Városa típusú versenyek szabálya. Az Ősök Városa elnevezésű versenyeken ezentúl az Ősök Városa mellett a Rúvel hegy lapjait is lehet használni. Használhatók még a társasjáték azon lapjai is, amik megjelentek az Ősök Városában. Mivel a Rúvel hegy szervesen kapcsolódik az Ősök Városához, ezért külön Rúvel hegy versenyt nem szervezünk, mint ahogy nem volt annakidején olyan verseny sem, ahol csak az Isteni Szövetség, vagy csak a Létsíkok lapjait lehetett használni. Egy 180 lapos kiegészítő nem alkalmas egy külön versenyre.

Sokan érdeklődnek arról, hogy ha küldenek lapötletet, akkor feltüntetjük-e a nevüket a kártyán, illetve kapnak-e belőle tiszteletpéldányt. Nos, ez a kedvezmény csak a laptervezői pályázatra nevező játékosokat illette meg, mintegy külön jutalomként. A rengeteg beérkezett lapötlet miatt nincs lehetőségünk arra, hogy mindenkinek tiszteletpéldányt küldjünk, és vezessük azt, hogy eredetileg melyik lap kinek az ötletéből származik. Ez utóbbi már csak azért is nehéz, mert a legtöbb beküldött lapötlet többször is módosul a tesztelés alatt, és néha már csak nyomokban emlékeztet az eredeti lapra. Természetesen továbbra is várjuk lapötleteiteket, és azokat a játékosokat, akik több ötletet is küldenek, megemlítjük a szabálykönyv elején, megköszönve nekik a munkájukat. Új laptervezői pályázatot egyelőre nem aka-

runk meghirdetni, de a távolabbi jövőben mindenképpen lesz még ilyen lehetőség.

Több játékos is kíváncsi volt, hogy hogyan folytatjuk tovább az Inváziót, most, hogy gyakorlatilag minden helyszínhez jelent már meg egy minikiegészítő. Nos, januárban még napvilágot lát a Levegő síkja. Utána a szokásos kéthavi megjelenéssel, tíz fajta lappal, és egy csomagban négy lappal folytatódik a mini-kiegészítő. Ezúttal azonban a kártyák nem a különböző létsíkokról mesélnek, hanem megismerhetjük Zén második expedíciójának történetét, és azokat a helyeket, amiket az expedíciója meglátogatott. Természetesen ezek a lapok továbbra sem az Ősök Városához, hanem az eredeti HKK-hoz kapcsolódnak majd, több jó kalandozóval.



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

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

DEBRECEN – Káosszfellegvár,  
Vár u. 10.

DUNGEON MINIKLUB –  
Budapest, Erzsébet krt. 37. (az  
udvarban) tel.: 20-967-8936  
(10-18-ig kérd a Dungeon-t).  
DOMBÓVÁR – Művelődési ház  
EGER – Camelot Kártyavár,  
Kisasszony u. 23.

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

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

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

HATVAN – Next-Door  
Szerepjáték Klub,  
Grassalkovich Művelődési  
Központ

KAPOSVÁR –  
Tanítóképző Kollégium,  
Somssich Pál u. 14.

KÖRMEND –  
Művelődési Központ  
Berszenyi Dániel u. 11.  
MISKOLC – Bartók Béla  
Művelődési ház, Miskolc,  
Andrássy út 15.

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

NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály  
Művelődési Ház, Ifjúsági  
Centrum.

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

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

SIÓFOK – Egyesületek Háza,  
Kálmán Imre sétány 3.

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

SZEGED – Objektum, Pulcz u. 57.  
VALHALLA PÁHOLY

KÖNYVESBOLT – Nyiregyháza,  
Széchenyi u. 1. ☎: 42-318-477  
VESZPRÉM – Klubkönyvtár,  
Március 15. u. 1/a

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

# ÚJ VERSENYEK

## DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN



### SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

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

**Helyszín:** Siófok.

**Szabályok:** Minden labból csak egy lehet a pakliban, a négyzinkorlat érvényes. Nincs tiltott lap.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka lap, paklik.

**Érdeklődni lehet:** Illés Bálint,  
tel.: 84-311-619, e-mail:  
babbaboy@freemail.hu.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 6., szombat 10  
óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Frissen bontott  
paklik versenye 2 csomag □□sk  
Városából.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik

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

### DUNGEON VERSENYE

**Időpont:** január 6., szombat 11  
óra (nevezés 10.15-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Hagyományos  
verseny. Már használhatóak a  
Rúvel hegy lapjai is. A kiegészítő  
pakli 25 lapos.

**Nevezési díj:** 550 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

**Érdeklődni lehet:** A Dungeon  
Miniklubban.

### ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** január 14., vasárnap 11  
óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Frissen bontott  
paklik versenye 3 cs. Rúvel  
hegy□.

**Nevezési díj:** 2000 Ft (tagoknak  
1900).

**Díjak:** Ultraritka lap, Rúvel hegy  
paklik.

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

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** január 27., szombat 10  
óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Frissen bontott  
paklik versenye 2 csomag □□sk  
Városából.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** ultraritka, paklik.

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

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** január 27., szombat 10  
óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Cegléd.

**Szabályok:** Frissen bontott  
paklik versenye 3 cs. Rúvel  
hegy□.

**Nevezési díj:** 2250Ft (tagoknak  
2150).

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

**Érdeklődni lehet:** Marofka  
Mátyás 53-363-331,  
marofkamatyas@usa.net

### ELYSIUM VERSENYE

**Időpont:** január 28., vasárnap 11  
óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** □□sk Városa  
verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Ultraritka lap, Rúvel hegy  
paklik.

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

### AZ ELYSIUM KGK VERSENYE

**Időpont:** január 13., szombat 11  
óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Elysium.

**Szabályok:** Tiltott minden  
erőforrás altípusú lap.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Ultraritka lap, KGK paklik.

**Érdeklődni lehet:** az

Elysiumban, vagy a szervezőnél,  
Szegedi Gábornál (06-30-924-  
5850).

### ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

**dec. 16. szombat:** MAGUS

**dec. 17. vasárnap:** Star Wars

**dec. 23. szombat:** HKK

**dec. 30. vasárnap:** Star Trek

**jan. 6. szombat:** Dungeon HKK

**jan. 7. vasárnap:** Star Wars

**jan. 13. szom:** Babylon 5/KGK

**jan. 14. vasárnap:** HKK

**jan. 20. szombat:** MAGUS

**jan. 21. vasárnap:** Star Wars

**jan. 27. szombat:** Star Wars

**jan. 28. vasárnap:** Elysium HKK

**febr. 3. szombat:** Dungeon HKK

**febr. 4. vasárnap:** Star Wars

**febr. 10. szombat:** Babylon 5/KGK

**febr. 11. vasárnap:** HKK

**febr. 17. szombat:** MAGUS

**febr. 18. vasárnap:** Star Wars

**febr. 24. szombat:** Star Trek

**febr. 25. vasárnap:** Elysium HKK

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





# Versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2001-ben

Az itt közölt versenyformátumok nem véglegesek, előfordulhat, hogy változnak. A végleges versenyformátumot mindig az előző havi Krónikában közöljük.

**FIGYELEM – V. HKK Nemzeti Bajnokság!** Augusztusban kerül megrendezésre a IV. HKK Nemzeti Bajnokság, így ismét lehet kvalifikációs versenyeket rendezni 2001. január 1-től június 15-ig. Várjuk a szervezők jelentkezését.

Január 20.	Ősök Városa	Szeptember 22.
Február 24.	Istenek háborúja	Október 20.
Március 24.	Hagyományos verseny	November 17.
Április 21.	Sokszínűség jutalma	December 22.
Május 19.	A mágia méltósága	
Június 3.	Az új kiegészítő bemutató versenye	
Július 21.	Hagyományos verseny	
Augusztus 17-19.	V. HKK Nemzeti Bajnokság	

*Mindenkit szeretettel várunk!*

# JANUÁR



## ŐSÖK VÁROSA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

**Időpont:** 2001. január 20., 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Csak az Ősök Városa és a Rúvel hegy lapjait lehet használni, valamint a társasjáték azon lapjait, amik megjelentek az Ősök Városában.

**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 2000. 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 Ősök városa.

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

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

**33 000 Ft pénzdíj • 3 gyűjtődoboz Ősök Városa az amatőr kategóriában**

## SZABÁLYOK

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

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

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

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

**PÁROS VERSENY:** Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül) és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös öröszet, 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 és a Rúvel hegy lapjait lehet használni. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

**HATALOM KORLATOZÁSA:** 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 paklib versenyét, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## ŐSÖK VÁROSA

### A GYŐZTES PAKLI:

- 3 A sárkány kincse
- 3 Kalmárok itala
- 3 Hajítógép
- 3 Pirit gölem
- 3 Majd legközelebb
- 3 Ra'ronn
- 3 Nimgilarió csele
- 2 A rend helyreállítása
- 2 Zöld manaital
- 3 Vám
- 2 Az ósmágus kívánsága
- 3 Védelem itala
- 3 Kincskeresés itala
- 3 Spóra
- 3 Tonyók, a gazda
- 1 Isteni harag
- 2 Kleptománia

### KIEGÉSZÍTŐ PAKLI (25 LAPOS):

- 1 A rend helyreállítása
- 1 Zöld manaital
- 2 Isteni harag
- 3 Ősi templom
- 3 Kancsalság
- 3 Fehér gyógyító ital
- 3 Páros gyógyulás
- 3 Úgyességpróba
- 3 Intelligenciapróba
- 2 Köömlás
- 1 A szeretet ünnepe

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét november 18-án rendeztük. A résztvevők kisebb száma miatt összevontuk az amatőr és profi kategóriát, ám a szokásos profi pénzdíj mellett a legjobb amatőröket külön is jutalmaztuk.

A versenyen nagyjából a már kiskísérletezett paklik domináltak, úgymint a tárgyas, *Nagyobb halálvarázs*, *Fezmin gépezete* + *Farkas-testvérek* kontroll, galetkis illetve horda. Nagy örömmre végre megerősödtek a galetki paklik, az első négy között két ilyen is volt. A legnépszerűbb lapok között talán a *Tonyók, a gazda* és a *Spóra* párosát, valamint a *Majd legközelebbet* említhetném. Játszottak még néhányan az októberi Krónikában Szemerényi Tibor által leírt „Leanthil” (valójában Bajnoki aréna) paklival is.

A győzelmet végül, nagy csatában Rémm András szerezte meg, Mágus-Tisztogató-Pszionista-Katona tárgyas paklijával, leírását oldalt láthatjátok. A második helyen Simon Dániel végzett, Halhatatlan-Mutáns-Tolvaj-Katona hordával,

amelyben a gyorsan ütő lények mellett olcsó irtások, manapuszítás és termelés, *Vérszomj*, *Talbot szava*, *Misztikus sötétségkő*, *Majd legközelebb* lapok kaptak helyet. A harmadikok holtversenyben Baross Ferenc és Nagy István lettek, mindketten galetki paklival. Mindketten használtak *Tonyókot*, *Spórárt*, *Lipkint*, *Lávaköpetet*, *Féreg érintését*. Nagy István paklijából (Katona-Tolvaj-Pszionista-Halhatatlan) még *Rynthust*, *Manaszívást* és *Áldozási ceremóniát* emelném ki, míg Baross Ferencéből (Katona-Mutáns-Tolvaj) *Kenbugot*, *Fanatikus Wartot* és *Tüskés Tónit*. A legjobb amatőr játékos Pecija Petár volt. A második amatőr Marofka Mátyás, a harmadik Kalaidzidisz Krisztosz lett.

Mi is kíváncsian várjuk, hogyan fogja megváltoztatni a játék képét a szintén az Ősök Városához tartozó Rúvel hegy kiegészítő megjelenése.

Mindenkit várunk a versenyeken!

MAKÓ BALÁZS

### ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Mind a négy eddigi Ősök Városa versenyünket Rémm András nyerte! Háromszor kedvenc tárgypaklijával (azért ez is alakult az idők során), egyszer pedig *Nagyobb halálvarázzsal* diadalmaskodott.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2001. január 17.



Októberi feladványunkra sok megfejtés érkezett, bár szerintem elég néhányra sikerült. Nézzük először a jó megfejtést!

1. Kapok 5 VP-t, és felhúzó az *Áttérítést*. Lehozom *Torz Talbotot*. (+3 -7 = 13 VP)
2. Áttérem *Torz Talbotot* Dornodra. Ez a *Mágus klánvezér* miatt eggyel kevesebb varázspontba kerül. Felhúzó az *Idő Kerekét*. (-1 = 12 VP)
3. A *Manaszívással* elszívok 6 VP-t az ellenfelemtől. (-2 +6 = 16 VP)
4. *Fezmin gépezetével* használva visszaveszem a *Manaszívást* a kezembe. (-2 = 14 VP)
5. *Molgannal* visszaveszem a *Mágus klánvezért* a kezembe. A *Szitherin béklyó* a gyűjtőbe kerül róla. (-2 = 12 VP)
6. Kijátszom az *Idő kerekét*, a gyűjtőbe dobom a *Glóriát* és az *Alakváltást*. (-4 = 8 VP)
7. Kijátszom a *Mágus klánvezért*. (-6 = 2 VP)
8. Jön az új köröm. Kapok 6 varázspontot, a lényeim aktivizálódnak, és felhúzó *Molgant*. (=6 = 8 VP)
9. *Fezmin gépezetével* visszaveszem a kezembe az *Idő kerekét*. (-2 = 6 VP)
10. Kijátszom újra az *Idő kerekét*, dobom hozzá a *Molgant* és a *Manaszívást*. (-4 = 2 VP)
11. *Molgannal* visszaveszem a *Varázskövet* a kezembe. (-2 = 0 VP)
12. Jön a harci fázis. *Torz Talbot* leüti *Avillist* (*Talbotra* nem kerülhet a jelző), a *Mágus klánvezér* pedig *Agyalapi Aladárt*. Mindkét galetkinnek mágius a védekezése, és van plusz egy sebzése a toronytól.
13. Jön az új köröm. Kapok 5 varázspontot, és felhúzó *Molgant*. (+5 = 5 VP)

14. Kírákó a *Varázskövet*, és felhasználó. (+6 = 11 VP)
15. *Fezmin gépezetével* visszaveszem az *Idő kerekét*. (-2 = 9 VP)
16. Kijátszom az *Idő kerekét*, dobó a *Molgant* és a *Manaszívást*. (-4 = 5 VP)
17. A harci fázisban a *Mágus klánvezér* lefoglalja *Smackot*, *Talbot* ünégyet. Az ellenfél erre feláldozza a *Mingókörtét*, így marad 4 ÉP-je.
18. Jön az új köröm, amiben az előző kör forgatókönyve szerint a klánvezér blokkol, *Talbot* pedig kiégzi az ellenfelet.

A feladvány legfőbb buktatója *Torz Talbot* volt, akire nem kerülhet jelző, nem léphet szintet, és ráadásul még a bűbájokra is immúnis, vagyis az *Alakváltást* sem lehet rárakni.

Szerencsés megfejtőink: *Kocsis István* Miskolcra, *Bakai Sándor* Ácsra és *Madarász István* Debrecenből. Nyereményük egy-egy csomag Ősök Városa. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette. Ellenfeled nyeregben érzi magát, nem is sejt, hogy milyen meglepetéseket tartogatsz neki. Azt tudod, hogy milyen lapok vannak a paklidban, de sajnos a sorrendjüket nem ismered. Szerencsére egy kis gondolkodás után rájössz, hogy a sorrend nem számít, mindenképpen nyerhetsz. A főfázisod elején tartasz, éppen most húztál lapot. Neked 1 ÉP-d, 16 VP-d van. Az ellenfelednek 18 ÉP-je és 20 VP-je van. Egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Nyerj ebben a körben!

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Kamdemu (E)
- Ősi hívás (-)
- 3 Az elemek ura (R)
- Kontaktus őseiddel (E)
- Titkos manaforrás (E)
- Lohd Haven sáhkánya (D)
- Halálkapu (L)
- Hártás szárnyak (T)

## A PAKLID

(sorrendjét nem tudod!):

- Tonyók, a gazda (R)
- 2 Lohd Haven sáhkánya (D)
- Az átalakulás bőre (E)
- Tudatronsóoló mancs (F)
- Terc (E)

A paklid sorrendjét nem tudod, bármilyen sorrendnél nyerned kell.

## ELLENFELED

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI

- Azonnali gyógyítás (S)
- Gemina balzsama (S)

## ELLENFELED

### KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Bohócmolad (R)
- Köszerű szilmill (S)
- 2 Monozoid (T)
- Szundító galetki (R)
- 2 Viharkupola (F)

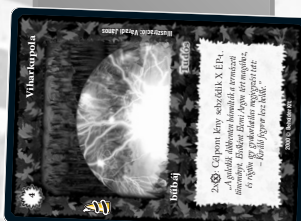
*Minden lapja aktív. A Bohócmolad és a szilmill a tartalékban van, a többi lény az őrszobában áll. A szilmillen nincs jelző.*

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre: Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134

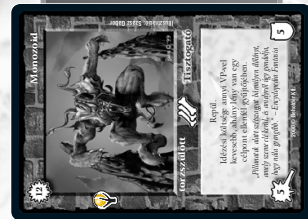
**E-maillen NEM lehet megfejtést beküldeni.**

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 18 ÉP, 20 VP, 0 SZK A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 16 VP, 0 SZK

Ellenfeled  
kezében  
levő lapok



Ellenfeled  
kijátszott  
lapjai



Ellenfeled  
öröszója

# Pakliban levő lapok

**Terc**

**Állatok**

Kijelölt feladatokhoz, hozzá legyen 3 azonos értékű, játékban maradó lap a kezében. Azonos értékű lapok közül bármelyiket lehet választani. Ezeket az lapokat rá kell juttatni a munka most láthatóságára, ha az őst a kijelölt feladatokra fel kell hívni.

2000 © Műhely Rt.

**Tudatonszófa maestri**

**Levegő**

**Levegő**

Hűvös egy lapot. Átvenni a gólyák egy lapját. A gólyák egy lapját átvenni a szövegű lapokhoz. Végül is, a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Lóval hűvös sábkánya**

**Levegő**

**Levegő**

Répa. Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Lóval hűvös sábkánya**

**Levegő**

**Levegő**

Répa. Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Az állatiakú tábor**

**Állatok**

Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Ényevő a gorda**

**Állatok**

Sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

# Kezében levő lapok

**Az életem ura**

**Állatok**

Nem lehet ellopni a munkát. Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Az életem ura**

**Állatok**

Nem lehet ellopni a munkát. Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Az életem ura**

**Állatok**

Nem lehet ellopni a munkát. Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Ökölhívó**

**Állatok**

Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Kamutemu**

**Állatok**

Sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Hátrahagyományok**

**Állatok**

Hűvös egy lapot. Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Haldokló**

**Állatok**

Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Lóval hűvös sábkánya**

**Levegő**

Répa. Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Tükör manóforrás**

**Állatok**

Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

**Komarku dicsőítéi**

**Állatok**

Nem lehet ellopni a munkát. Amikor sikeresen kijelölt feladatokhoz juttatni a munka most láthatóságára juttatni a kijelölt feladatokhoz.

2000 © Műhely Rt.

# BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2001. JANUÁR 16-IG ÉRVÉNYES!

Ide i 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 egyszerre 5 könyvet, és válassz magadnak egyet ajándékba.

Az akció feltételei: az öt könyv közül legalább három a Beholder kiadó által kiadott könyv legyen.

Ajándékknak bármelyik olyan Beholder regényt választhatod, amelynek bolti ára 1000 Ft alatt van.

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

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI			
Vérbeli herceg	898	760	670
A király kalóza I.	998	950	800
A király kalóza II.	998	950	800
A démonkirály dühe I.	998	950	800
A démonkirály dühe II.	998	950	800
Törött korona	1498	1400	1200
<i>A Birodalom sorozat</i>			
Raymond E. Feist – Janny Wurts			
A birodalom leánya	1498	1400	1250

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT			
A világ szeme I.	798	670	550
A világ szeme II.	998	840	700
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1090	950
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	950
Hódít az árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390

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

TÜLÉLŐK FÖLDJE			
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

**2** ELŐRE FIZETTSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON. Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnl 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 könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árát a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **350 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

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

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

ŐSÖK VÁROSA			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640

BEHOLDER AKCIÓ			
Philip Kerr: Vakmerő terv	998	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	998	950	750

SHADOWRUN REGÉNYEK			
Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Jak Koke: Krómba Zárva	848	810	720
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	760
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	760
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	760
Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660
Carl Sargent és Marc Gascoigne: Fekete madonna	898	850	760
<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>			
Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

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

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	500	470
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)			
	619	520	490
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)			
	639	540	510
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)			
	639	540	510
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	580	550
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	630	560
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)			
	639	540	510
Az idő hidján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejdadász 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II			
	1399	1260	1120
William Gibson: Idoru	699	630	560
Arthur C. Clarke: 3001 Űrodüsszeia	799	760	680
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése	1198	1140	990
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450
Douglas Adams: Viszlát és kösz a halakat			
	850	820	730

<b>A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI</b>			
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	690	650	580
R. A. Salvatore: Otthon	990	940	840
R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúí	990	940	840
Richard A. Knaak: Huma legendája	1090	1040	930
R.A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A sötét sereg	750	710	640
R.A. Salvatore: Démonlélek	850	810	720
R.A. Salvatore: A démon visszatér	890	840	760
R.A. Salvatore: A démon öröksége	990	940	840
R. A. Salvatore: Menedék	990	940	840
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
A kőbe zárt kard (Az Excalibur legendái)			
	690	660	590
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680
David Ferring: Árnyékfattyak	990	940	840

<b>MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI</b>			
Ikrek hatalma	590	590	500
Ikrek próbája	590	590	500
Háború	590	590	500
Pusztulás	590	590	500

<b>A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Jeff Grubb: Testvérháború	990	940	840
Stewart Wilek: Torreador	899	850	760
Lynn Abbey: Sítok vándora (Magic)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
R. A. Salvatore: Kantáta (A pap ciklus I.)	1090	1040	930
Robert Weinberg: Ut a pokolba	1090	1040	930

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<b>A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Orson Scott Card: Végjáték 2.	699	660	590
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Átkozott esküvések	699	660	590
Hideg karok ölélese	749	710	640
Erioni regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
Raoul Renier: Pokol	749	710	640
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
David Gammel: Legenda	749	710	640
Gáspár András: Kiáltás Farkast	639	610	540
Gáspár András: Két életem egy halálom	1190	1130	1010
Ian Watson: Űrgárdista	590	590	500
Joe Haldeman: Örök háború	599	590	500
Wayne Chapman: Keleti szél I.	890	850	760
Ray O'Sullivan: A sötét térítő	890	850	760
Marion Z. Bradley: Kardok és boszorkányság I.			
	1190	1190	1010
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
William Gibson: Neurománc	1590	1510	1350
William C. Dietz: Kárhozottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)			
	890	840	760

<b>MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN KÖNYVEI</b>			
Sárkányszárny I.	699	660	590
Sárkányszárny II.	699	660	590
Elf csillag I.	749	710	640
Elf csillag II.	749	710	640
Tűztenger I.	890	850	760

<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>			
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	1198	1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	1198	1140	990

<b>CHERUBION KIADÓ</b>			
Jeffrey Stone: Holtak galaxisa	1198	1140	1020
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Rekviem (Káosz novellák)	1198	1140	1020
William Blendown: Boszorkányszombat	1798	1700	1520
Jack Vance: Suldrun kertje (Lyonesse I.)	998	950	850
Jack Vance: A zöld gyöngy (Lyonesse II)	1198	1140	1020
Jack Vance: Madouc (Lyonesse III)	1198	1140	1020
John Caldwell: Az éj káosza	1498	1420	1270
Jeffrey Stone: Trollvadászok	898	850	760
John Caldwell: A káosz fényei	1498	1420	1270
John Caldwell: A káosz kincse	1498	1420	1270
John Caldwell: A káosz sárkányai	1498	1420	1270
Bán Mór: A vérszemű csillag	898	850	760
Jeffrey Stone: Nincs kegyelem	598	500	500

## HATALOM KÁRTYAI

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

## HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK

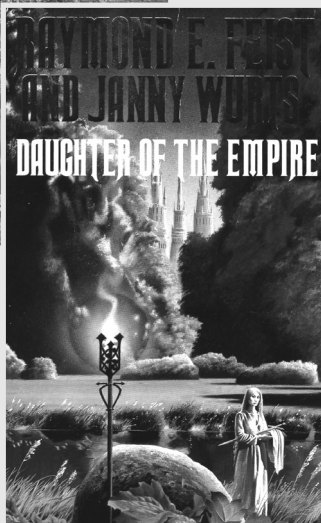
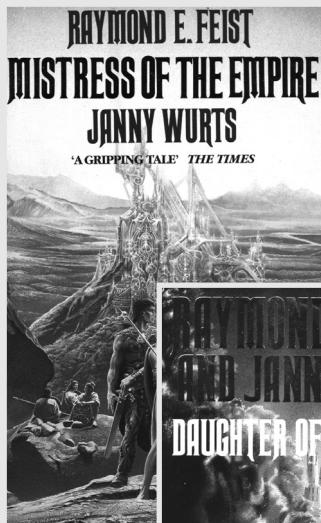
A víz síkja	200
Pozitív létsík	200
Quwargok földje	200
A föld síkja	200

## KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

Az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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



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 Prpophecy	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 Wootoon Major	1930	1830	1650
Reader	2240	2080	1890
Two Towers	2240	2080	1890
Unfinished Tales	2240	2080	1890

## TERRY GOODKIND

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



# ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

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

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
<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>RICARDO PINTO</b>			
The Chosen	2710	2460	2260

<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 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

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

<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

<b>RAYMOND E. FEIST</b>			
Darkness at Sethanon	2240	2080	1890
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>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
Fires of Heaven	2280	2120	1920
Lord of Chaos	2280	2120	1920
A Crown of Swords	2280	2120	1920
Path of Daggers	2280	2120	1920

<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>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

## Nyafogó Nefelejcs levelezése 13.



### Drága Anyukám!

Köszönöm szépen a születésnapomra írt kedves sorokat. Nem is tudom, most az időkristály használata miatt nekem egy héttel hamarabb kell innepelnem, vagy hogy is van ez? Mindegy, azt hiszem, a legjobb ha maradok a már jól bevált napnál.

Épp egy éve költöztem át ebbe a civilizálatlan hegybe... Ó, hogy féltem akkor! Ó, hogy utáltam ezt a helyet! Igaz, most is utálom, de már nem félek. Anyyra.

Egy év alatt eljutottam a negyedik szintig, és talán már nincs is olyan sokára, amikor az ötödikre költözöm – pedig ez a szint mindent felülmúl kegyetlenségében, és ha arra gondolkodok, amit szintszerte beszélnek, hogy a fölöttünk lévő Kutyszint még ennél is sokkal halálosabb, akkor sírni támad kedvem... Nyaff! Igazán könnyíthetnének már egy kicsit ezen a kibírhatatlan tempón, hiszen már réges-rég bizonyítottuk az alkalmasságunkat. Különösen én.

Hiszen néhány hónappal ezelőtt megnyertem az olimpiát, igazolván, hogy a legtehetségesebb és legokosabb galetki vagyok a Teron-hegyben. Igaz is, közeleg a második olimpiám... Őszintén szólva nem számítok arra, hogy sikerül megvédenem a címem, hisz vannak olyan sötét alakok, akik titokban mindenféle aljas trükköket vetnek be annak érdekében, hogy ők előbbre jussanak, engem meg hátráltassanak. A másik ok, hogy én nem vagyok hajlandó arra, hogy teljesen egyoldalúvá váljak, és szisztematikusan fejlesztek mindent, amihez csak értek. Vannak persze olyan gazfickók is (mint például az otromba tolvajok), akik csak egy dologra specializálódnak, és a jelenlegi olimpiai rendszer ezeknek kedvez. Nyaff! A harci számokban meg amúgy sincs semmi esélyem, remélem, a tisztes középmezőnybe sikerül beverekednem magam.

A Békeidők Hírmondóinál szeretttük volna befejezni a festékgódrünket az olimpiáig, hogy a versenyeken már jelvényes ruhákban vírtihassunk – de sajna kiderült, hogy a második barlangot mindenkinék ugyanazon szinten kell építenie, és arra egy darabig esélyünk sem lesz, hogy mindenki a negyedikben legyen... Hogy valamivel kárpótoljuk magunkat, kitaláltuk, hogy engedélyeztetni kellene, hogy végre hivatalosan is elnevezhessük a szolgálainkat (még mindig őrizgetek egy pókhálódarabot, ami Arié volt...), Rózsza Alexnek például egy penetránsan büdös johittukulfa van, és Johnnynak hívják (igen, egy n-nel!), de még mindig jobb, mint Csáth Géza, aki egy Zombi Józsi nevű élőholtal mászkál. Furcsa tészák van... Csak én vagyok teljesen egyedül, én, a Hegy és a földkerekség legmagányosabb galetkije. Nyaff!

Végül a helytartóság engedélyezte a dolgot, de – mint mondták – rend a lelke mindennek, nem lehet csak úgy össze-vissza elnevezgetni mindent! Két lehetőséget tárt elénk: vagy ők adnak nevet a szolgálaink (hasraütéses rendszer szerint); vagy egy névlajstromból választhat mindenki magának. Nem is volt kétséges, hogy az utóbbi mellett döntötünk, be is terjesztettünk egy jó hosszú listát, most már csak azt kell kivárni, hogy rákerüljön az utolsó pecsét is.

Remélem, mire valóban lesz egy hüses és nem büdös szolgám, addigra valóban hivatalossá válik ez az ügy. Bár, ahogy az itteni hivatalnokokat ismerem – szerintem egy különösen undorító, nyálkás csigára emlékeztetnek – beletelik pár száz esztendőbe mire kigyötörnek magukból bármilyen eredményt. Nyaff!

És akkor még nem is beszéltem arról, hogy helyi bürokrácia útvesztőjében történő bolyongás közben milyen rettenetes dolgok történnek velem! Hogyan is védhetném meg magamat az aljas cselszövevényektől én, akitől az alávalóság oly idegen, hogy nem értem az ilyen sötét ármánykodások indítógondolatait... A múltkor betértem a templomba, hogy gyertyák misztikus fényében, a magány csönjtjét élvezve, saját belső gondolataim visszhangját hallgatva ajtataskod-



jak egy kicsit. Jaj, nem is részletezem, természetesen az lett a vége, hogy a papok folyamatosan zaklattak, és végül megbíztak azzal, hogy buktassak le főlni eretek bandát. Miért gondolja mindenki, hogy én vagyok a megoldás minden csip-csup problémájára, miért nem veszik észre, hogy édesanyjától örökölt keccses és törekeny testemben nem egy fondorlatos harcos, hanem egy melankolikus filozófus rejlik? Nyaff!

Igy történhetett, hogy hamarosan egy kegyetlen, démonimádó szekta központjában találtam magam, ahol irtózatosan megkínóztak! Még most is beleremegek, ha belegondolok. Nyaff! Először bele akartak dobni egy savval teli medencébe, de elszabadultam, és ekkor körbe-körbe kergettek egy hatalmas teremben. Rettenetes volt! Aztán – amikor elkaptak – egy darabig tollpíhékkal csiklandozták a talpamat, mégsem törtém meg. Végül annyira felcsigáztam az érdeklődésüket, hogy én is fel lettem csigázva egy nyújtógéppel: még szerencse, hogy meglehetősen rugalmas vagyok. Az elszenvedett súlyos megaláztatástól végül elvesztettem az eszmeletemet, de a papok csak ekkor rohantak meg az ördöghívők székfűzát! Alig éltem túl ezt a tragikus esetet, de megpróbáltatásaim csak fo-



kozódtak: amikor hazamentem, hogy magányosan sírdogáljak egy kicsit, életveszélyes testi és lelki sebeimet nyalogatva, ráébredtem, hogy annyira megnyújtottak a csigázásnál, hogy egyszerűen nem férek be a saját barlangomba! Órákig tartó munkába telt, mire sikerült álomra hajtanom elgyötört fejecskémet. És sehol sem volt az én drága anyukám! Nyaff!

És akkor még nem is szóltam arról a rettenetes dologról, mit a köznyelv Ősök Csarnokának hív! Tele van vele a surranó csizmám! Na jó, igazad van, nem szabad ilyen csúnyán beszélni, elnézés. De akkor is rettenetes igazságtalanságnak érzem, hogy miközben mások mindenféle különleges varázstárgyakat lenek ott, én folyton csak a szenvedéssel nézek farkasszemmel! Letérdélek az oltárok előtt, hogy imádkozzam egy kicsit az Ősöknek (tisztességgel, becsülettel), és mi a „jutalom”? Hol sebeznek rajtam egy kicsit, hol némi lélekenygiút vonnak el, hol varázsergiáimat töltik fel teljesen feleslegesen. Nyaff! Miért, miért utálnak engem ennyire? Az Ősöknek csak a vadállatias, agyatlan gyilkológépek tetszenek, akiket az Ellenség majd sakktáblájában aláz porrá egy egyszerű susztermattal!

A Bárdokat sújtó intézkedéseket sem értem. Bezzeg a varázstárgyaktól rogyadozó Tudósok, és a hatalomtól elvakult, vérszomjas Mágusok, vagy a hallatlanul szemfogató Halhatatlanok senkit sem zavarnak. Bár, azt beszélék, hogy néhány kretén, orgánszerű alak is beállt Bárdnak, és ezért volt szükség a lélekenygia-korlátozásra; remélem, ezután az ilyen férgék majd mihamarabb eltakarodnak a klán közeléből.

Á, szörnyű az élet egy ilyen civilizálatlan helyen, mint a Teron-hegy. És ha belegondolok, hogy még csak egy éve élek itt, és a jelen ütemmel számolva még tíz-tizenkét év, míg a Hegy csúcsára érhetek, akkor a szívem szakad meg. Kibírhatalan. És büdös is van! Nyaff!

Azt sem értem, hogy miért nincs itt semmilyen valódi szórakozási lehetőség? Mágustornyunk, psi iskolánk is van, arénánk is, hogy minden izomagyú kripti kiélhesse a groteszk ösztöneit, a templomban is rendszeresen zaklatják óriút feladatokkal a gyanúlan galetkit, de arra nem képes a vezetőség, hogy végre átadjon egy színházat az ifjúság számára. Pedig valószínűleg (értsd: remélhetőleg) nem én vagyok az egyetlen érző szívű, művészetkedvelő galetki. Ott vannak például a Bárdok – nekik hivatalból is ilyennek kell(ene) lenniük. Lehet, hogy ezt is ki lehetne jární a helytartóságnál? Vagy miért nincsenek rendszeresen bárdversenyek? Nemrég tanultam egy ősi balladát, amelyben pont egy ilyen versenyes szerepel – ő, milyen csodálatos lehetett... Mindenesetre valamit tenni kellene, mert így hamarosan végleg a teljes balgaságba és műveletlenségbe süllyed a Hegy.

Ilyen komoly gondolatok foglalkoztatják fiacskádat, egy esztendővel azután, hogy ebbe a nyomorúságos hegybe költözött.

Nagyon hiányoztok! Millió pusztit küld:

**Nefelejcs**  
a legkisebb fiú

## A JÁTÉKRÓL...

### FEJLESZTÉS

Az elmúlt hetek az Ősök Városa klánküldetések bővítésével teltek. A játék indulásakor klánonként 30-32 küldetés volt kész – ennél jobban nem lehetett a játékban előrelátni. Klánonkénti további 15-16 küldetés volt még nem véglegesített formában, de ezekhez a program nem engedte a játékosokat hozzáférni. Most ezeket a küldetéseket véglegesítettem, raktam be az adatbázisba, és teszteltem őket, ugyanis két klánban már egy-egy játékos eljutott a 29. küldetésig, és bevallom, ilyen gyors előrehaladásra nem számítottam.

Eredetileg azért „csak” ennyi küldetés készült, mert úgy gondoltam, a játékban egyszerűen nem lehet jobban előrelátni, meddig fejlődnek a karakterek, mik lesznek a reális kihívások, feladatok. A most berakott küldetések közül az eredeti tervekhez képest sok módosult, sőt teljesen megváltozott. A küldetéseknek emellett nem célja a klánokat kiegyensúlyozni – nem kapott egy klán direkt nehezebb feladatokat a másiknál, csak azért, mert sokan esetleg az első klánt rövidtávon erősebbnek tartják a többinél. Természetesen, tökéletesen egyforma nehéz feladatokat nem lehet csinálni, a saját klánjára ugyanis mindenki panaszkodni fog, hogy az adja a legnehezebb küldetéseket.

Sajnos, a klánküldetések frissítése egy indexihával is együtt járt, a frissítés utáni délelőtti sok küldetést nem fogadtak el a klánépületben, illetve hibásan fogadtak el. Az ehhez hasonló jövőbeli mini-katasztrófák elkerülése végett egy olyan biztonsági rendszert dolgozunk ki, amely lehetővé teszi egy adott napra való összes UL újratáplálását a korábbi mentések alapján, és így egy esetleges, teljes napot érintő hibát semmissé tudunk tenni.

### KÜLDETÉS-PÁLYÁZAT

A korábban kiírt ŐV küldetés-pályázatra elszomorítóan kevés pályázat érkezett. Azt gondoltuk, fűt benneteket a lelkesedés, hogy ti is hozzájáruljatok valamivel a játékhoz. Nemcsak a magasabb szintekre szeretnénk küldetéseket kapni, az alacsonyabb szinteken is akarjuk a küldetéseket bővíteni, hogy a játékban később érkezők számára is legyen felfedeznivaló. A pályázat még nem ért véget, részleteiben ld. a 2000. szeptemberi Krónikát.

### ŐV OLIMPIA

Az Olimpiára kiírás után viszont rengeteg javaslat érkezett, mindenki megfogalmazta, hogyan képzeli el a 3., 4.

stb. olimpiákat. Számunkra is meglepő, hogy a játékosok életében mennyire nagy jelentőséggel bír egy ilyen apró epizód, mint az olimpia. Mi ezt az eseményt egy szórakoztató programnak szánjuk, ahol nem a győzelem a fontos, és éppen ezért nem osztogatunk isteni erejű ereklyéket sem. Mégis, úgy tűnik, sokak számára az olimpia körül forog a világ, és mindenféle változást a korábbi olimpiához képest kellemetlennek érznek. Nos, a szabályok egyformán vonatkoznak mindenkire, és épp azért próbálunk minden olimpián többféle kategóriát csinálni, hogy ha valaki számára az egyik kategória korlátozásai hátrányosak, akkor a másikban esetleg jobban érezze magát. Még jónéhány olimpiáig eltart, amíg kialakul a legjobb, mindenki számára legszimpatikusabb variáció, addig pedig kísérletezünk, kipróbálunk mindenféle szabály-összeállítást.

A nyári olimpián terveink szerint pankráció lesz, és a mostani olimpián először bemutatott lehelős, ütős stb. versenyek. Sima harc, ahol minden használható, és mindenki indulhat, nem lesz, de természetesen szakértelemre alapuló összetett versenyt mindig rendezünk. Szeretnénk viszont már jövő nyárra pszí olimpiát és csapatversenyt is. Ezzel kapcsolatban most most várjuk véleményeiteket – főleg, hogy az újság megjelenéskor már az olimpiai fordulókat is olvastátok.

### ŐV 2

A játékosok egy csoportja érdekes kéréssel keresett meg minket – egyéni szabályok szerint akarták az ŐV-t játszani. Ezek szerint a szabályok szerint nem lehet kereskedniük egymással, tiltott a kalandozóokra kiadott portyázás, az aukciósház és még néhány olyan dolog, amely a tárgyak átadását illetve bármilyen rabszolgázást tesz lehetővé. Kb. 40 karakter egyszerre indult, egyszerre lépnek, és bizonyos időközönként különböző szempontok szerint értékelik a karakterek teljesítményét. Egymás fordulóit elolvashatják az internet segítségével.

A kérés először meglepett minket, de végül megvalósíthatónak éreztük. Az ŐV 2 játékosai a rendes ŐV játékon belül indultak, de saját szabályaik szerint játszanak. Mindent csak azért írom le, mert a jövőben is nyitottak vagyunk efféle „custom” játéklehetőségre, ha játékosoknak elég nagy csoportja igényli, bár csak korlátok között – pl. 5. szinten induló csoportot nem fogunk engedélyezni.

THOR MIKLÓS

## HÁROMSZÁZ HEGYMORAJ

Tömő György ötletéből írta: Böszörményi Gyula

A nő gyakorlott, halk mozdulatokkal kisiklott a hangosan szuszogó galetki férfi mellől, s megállt az ágy mellett. A gazdagon berendezett hálóbarlang ezüstösen csillogott a milgandok halvány fényében, mint ahogy a nő gyönyörű, vörösén derekáig omló hajzuhataga, és karcsú, meztelen teste is. A férfi halk mordulással összefűzte bal csápját jobb mancsával irdatlan pocakján, és tovább aludt.

Ela légiés könnyedséggel öltötte fel ruháját. Nem volt nehéz dolga: épp csak annyi bársonyt és puha bőrt tűrt meg testén, ami még épp elfogadható volt a kutyaszinten lakók közszemérmé számára. Végül könnyű köpenyt kanyarított a hátára, s övébe díszes, vékony pengéjű tört tűzött. Mikor kiosont a barlangból, a mélyen alvó férfi meg sem rebbent.

A kutyaszint előjárójának palotája, melyet egyetlen, ülő kutyára emlékeztető cseppkőbe faragtak, magasan tört a barlangcsarnok teteje felé. Az oldalán néhol mesterséges zuhatagok csobogtak, rejtélyesen megvilágítva alulról, így hirdetve az itt lakó nagyúr gazdagságát és hatalmát. Ela ar Zaraquer puha léptekkel sietett az egyre lefelé tartó folyosókon. Szeretett volna a palotán kívül lenni, mielőtt az örök felfedezik. Természetesen mindenki tudta, hogy az előjáró új „ágymelegítő” lett, s emelt ki a mocsokból, de a lány büszkesége rosszul tűrte, ha annak nézték, ami.

Végre elérte a palota legalsó régióit. A hatalmas fogadócsarnokban, hol a cseppkőoszlopok márvány trónt vetek körül, Ela megtorpant. Kifinomult ösztönei jelezték számára, hogy valaki figyeli. Megpróbált árnyékban maradni, s oly hangtalanul suhant oszloptól oszlopig, hogy még ő maga sem hallott semmi zajt.

A fiatal galetki férfi mégis elálta útját. Váratlanul lépett a lány elé, összefont karokkal, félrebillentett, bozontos fejfel, s a halványan derengő milgandok fényében kérdően, gúnyosan nézte a tőréhez kapó lányt.

– Nem kell félned, Ela – szólta a férfi, s hangja jeges megvetéssel zengett. – Most még nem öllek meg. A bátyám, aki beléd bolondult, s ezért nem látja, micsoda szörnyeteg vagy, bosszút állna elvakultságában. De hamarosan kezemben lesz a bizonyíték ellened, és akkor...

A férfi, kinek bronz bőre alatt csodás izmok feszültek, egyértelmű mozdulattal elhúzta saját torka előtt kezének élet. A lány, bár az imént meglepte, hogy útjába állnak,

most leengedte ölélésre fejlesztett karjait, és csábító mo-solyt küldött ellenfelének.

– Az öcsike! – búgta bársonyos hangon, amitől minden érző galetki férfinak esztét kellett veszítenie. – Te is szeretnél a gyümölcsbe harapni, amit a bátyád élvezhet?

– Az Ősökre, Ela, hát azt hiszed, hogy aki férfi, az mind ostoba? – nevetett fel kurtán a férfi. – A bátyám sem volt mindig az üres élvezetek megszállottja, csak mióta a kutyaszint előjárójává nevezték ki, ment el az esze. Veled hempereg, miközben alig négy barlangnyílással odébb a felesége harapja zokogva a párnáit, mert a férje egy lotyóval...

A vörös hajzuhatag meglendült, a csodás, bőrtartóban feszülő keblek hevesen emelkedtek és süllyedtek.

– Ne merj velem így beszélni, szolgál! – sisteregtek a lány dühödő szavai. – Én az urad és bátyád kedvese vagyok, s egykor majd a te előjáró asszonyod!

– Soha nem éled meg azt a percet, mikor a bátyám feleségül kérne – a férfi könnyed mozdulattal oldalra lépett, hogy utat adjon a nőstény ragadozónak. – Tudom, mit tettel a puhányszinten, kicsim! S midőn megérkezik a



# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

bizonyíték, a gyönyörű testedet a palota tetejéről fogjuk ledobni, hogy a csőcselék taphasson roncsolt húsonod.

Ela ar Zaraqer dühösen bajai köré kerítve köpenyét a kijárat felé viharzott, szeretője öccsének gúnyos kacajától kísérel. Szíve azonban épp oly nyugodtan vert, mint máskor.

\*\*\*

– Ne bomolj, édes barátom! Nem való, amit teszel! – eme különös, kissé költői felszólításokat az Agyament Pszichológus Kutatóhoz címzett tavernában tette Shanil Calendil. A füstös kocsmá közönsége igen jól derült, amint az apró, nyeszlett természetű, szőke galetki fiú elvörösödő arcával igyekezett megállítani barátját, aki mellette úgy nézett ki, mint köröm alá szorult kavics mellett a dörgő hegymászás. Nichen da Cortina, a barát, bömbölve törtetett át az asztalok között, hátán vonszolva Shanilt.

– Lecsapom! Megnyúzom, kibelezem, a saját csápjával fojtom meg, és a darabjait az orgling kutyák elé vetem! – közölte az ivóban tartózkodókkal, s közben észre sem vette, hogy kicsiny barátja rajta csüng. A hatalmas természetű galetki katona irdatlan öklével csapott bőrvértjére, mely alól az ápolatlan ruha pora szállt fel.

– Gondolkodj, Nichen, ha a bortól még képes vagy rá! – visította Shanil, s lepottyan barátja hátáról. Mire nyögve feltápászkodott, Nichen már a terem túlsó végén járt, dobbanó lépteit elhallgattak, s az őrzőgő harcos egy homályos sarokasztal fölé magasodott.

– Te voltál, aki azt merészelted mondani, hogy a gyöngysor nem jó amulettnek? – bömbölte, majd válaszra sem várva bólintott: – Csak te lehettél!

S az asztalnál ülő, értetlenül karjait szétáramító rovarevő mágusnanc ajánlott zuhant a sarokba.

– Te bolond, mindent félreértesz! – Shanilnak végre sikerült kikeverednie mives mandolinja tartószíjából, s miután még kétszer megbotlott saját nadrágja szárában, a fujtatva lihegő Nichen mellett termett. – Ha iszol, még ostobább vagy, mint máskor. Senki nem mondta, hogy a gyöngysorod haszontalan holmi. Csak annyit jegyeztem meg, hogy aki homályos helyeken ver táborot, annak kevés a fény, hogy felismerje az amuletted értékét.

A katona csodálkozó ábrázattal bámult előbb a bárdra, majd a kitekeredett testtel, alétlan heverő mágusnancra. Végül széles, helyeslő vigyor futott végig a képén.

– Ja! – mondta, vagy inkább üvöltötte kedélyesen. – Akkor bocsi!

A mágusnanc nem tudta értékelni, hogy félreértés

áldozata lett, mivel még mindig nem tért magához. Nichen ezért úgy érezte: az asztalon hagyott borát nyugodtan meghajthatja, ha már kézre esik a korsó. A vörös lé bő zuhata nem csupán torkát, de bőrpáncélját és egyenruháját is végig locsolta. Hangos csettintés, cuppantás, majd bőfőgés jelezte az ivó közönségével, hogy egyrészt Nichen de Cortina szomja pillanatnyilag csillapult, másrészt a béke ideiglenesen helyre állt.

A két barát visszatért saját asztalához, s leült, hogy megvárják, mit hoz a jövő.

– Máskor beszélj világosabban – mondta Nichen a szőke fiúnak, aki aggódva pislogott a mágusnanc felé. – Tudhatod: katona vagyok. Nekem azt kell mondani: „Ott az ellenség, azt csapd le!” És akkor én oda megyek, lecsapom, még fel is szeletelem, szép, egyenlő részekre. De a te költői hablatyolásodat, azt nem értem.

– Főleg, mikor iszol – jegyezte meg kevés szemrehányással Shanil.

– Hiszen én mindig iszom – csodálkozott a barátja. – Inni jó. Olyankor a fejem... A fejemben... Itten, belül, na, érted! A fejemben meztelen galetki lányok táncolnak, vagy kemény hadsereg sorakozik mögém. Ez a kettő szokott történni, ha iszom. De nem a valóságban, ugye érted? Dehogy, csak a fejemben, belül!

– Értem én, hogyne érteném! – Shanil szegényes rongyai rejtetekből előhalászta kopott erszényét, és fanyar ábrázattal tapogatta kevéske pénzét. – Amíg te iszol, én ennék valamit. Csakhogy az utóbbi időben egyetlen dalt sem tudtam eladni. Mindenkit a vér érdekel, a költészet nem.

– Majd én rendelék neked, hiszen tudod, hogy gazdag család sarja vagyok – azzal a katona mindkét keze a magasba lendült, jelezve a pult mögött álló kocsmárosnak, hogy bevételre számíthat.

– Nem jó, hogy szőrod a pénz – tiltakozott a bárd. – Ha rólad van szó, látom a jövőt, és ez elkiserít.

– Nocsak! – hökkent meg Nichen. – És mit látsz?

– Rendelni fogsz. Aztán iszol. Megint rendelés, megint iszol. Amikor már elég meztelen lány és katona kergetőzik a kemény koponyádban, akkor belekötöz valakibe, aki legalább akkora, mint te. Együttes erővel darabokra veritek az ivót, meg egymást, míg csak a szegény galetki bele nem fullad a sűrű életenergiába. Akkor elájulsz, mert a meztelen lányok és marcona katonák addigra teljesen széttaposják az agyad. Végül a kocsmáros és a cimborái megfognak, és kidobnak a barlang hátsó részén, egyenesen a szemét tetejére, amitől a folyon bűdös leszel, mire kiszalsz a mámorodat, hogy a örtelemférgek hozzád járni tanulni. Hát, ezt látom én.

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

– Azt gondoltam, nagyobb bárd vagy – legyintett csaldóttan Nichen. – Hiszen mindig így történik, igazán könnyű megjósolni.

A szőke fiú szép arcán mosoly terült el. Őszinte szeretettel nézett fel a melákrá, aki hosszú ideje a legjobb, és egyetlen barátja, még akkor is, ha esze a csorbult pengéhez hasonlatos.

– Most mégis azt mondom, hogy kivételesen ne igyál többet – bökte meg a hatalmas vállat. – Holnap meglátogat az anyád, hogy lássa: a fia jól van. Nem lenne szép dolog másnaposan, büzőlögve fogadni.

A katona durva képén hirtelen kisfiús gyöngédség jelent meg, s vastag ajkai halkán formálták a szót:

– Mama! – kemény elhatározással felállt, baljával kiverte a hozzájuk közeledő koesmáros csápjából a tálcát, jelezve, hogy mégsem kér több bort, majd hanyag mozdulattal háromszor annyi pénzt vetett az asztalra, mint amennyi járt volna. – Ha te nem volnál a barátom, én rég csak a mama szidalmait hallgatnám. Köszönöm, hogy vigyázol rám!

Ez a különös kijelentés (óriásra vigyáz a szúnyog) mosolyt csalt néhány vendég arcára, amiből máskor szörnyű verekedés kerekedett volna. Most azonban Nichen kitanortogott a barlangból, mögötte a nyeszlett bárd kullogott vidáman, s mindketten megálltak, hogy mélyen beszívják a kutyaszint friss levegőjét.

Ekkor történt meg az, amire Shanil sok évvel később is csak borzongva tudott gondolni, átkozva önmagát, hogy miért is nem hagyta inkább inni, verekedni és elájulni az ő habókos, jó cimboráját azon az átkozott napon...

\*\*\*

– Uram, kérlek téged, légy óvatos! Az a némbert mindenre képes, hogy elérje célját – a remegő hangon suttozó nő rebbenő ujjakkal játszott szőke tincseivel, miközben a szeretett férfi arcát kutatta.

– Én vagyok a kutyaszint legfőbb előljárójának öccse – felelt az. – A bátyám ugyan a szerelem bolondja lett, de neked, asszonyom, nincs mitől tartanod, mert hamarosan véget vetek Ela ar Zaraquer mesterkedésének. Vissza fogod kapni a férjed, s minden jogod a saját palotádban.

A nő elkeseredetten fordított hátat, mintha tekintete inkább a barlang díszes drapériáit tartaná fontosabbnak. A férfi talán nem érti, vagy nem akarja érteni, hogy ő csep-pet sem bánja férje hütlenségét, hiszen a szíve a fiatalabb testvérért dobog régóta.

A terembe halk léptű szolga surrant be, s néhány szót



súgott a férfi fülébe. Amaz bólintott, majd kimérten meghajolt az előljáró felesége előtt.

– Hölgyem, a várt bizonyítékok megérkeztek. Legjobb hat harcosomat küldtem értük a puhányszintre, s csak ketten tértek vissza, de megérte az áldozat.

A nő keserű mosollyal pillantott újra a férfira.

– Most aztán rohan a férjemhez, és eltünteteti szemérlő a hályogot?

– Más tervem van – az előljáró arcán kisfiús mosoly jelent meg. – Találkára hívom a némbert, olyan helyre, hol más nem láthat minket. Szembesítem ocsmányságával, s remélem, hogy úgy felel erre, mint a sarokba szorított torzszülöttek szoktak: nekem támad. Akkor jogosan megölhetem.

– Galetki nem gyilkolhat galetkit! – kiáltotta rémülten az asszony. – Az ősök átkát akarja magára vonni?

– Hogy önt újra boldognak tudjam, ez csekély áldozat – szólt a férfi, s hogy ne kelljen további könyörgő szavakat hallania, gyors köszöntés után kirobogott a teremből.

\*\*\*

Nichen da Cortina úgy szorította kardja markolatát, hogy beleféhédtek az ujjai. Hatalmas mellkasa fújtató-

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE



ként zihált felindultságában, tekintete pedig úgy lángolt, mint eddig csak akkor, ha túlerő ellen készült intézkedemre.

– Végzek magammal – bömbölte barátja szerény barlangjának falait kongatva. – Láttad őt? Ahogy lépett...! Ahogy nézett...! Rám nézett, ugye nem képzelődtem? És az a falatnyi kis ruha a gyönyörű testén...! Ősök, ilyen kint elviselni nem lehet, meg kell halnom!

A katona félig kirántotta kardját, tán hogy nyomban pengéjébe dőljön, de Shanil teljes súlyával a markolatra vetette magát.

– Bolond vagy, eszement harcos! – kiáltotta erőlködve a bárd. – Láttál egy nőt, és nyomban meg akarsz halni? A torszülöttek, bányaomlások, villanó pengék nem riasztottak, s most egy csinos fenék legyőz?

– De micsoda fenék, Shanil! – siránkozott gyermekként az óriás gaetki, lerogyva barátja vackára, melyből vinnyogva menekült néhány egér. – Az nem is fenék, hanem... Hanem dal, költészet, maga a tökéletes felszíni világ hegymélyi megtestesülése! Vörös hajzuhataga a legendák erdejét, keblei a gránitdombokat, sima hasa a végtelen pusztákat idézi, rejtett ágyéka...

– Elég! – kiáltott Shanil, miután meggyőződött róla, hogy barátja egyelőre nem fogja kardéltre hányni önmagát. – A nő valóban szép, el kell ismernem. S hogy te, aki katonaként eddig soha nem beszéltél ilyen magasan röpönő szavakkal, most szinte bárdként forgatod a gondolatokat, azt jelzi: szerelmes lettél.

– Az! – hökkent meg fátyolos tekintettel Nichen. – A gaetki szajhák vére folyójék patakokban, ha még egyszer

hozzájuk érek. Bár kellemesek ők is a maguk szakmája szerint. De ez a nő...!

– Ajánlom, felejtse el őt – mondta búsan, csendesen a bárd. – Mivel láttam rajtad, mennyire felindultál tőle, utána érdeklődtem a kutyaszint mindent tudó hírárusainál. Akire szemet vetettél, nem más, mint Ela ar Zaraquer, a halhatatlanok klánjának tagja és...

– Ela... Ela... – ábrándozott a katona fátyolos tekintettel.

– És a szint előjárójának szeretője! – kiáltott Shanil elkéserevde barátja képébe. – Felfogod végre, miről beszélnek?

– Hogyne! – bólintott Nichen felállva az ágyról, hogy teljes terjedelmében szinte kitöltse a szegényes barlangot. – Megyek, és megölöm az előjárót. Többé nem tehetsz koszos mancsát az én Elámra.

Shanil erre mondani már semmit nem tudott. Ideje sem maradt rá, mert a barlang bejáratát vigyázó csengőcsapda közeledő gaetkire figyelmeztette. A bárd csodálkozva fordult a kerek nyílás felé, melyet nehéz takaró zárt el. Komolyabb védelemre Shanilnak nem telt, s nem is tartotta szükségesnek, hiszen mindenki tudta róla, hogy vele legfeljebb lantpengetésben lehet megmérkőzni.

A lakóbarlang milgand fényben úszó légtérét sötét rettentet homályosította el, amint a látogató félredobva a függönyt, belépett. S ekkor Shanil Calendil már tudta, hogy az Ősök Átka vetül Nichen és az ő barátságára.

A barlangba Ela ar Zaraquer karcsú, szédítő alakja jelent meg.

\*\*\*

A kutya szinten, mint minden, gaetkik által lakott hegymélyi területen, akadt olyan félreeső táj, ahová jó érzésű, élni akaró gaetki nem merészkedett. Itt nem sziporkáztak köztéri milgandok, nem járőröztek katonák, és a cseppkövek sűrűjében, üregek rejtekén, titokzatos szörnyek által vájt járatokban holtak lelke sóhajtozott. A köznyelv Árnyék mesterek Pusztájának hívta a kutyaszint eme rettenetes helyét, bár valódi árnyék mester talán soha nem járt erre. Jártak azonban tolvajok, bérgyilkosok, szajhával kereskedők, eltorzult magústanoncok, beteg elmével vert gaetkik. E sötét hely rosszabb volt tehát a csatorna-



# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBEN

szinteknél is, mert ott a torzszülöttek kiszámítható gonoszsága, éhsége lopakodott, míg az Árnyék mesterek Pusztája a galetki örület színterévé lett.

– Forduljunk vissza, uram – súgta a három testőr egyike, s hangja megremegett. – Hallom a megkínzott holtak kaparó körmeit a cseppköveken.

Az elől haladó férfi megtorpant, hátra nézett, és halványan fénylő milgandját feljebb emelte, hogy jól láthassák követői arcán a megvetést.

– Katonák vagytok, félelmetes galetki harcosok, akik a torzszülötteket tucatszám irtottátok már – suttogetta rekedten a kutyaszint előljárójának öccse. – Most meg reszketek?

A második testőr szólt társa helyett:

– Nem vagyunk gyávák, jó uram, ha az ellenfél megölhető. Itt azonban halottak gonosz lelke akar belénk marni, s azokon nem fog a karom, ököl, penge és sav.

– Pedig én továbbmegyek – jelentette ki vezetőjük. – A bátyámat meg kell mentenem, különben elpusztul az egész kutyaszint, s talán vele a galetkik hegymélyi népének java. A fertőzést meg kell állítani! A betegség neve pedig Ela ar Zaraqwer.

A férfi tovább nem akart beszélgetni. Leengedte milgandját, mely épp csak annyi fényt vetett lába elé, hogy ne léphessen szakadékba, majd továbbindult a cseppkövek fényegyető árnyai között. A testőrök közül azonban már csak ketten követték. A harmadik, kinek mancsa sikamlós lett a hideg verejéktől kardja markolatán, megtorpant, mivel oldalról nyögést vélt hallani. Láta társai infrafényben vöröslő alakját, nem is messze, így biztonságosnak vélte, ha vet egy pillantást arra az üregre, ahonnan a zajt hallotta. Kardját nyújtva előre a fekete sziklához lépett, mely eltakarta a kilátást. Mivel még mindig nem látott jól, szabad mancsával az érdes kőre támaszkodott, ami különös módon meleg volt.

Későn kapott észbe. A fekete szikla a gondolat gyorsaságával mozdult, kítárv a bűzlő pófáját, s a galetki felső teste derékgig eltűnt. Lábai ránkötöztek még néhány pillanatig, majd azok is eltűntek az arhomad varangy irtózatossá gyomrában.

– Uram, Kous eltűnt! – szólott két tucat cseppkövvel később az első testőr. – Az imént még mögöttem jött.

A szint előljárójának öccse hátra sem nézett. Érezte, hogy hamarosan megérkeznek arra a helyre, ahol találkát beszélt meg a sötét lelkű ringyóval. Megszűnt körötte a világ, gondolatai csupán a feladattal törődtek. Túl egészséges volt az elméje ahhoz, hogy könnyedén vegye azt, amire készült: megölni a fajtársát. Lelkét azonban megnyugtatta a gondolat, hogy Ela már régen, a puhányszinten bizonyosságot tett róla: a torzszülöttek közé tartozik. A bizonyíték ott lapult köpenye alatt, s szinte égette bőrét.

Túl gyorsan történt minden, semhogy felfoghatta volna. Mindhárman elhagyták a sűrű cseppköverdőt, s kiléptek a lapályra, amit a barlangcsarnok mennyezetéről egy régi földrengésben lehullott szikla törmeléke tett egyenetlenné. A milgand alig fénylett el két lépésnyire, így a férfi nem láthatta meg időben a veszélyt.

A lapály közeli domborulata mögül két iszonytató szörnyeteg mászott elő. Vékony, ízelt lábukon gyorsan közeledtek, förtelmes rovarfejük csáprágói hangosan csattogtak, összetett szemük millió szikrára robbantotta a milgand fényét. Felfelé kunkorodó, a gyilkolás vágyától remegő farkuk végén hosszú tuskék meredtek előre, melyek végéről zöld nyálka, azonnal bénulást okozó méreg csöpögött hátpáncéljukra.

– Oriás skorpiók! – üvöltötte az egyik testőr, bátorságot nyerve abból, hogy végre ismerős, és jól látható ellenfél került elé. A három férfi sorba állt, s várta a támadást. A skorpiók nem tétováztak, előre lendültek két oldalról, s megpróbálták annyira közel kerülni a galetkikhez, hogy farkuk tuskéje elérhesse testüket.

Csapda! – gondolta a bizonyítékot hordozó, miközben elhajolt az egyik skorpió farka elől. – Csapdát állított a némbor. De hogyan képes parancsolni a torzszülötteknek?

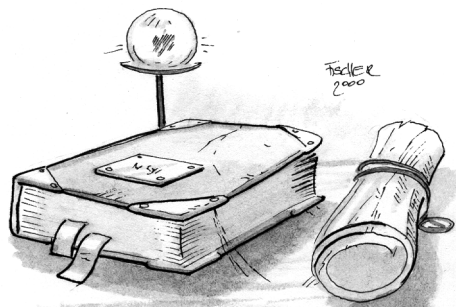
A testőrök egyike felüvöltött kínjában. Mancsából kifordult a dárda, amint sebzett combjához kapott. A vékony szövet friss hasítékából vérel kevert zöld nyálka spriccelt elő, amint a skorpió visszarántotta fulánkját. A galetki harcos térdre esett, tekintete gyorsan homályba borult, jelezve, hogy a méreg elérte a tudatát. A skorpió nekibátorodva lendült újra támadásba, csáprágóival ráharapva áldozata csáprágóira, hogy a sötétségbe rángassa.

A bosszúra szomjas férfi ekkor



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



fújta forró savleheletét a rovar szemébe. Sárga gőz csapott fel, és a skorpió vinyogva dőlt oldalára fájdalmában, amint érzékeny látószervei párává olvadtak. Vakon csapkodott farkával, s a már teljesen bénult testőrt kétszer is eltalálta, újabb méreggel árasztva el a haldoklót. A csapat vezetője azonban rátaposott a rovar rángó törzsére, és kardját átdöfte annak páncélozott törzsén középtájt, ahol a skorpiók legfőbb idegcsomója rejtőzött.

A másik testőr ezalatt lemetélte a maga ellenfele két izelt lábát. A rovar mégis támadott, tán még fürgébben, mint eddig, mert dühe és fájdalom erőt adott neki. Az izmos fark szisszenő hangot adva csapódott előre, s bár nem találta el tökéletesen ellenfelét, a galetki érezte, hogy bőrpáncélja a jobb vállánál átreped, és könnyű karcolás keletkezik bőrén. A rovar kilövellő mérge elborította a katonát, és kegyetlenül égette a kicsiny sebet, de ez nem volt elegendő ahhoz, hogy a testőr azonnal megbénuljon. Karmos mancs tépett bele a skorpió tojásdad fejébe, sárga rovarvérrel permetezve be a környéket.

– Uram, elpusztult... – kiáltott büszkén a testőr, de hangja elakadt. A színt előljárójának öccse csodálkozva fordult társa felé, s így még láthatta, amint a testőr csodálkozó tekintettel zuhan a hátára, miközben a torkából kiálló, díszes markolatú dobótört próbálja önmagából kirántani.

A háttérben, sötét szikla tetején karcsló, egzotikus szépségű nő állt, két karját egymásba fonva, szinte meztelenül. Szép arcán gonosz mosoly derengett.

\*\*\*

Az Akadémia vénséges könyvtárosa, aki hosszú esztendőket óta egyre alacsonyabb szintekre kérte magát szolgálá-

latra, ahogy tudata az öregedéstől homályosult, motyogva araszolt a kőpolicok között.

– Itt kell annak lenni! Jól emlékszem, sárga széle volt, kék pöttyökkel.

Shanil idegesen toporgott a hatalmas archívum barlangszájában, és finom ujjaiával rongyos ruhája szélét tépdeste.

– Apó, kérlek! Sürgősen kellene az a tekercs!

– A fiatal galetki keresztbe nyelné le az orgling kutya csontját, mert úgy nagyobb falatnak tűnik – legyintett a vénség. – De megfullad tőle!

A száraz vihogás úgy idegesítette Shanilt, mint még soha semmi.

– Meg is van! – recsegte váratlanul az öreg könyvtáros.

– Ahogy mondtam: zöld széle van, pirossal pöttyözve!

Az ifjú bárd fürgén átvette az ősi tekercse, s ahogy ki akarta nyitni, a repedező lapok közül foszló rongydarab hullott a lábához.

– Óvatosan, fiatalúr! – kiáltott rá a könyvtáros. – Az Akadémia minden irata szent!

Shanil felemelte a szövetet, amin különös írásjelek álltak egymás alatt, kissé elkenődve, de még olvashatóan.

– Ezt kerestem – futott szét a bárd arcán az elégedett mosoly. – Kérd az Ősök Szellemét, öreg, hogy ne tévedjek.

Ezzel a tekercset böngészve magára hagyta a könyvtárost, aki már semmin nem csodálkozott.

\*\*\*

– Te átkozott néember! – üvöltötte az előljáró öccse, két harcostársa holtteste, és a skorpiók rángó maradványai fölött állva. A férfi feje fölé emelte bemocskolódott kardját, hogy elinduljon Ela ar Zaraquer felé, ekkor azonban a sziklák közül hatalmas termetű galetki lépett elő.

– Megállj, féreg! – bömbölte a katonai egyenruhát és bőrvértet viselő harcoss. Izmos végtagjait éppen úgy emelte feje fölé, ahogy ellenfele a kardját, vaskos ujjai között dobótörök pengéi csillantak. – Szívem hölgyét, Zaraquer úrhölgyet nem bánthatod, míg nemes Nichen da Cortina lélegzethez jut!

Az előljáró öccse most értette meg, hogy elveszett. Ela csapdája tökéletesen működött, s bár a skorpiók nem tudtak elbánni mindenkivel, a tartalék bérharcos majd bevégi a küldetést.

– Ennek a förtelmes szörnyetegnek nyújtasz segítséget? – szólt halkán Nichenhez a férfi. – Ha tudnád, milyen förtelmes bűnököt követett el a múltban, magad végeznél vele.

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

A most zord ábrázatát mutató katonára röpké zavarral pillantott a nőre, de amint szeme beitta ismét Ela tökéletes alakjának látványát, kétségei rögtön elmúltak.

– Rágalom, amit belém akarsz csöpögtetni – felelt a harctól elcsigázott férfinak. – Zaraquer kisasszony elmondta nekem, hogy te régóta üldözöd ocsmány vágyaiddal, s mivel förtelmes ajánlataidat nem fogadta szívesen, most erőszakkal akartad elrabolni tisztaságát. De velem nem számoltál!

– Mióta képesek a tiszták és jók akaratauk alá hajtani a mélység torzszülötteit? – vágott vissza az öccs. – Láthatad, hogy skorpiókat küldött ránk!

– Csupán védekeztem – szólalt meg lágy hangon Ela, vörösrre festett, vastag ajkával lassan formálva a hazugságot. – Nichen, kedvesem, ha milgandoltás után ölelő karjaimba vágysz, most öld meg azt, aki el akart rabolni tőled!

A két galetki férfi üvöltve rontott egymásnak. Az egyiket eszelős szerelem, a másikat tébolyult bosszúvágy fűtötte. A harc eldőlt a második pillanatban. Nichen elrepített két dobótört, melyek ellenfele bal combjába fűrődtek. Az előljáró öccse hang nélkül, fájdalomtól és dühtől torzult arccal zuhant oldalára. A katona talriai behemótként tornyosult áldozata fölé, mancsában immár kardját emelve magasra, hogy lesújtson.

– Végezz velem! – sikoltotta a háttérből Ela eszelős hangon. A sebesült galetki utolsó erejével apró csomagot rántott elő mellvértje alól, és véres kezével Nichen felé nyújtotta, de a katona észre sem vette.

Ekkor zene szólalt meg. Lány, elhaló, bizonytalan dalam, ami mégis gyorsan erőre kapott az Árnyékmesterek Pusztájában, mintha a cseppkövek csatlakoztak volna a mandolin és gazdája dalához.

Nemes Nichen da Cortina felhördült, s egész hatalmas testében megremegett. A manával töltött dallam korbácsként vágott a lelkére, az energia kékes szikrákat szórt a kard pengéjéről. Az előljáró öccse elveszítette eszméletét, mert megkínzott szervezete nem bírta tovább a terhelést.

A dal azonban leginkább Ela ar Zaraquerre hatott. A karsú nő gyönyörű teste förtelmes göröcsbe csavarodott, bőre megrepedezett, vörös haja színét veszítette, szeme meleg csillogása sárga fényre váltott. Az imént még életteli



teli kacagás most bugyborékoló hörögésnek adta át a helyét, miközben Ela, vagy ami vált belőle, fonnyadó testét tapogatta merev, bütykös ujjakkal.

Nichen, a katona, megkövülten bámulta a nőt, akit szeretett. A dal lassan elszívargott a kövek repedésein át, de hatása maradandónak bizonyult.

– Öld már meg! – recsegte a töpörödött, foszló bőrű galetki banya Nichennek. – Ela vagyok, a kedvesed, aki karjaival ölel ma éjjel, ha megölöd az ellenségét.

A nemes ifjú mindig vidám, zöld szemében könnycsepp jelent meg. Leengedte kardját, és megtörténzte a borzalmat. A cseppkövek közül ekkor Shanil Calendil lépett elő, milgandját erős fényre bűvölve. Miután ellenőrizte, hogy az előljáró öccse él, kivette annak mancsából a csomagot, mely az Ela elleni bizonyítékokat rejtette, és köpenye alá dugta azt.

– Ne nézd végig – mondta együttérzőn Shanil a barátjának, s megérintette könyökét, hogy indulásra készítse. A katona bólintott, majd vállára emelte a férfit, akit az imént még elvakult szerelme parancsára meg akart ölni, és elindult a bárd után.

Egyikük sem látta, amint az egykor gyönyörű Ela ar Zaraquer rancos bőre megrepedezik, és a förtelmes hűsből férgek, rovarok milliárdjai törnek elő, hogy felzabálják, ami még maradt a galetki lány testéből.

\*\*\*

– Mondd el újra – kérte Nichen da Cortina. – Érteni akarom!

Shanil lakóbarlangjában levette a tűzről a bronztálat, amin inycsiklandóan párázó zöldségek sorakoztak. Szomorú pillantást vetett barátjára, aki vértjét és fegyvereit levéve hevert vackán, tarkója alá támasztott manccsal bámulva a plafont.

– Ne kínozd már magad – mondta a bárd. – Ela maga volt a nöstény iszonyat. Hallhattad, mit mondott az Akadémia nagymestere, miután átolvasta a papírokat, amiket a szint előljárójának öccse szerzett bizonyítékként.

– „Az igazi Ela háromszáz földmorajjal korábban halt meg, mikor a Gonosz Banya egy ősi, felszíni mágia segít-

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

ségével kikergette lelkét a testéből, és maga költözött a helyébe.” – idézte Nichen. – Tehát valaha az igazi Ela ugyanígy nézett ki?

– Ela testével, és a Gonosz Banya lelkével találkoztl, barátom.

– És te miből fogtl gyanút?

– A növények barátja vagyok, és bárd: megérzem, ha rovarok vannak nagy tömegben a közelemben. Ela testét pedig belülről férgek rágták, csupán a banya mágiája nem engedte ki őket – mondta a bárd. – S hogy ugyanígy nézett-e ki az igazi Ela? Az a lány biztosan másként öltözött, mivel a feljegyzések szerint egy harcosokszintjén lakó kereskedő leánya volt.

– Biztosan halk szavú, szerény lány volt – súgta a barlang párás levegőjébe álmódozva Nichen. – Szeretett magának dalolgatni munka közben, és arról álmodott, hogy találkozik majd egy erős, kedves galetki katonával, aki bátorságával és hűségével kérdeml a kezét.

– Ne kínozd magad – kérte Shanil a barátját. – Szerencse, hogy megsejtetem a dolgot, és az Akadémia könyvtárában rátaláltam a banyák lélekrabló varázslatának ellen-szerére. Még egy ócska rongydarab is volt a tekercsben, ami arról magyaráz valamit, hogyan kell fellelni a testből kiűzött lelket az asztrál síkon, hogy újra teremthesse régi testét, és folytassa a neki járó életet. Néha nem is értem, hogyan hitettek el ilyen ostobaságokat a régiek...

Nemes Nichen da Cortina úgy ugrott fel barátja vackáról, mintha barlangi orkán törne ki éppen. Néhány percel később a közelben lakó galetkik azt láthatták, amint egy hihetetlen méretű katona hóna alól szőke fiúcska visít, dühösen kapálózva, miközben próbálja megölni mandolinját, és rábeszélni barátját, hogy tegye őt le, hisz semmi értelme olyan dolog felkutatásába fogni, ami háromszáz hegymorajjal ezelőtt tűnt el...

A katonát azonban semmi nem állíthatta meg.

# Megnyílt az ELYSIUM

## EGY HELY, AHOL:

- ♦ találkozhat 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 játékhöz 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**



# Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2000. december

STATISZTIKA

STATISZTIKA

Jó 19,2%  
Semleges 58,9%  
Gonosz 21,9%

Víziharc 27  
Ökölvívás 47  
Szűrőfegyver 52  
Vágófegyver 39  
Ütőfegyver 50  
Lőfegyver 41  
Dobófegyver 39

**LEAH:** 10,9%  
átlag hit: kisebb papja

**DORNODON:** 12,9%  
átlag hit: felszentelt papja

**RAIA:** 16,3%  
átlag hit: felszentelt papja

**ELENIOS:** 6,9%  
átlag hit: kisebb papja

**SHERAN:** 12,8%  
átlag hit: kisebb papja

**THARR:** 24,4%  
átlag hit: felszentelt papja

**FAIRLIGHT:** 11,7%  
átlag hit: kisebb papja

**CHARA-DIN:** 4%  
átlag hit: felszentelt papja

Leggazdagabb 82884  
Max Hp 797  
Legtöbb scalp 19  
Összes scalp 521  
Legtöbb szörny 5293  
Összes szörny 2594919  
Legtöbb varpont 3025  
Legnagyobb hit első számú avatárja  
Legtöbb tudatpont 91  
Összes halhatatlan 525  
Legnagyobb halhatatlanság 7  
Legtöbb pszipont 342  
Legtöbb tapasztalatpont 17153614

Rejtőzködés 138  
Nyomkövetés 131  
Lopás 147  
Mászás 46  
Csapdakészítés 57  
Csapdaészlelés 45  
Gyógyítás 149  
Titkosírás 46  
Felderítés 132  
Szörnyidomítás 33  
Teológia 140  
Taumaturgia 229  
Szerencsejáték 16  
Harcművészetek 45  
Szkanderozás 46  
Zene 103  
Szörnyismeret 58  
Pszí 58  
Zárnyitás 33  
Vadászat 217  
Kötélhasználat 0  
Bányászat 61  
Testépítés 110  
Úszás 40  
Ordítás 39

Ember 15,1%  
Elf 13,1%  
Törp 8%  
Árnymanó 7,7%  
Troll 9,4%  
Gnóm 6,0%  
Alakváltó 16,1%  
Kobudera 17,6%  
Mutáns 6,9%

Erő: 104  
IQ: 78  
Ügyesség: 66  
Egészség: 68  
Szerencse: 80

STATISZTIKA

2000 NOVEMBER 30

STATISZTIKA



# TF-VARÁZSLATOK

Folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését.

A magyarázatokat az 1999. márciusi Krónikában találod.

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

## KÁOSZCSAPÁS (200. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** C

**Hatás:** D4/szint **Max. hatásfok:** 20D4

**TVP:** – **VP:** 8

**Használat:** automatikus

Nem egy bonyolult varázslat, a Chara-dín hívók sebző varázslata, amely ellen nincs mentődobás. Halál alapú, tehát az életpajzs védelmet nyújt ellene, de azon kívül semmi. Varázspont költsége alacsony, anyagi komponense pedig mindössze egy óndarab.

## RÚNAKŐ TEREMTÉSE (201. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** C

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 80 **VP:** 15

**Használat:** V 201

Mivel Chara-dinnak nincsenek rúnakövei, valahogy létre kellett hozni őket – ezt pedig a káosz istene híveire bízta. Persze, rúnakő nélkül nem lehet Chara-dín hívóvé válni, így ez ördögi kör lenne, de szerencsére volt néhány rúnakő, amit még a káoszisten hagyott hátra.

Az újabb rúnakövek teremtéséhez a fenti költségeken kívül 5 szögletes kőre van szükség, és csakis olyan mezőn lehet használni, amellyel még szomszédos mezőn sem található másik rúnakő. A varázslat csak olyan tereptípusokon használható, ahol más rúnakövek is előfordulnak, tehát pl. tengerben, mocsárban és sivatagban nem.

## AZ ÁLMOK MEGMÉRGEZÉSE (202. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** C

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5 **VP:** 10

**Használat:** V 202 <kalandozó>

Kevés „szívatós” varázslat van, olyan meg, amit harc nélkül, tetszőleges célpontra lehet használni, talán nincs is másik. Az álmok megmérgezése kiválóan illik Chara-dinhoz, 15+D10 sebzése és a D6 varázspont elvétele nem annyira nagy érvágás senkinek, főként, hogy egy játékosra körönként csak egyszer lehet használni – azonban megfelelő eszköz arra, hogy közöld valakivel, haragszol rá. Nincs hatótáv korlátozás, akár Qvillból is ellőhető a Sötét Földre, de ismerned kell a kalandozót.

## MÁGIAFALÓ (203. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** C

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 5 **VP:** 12

**Használat:** V 203

A közkedvelt pszi regeneráció varázspont szívó megfelelője, még egy varázslat, amely szerencsétlen Chara-dín papokat közutálat tárgyává teszi. A varázslattal most már csakis a szabadban táborozóktól tudsz varázspontot szívni, tehát akár labirintusban, akár Fény Szentélyében, akár arénában, akár más épületben tartózkodókra nem hat. Minden egyes áldozattól maximum a varázspontjának 10%-kát tudod elszívni. Nyilván a varázslatot célszerű frekventáltan látogatott csatamezősorok közelében, szent tölgyön illetve nekrofumon alkalmazni. A varázslat anyagi komponense egy szvó ekto plazma.

**FIGYELMEZTETÉS:** a varázslat használatakor minden áldozat megtudja a nevedet! Tehát előfordulhat, hogy az elkövetkező fordulóiban valamiféle ellencsapás célpontja leszel a károsultaktól.

## ÁRNYÉKTŰZ (204. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** –

**Hatóidő:** azonnali

**TVP:** 0 **VP:** 60

**Használat:** V 203

Kétségkívül a legpontesebb támadó varázslat, játékos karakter eddig még nem szerezte meg. Az árnyéktűzet csak az óidők leghatalmasabb mágusai ismerték, jelenleg a triklem drakolderek használják egy gyengébb változatát. A varázslat közvetlenül az ellenfél lelket támadja, azt égeti, tépi az árnyéktűz lángja. Védekezni szinte lehetetlen ellene (tehát nincs mentődobás). Aki ellen alkalmazzák, annak vége, nemcsak harcképtelen lesz a csata végéig, de kiég mágikus tudása, és ha életben is hagyod, a lelki sérülést csak évtizedek alatt gyógyulja be, akkor sem teljesen. A varázslat anyagi komponenséről nincsenek információink.

Szerencsére, a kalandozók közül azon kevesek, akik eddig árnyéktűzzel kerültek szembe, egy mágikus relikviának, Fairlight botjának a védelmét élvezhették (ez jelenleg az egyetlen ismert védelem az árnyéktűz ellen). T. Vlagimir szerint az árnyéktűz soha többé nem kerülhet halandó kezébe.

### **PÖRHEMÓR KÖRE** (205. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** –

**Hatódó:** inaktív

**TVP:** 5

**VP:** 30

**Használat:** V 205 <ref. pont> vagy V 205 1

Annakidején a labirintusok ellen az volt a fő érv, hogy bejárásuk rengeteg TVP-be kerül, és a labirintusból való kijövetel unalmas. Nos, a Felszínre ugrás és Pörhemór köre ezeket a problémákat megoldja. Pörhemór körét egy labirintus bármely referencia pontját lerakhatod, később pedig a V 205 1 paranccsal visszatérhetsz ide. A legpraktikusabb módja a használatának, ha egy labirintus bejárásakor a kör végére tvp-t és vp-t spórolsz. Az LM parancsok után elhelyezel egy kört, majd felszínre ugrás és mozgás egy nekrofunhoz, esetleg elteleportálsz a városba.

Pörhemór köre inaktív varázslat, egész addig megmarad, amíg egy újabbat nem helyezel el. Vigyázz, ez is beletartozik a 10 inaktív és kör elejéig tartó varázslatba, ami rajtad lehet egyszerre!

### **HALÁLVARÁZS II.** (206. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** –

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** –

**VP:** 70

**Használat:** automatikus

A halálvarázslat továbbfejlesztett változata, a siker esélye +10% esély van, ezenkívül kalandozók ellen is lehet használni. (A halálvarázs I-ről ld. részletesebben a 2000. áprilisi Krónikát.) Nyálcsorgatóan jó varázslatnak tűnik, kár, hogy tudomásunk szerint egyetlen kalandozó sem ismerte meg még eddig, viszont annál nagyobb előszeretettel használják szörnyek, köztük pl. a halálelementálok. Szerencsére, a varázslat ellen védelmet nyújt az életpajzs, illetve egy angyalok gyűrűjének a felhasználása.

### **A KÁOSZ SZAVA** (207. varázslat)

**Típus:** papi, támadó

**Isten:** C

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** –

**VP:** 25

**Használat:** automatikus

Ez Chara-din személyre szabott sötét halálja: a Leah/Dornodon varázslathoz hasonlóan, a célpont elveszti életpontja 1/3-át, ha elrontja a mentődobást. Az anyagi komponens azonban itt lényegesen egyszerűbb, mindössze egy isteni könnycsepp, viszont a VP költség valamivel nagyobb. Mindkét varázslatnál az ellenfél papi szint/2 módosítót kap mentődobására, régebben a sötét halálnál ez 1/3 volt, de erősítettünk rajta, így a két varázslat ellen nagyjából azonos eséllyel lehet a mentődobást megdobni. Egyértelműen, minél nagyobb életpontú lény ellen alkal-

mazod, annál hatékonyabb. Egy 1800 ép-s talriai behemóton semmilyen más módon nem tudsz 600-at sebezni, kivéve persze a pusztító végzet...

### **KISEBB KÍVÁNSÁG** (208. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRETSFC

**Hatódó:** azonnali

**TVP:** 30

**VP:** 300

**Használat:** V 208 1/2

Ezzel a varázslattal egy apró szívességet kérhetsz istenedtől. A játék nyelvére lefordítva, V 208 1-el 1 tulajdonságpontot, V 208 2-vel 1 képességpontot kapsz. A varázslat anyagi komponense 10 isteni könnycsepp, és 5 év természetellenes öregedést okoz. Mindemellett, félévente legfeljebb egyszer lehet használni.

A kívánság varázslat, amivel szinte bármit kérhetsz, persze lényegesen sokoldalúbb, de megismerése csak keveseknek adatik meg.

### **VADÁSZAT** (209. varázslat)

**Típus:** papi

**Isten:** LDRETSFC

**Hatódó:** 1 kör

**TVP:** 5

**VP:** 40

**Használat:** V 209

Magas szinten alapvető varázslat. Ha ezt elmondod, minden egyes lépéskor fogsz szörnyel találkozni! A varázslatot a csatamezőn való kutatás kioltja, és nem rakhatod fel, ha már kutattál csatamezőn. Figyelem, a Sötét Földön az első nyolc lépésnél mindenképp jön szörny, vadászat nélkül is! Tehát ott a vadászat csak a 9. és 10. lépésnél jelenthet pluszt. Ha valamilyen okból az adott mezőn már van szörny (pl. szörnyfészek, idézett vagy más által otthagyt szörny stb.) akkor a vadászat nem fogja növelni a második, harmadik, negyedik szörny előfordulási esélyét (mert ilyen is van).





## HIBA JAVÍTÁS, VÁLTOZÁSOK

- ❖ A magnetikus pragoncra nem működött a BA parancs (mivel a büntető pragoncból származtattam), ezt javítottam.
- ❖ A villámot lehelő lények ellen most már véd az elektromos pajzs.
- ❖ Az agytaposás most már meg tudja akadályozni a mágiatorést is.
- ❖ Ha egy parancsral több mozgást adsz ki, és közben DX 0 parancsral demezel, akkor a mozgás nem szakad meg, folytatódik tovább. Korábban a demezésnél a mozgások azert nem folytatódtak, mert nem sok értelmük volt, a DX 0-nál viszont reális, hogy tovább tudj lépni.
- ❖ A csatornán túli városokban megemmisült templomok újjáépítésre kerültek.
- ❖ A keleti boltok árukészletével probléma volt (varázskő) ezt javítottuk.
- ❖ Hosszú várakozás után végre felkerült a térképre az Aranyárkány KT épülete, a Sárkánytanya. Emellett felkerült az első, kalandozók által épített fogadó is, a Fogadó a Zöldfülű Kalandozóhoz.

## KORLÁTOZÁS

Minden igyekezetünk ellenére a szörnyidézés varázslattal továbbra is sok a visszaélési lehetőség. Amikor valaki három sárkányt idéz meg, azért, hogy több tízezer TP-ért el-



pusztítsa őket, vagy a rabszolgák gazdjuk számára 8-10 mezőre sorban lerakják a megidézett szörnyeket – nos, akkor itt az ideje a változtatásnak. Korábban igyekeztünk enyhébb eszközökhöz nyúlni, mint pl. a varázslatot max. 3-szor lehet egy körben használni, illetve a sok kincset hordozó lények (pl. aranyfecske) kincsét csökkenteni, de ez sem segített.

Az egyetlen megoldás, hogy a szörnyidézéssel létrehozott szörnyek nem érnek tapasztalati pontot. Azt, amire a szörnyidézést eredetileg kitaláltuk, miszerint a szörnykeresés egy erősebb változata – akár állapot befogáshoz, akár küldetés teljesítéséhez, akár egy komponens megszerzéséhez – továbbra is tökéletesen lehet a varázslatot használni. Ha a varázslat még így is durva lesz, következik a körönkénti max. egyszeri korlátozás.

Felmerült a kérdés, hogy esetleg ki lehet-e tolni más játékosal úgy, hogy ilyen, 0 TP-s szörnyeket raknak köré. Mivel azonban a szörnyidézés költséges kólséges mulatság, nem tudod, hogy az adott karakter merre fog elindulni, ezért ebből szerintünk nem lesz semmi.

## FEJLESZTÉSEK

Az új fejlesztéseket, az olimpiára való készülődést sajnos ezúttal is a KT képességek sínylik meg, attól tartok, most lesz olyan képesség, amely akár 1-2 hónapot is csúszik. Elnézést kérek az érintettektől, bízassa őket az, hogy türelmüket a jó ügy érdekében kérem.

A fejlesztésekről. Nagyszámú új szörny és tárgy készül. A szörnyek szintje 4-15 között lesz, és a kiégett föld és a csatorna között lehet majd velük találkozni. A legtöbb szörnyből több tárgyat lehet majd kinyerni, és lesznek olyan tárgyak, amelyeket nem mindig találsz meg, amikor egy bizonyos szörnyet megölsz. Számos új NJK jelenik meg majd, ezek küldetéseket adnak, amelyekben természetesen az új tárgyakat kell gyűjtögetni. A küldetésekből és az új felhalálásokból számos olyan tárgy fog születni, amelyek nemcsak a kezdők számára jelentenek nagy örömet, hanem még a keleten járó magasszintű kalandozók is hajlandók lesznek értük súlyos, arannyal teli erszényeket fizetni.

Az újdonságok várhatóan december végén illetve január közepén lesznek elérhetőek a nagyközönség számára. A tervek szerint ezek után a csatornán túli játékosok számára fogok dolgozni, ez új labirintusokat jelent – amelyek segítik a felkészülést a Sötét Földre.

TIHOR MIKLÓS



# ÉRDEKESSÉGEK A TF-RÓL

2000. NOVEMBER 22.

A következő sorokban pár érdekesebb adatot közlünk a TF-ről. Mindenkinek jó böngészést!

A Sötét Földön táborozó kalandozók száma: 33  
Az erdei bölcs első labirintusát elkezdték: 184  
A királyi labirintusok végén megölték a Drakoldert: 56

A kihívás tornyának 1. szintjét teljesítő kalandozók száma: 315  
A kihívás tornyának 2. szintjét teljesítő kalandozók száma: 242  
A kihívás tornyának 3. szintjét teljesítő kalandozók száma: 106  
A kihívás tornyának 4. szintjét teljesítő kalandozók száma: 51  
A kihívás tornyának 5. szintjét teljesítő kalandozók száma: 53  
A kihívás tornyának 6. szintjét teljesítő kalandozók száma: 30  
A kihívás tornyának 7. szintjét teljesítő kalandozók száma: 4  
A kihívás tornyának 8. szintjét teljesítő kalandozók száma: 0

100 feletti taumtarugia: 16  
70 feletti teológia: 20

## 36-NÁL NAGYOBB FEGYVERSZAKÉRTELEMMEL RENDELKEZŐ KALANDOZÓK SZÁMA:

víziharc: 0  
ökölvívás: 8  
szúrófegyver: 23  
vágófegyver: 3  
ütőfegyver: 14  
lőfegyver: 6  
dobófegyver: 6

MIBŐL	HÁNY JÁTÉKOSNÁL	MENNYI VAN
szopókó	69	3541
aranypikkely	1045	2770
sötét tekercs	118	364
kisebb zan	305	818
főnixtoll	989	3808
Ovgun nyaklánc	4	4

	Leah	Dornodon	Raia	Elenios	Sheran	Tharr	Fairlight	Chara-din
követője	43	30	46	14	43	88	36	22
hűségese követője	35	13	21	12	24	50	37	7
ministránsa	27	30	31	17	37	57	24	11
tanítványa	37	36	42	18	46	68	44	10
hittérítője	43	41	42	30	32	70	44	16
eljövendő papja	29	38	48	24	30	80	39	14
kisebb papja	20	42	50	19	20	55	22	12
felszentelt papja	22	25	46	19	26	27	20	9
bíborosa	10	28	27	12	26	31	13	3
püspöke	12	23	13	13	32	43	17	6
főpap-jelöltje	12	20	31	10	22	31	9	0
főpapja	5	20	26	8	16	37	20	2
nagyhatalmú főpapja	7	11	16	3	12	36	14	3
korlátlan hatalmú főpapja	5	11	16	5	9	29	3	3
személyes tanácsadója	8	6	12	0	2	10	2	0
félisten hatalmú szolgálója	3	3	8	0	0	3	0	0
félisten hatalmú uralkodó papja	1	1	4	0	1	3	0	0
félisten hatalmú felszentelt főpapja	0	1	2	0	0	1	1	0
félisten hatalmú személyes tanácsadója	0	1	0	0	1	1	0	1
kisebb avatárja	0	1	0	0	0	1	0	0
személyes testőrként szolgáló avatár	0	0	0	0	0	1	0	0
első számú avatárja	1	1	1	0	0	0	0	0

# GHALLA NEWS

A Túlélők és Kalandorok Magazinja

# GHALLA NEWS

## A TÚLÉLŐK ÉS KALANDOROK MAGAZINJA

Boldog új évet szeretnék kívánni így utólag is minden kedves olvasónak és kalandozó társnak! Köszönjük a rengeteg levelet, melyet írtatok, és melyekből kiderült, hogy a lap fogadtatása egyértelműen pozitív. Sajnos egy kis félreértés miatt a levelek egy részét nem kaptuk meg, mivel azok nem külön lapon érkeztek, hanem az UL hátoldalára íva. Ezt a jövőben kerüljétek el, mert a Ghalla News-t nem a TF szerkesztői készítik, így csak a teljesen különálló üzenetek jutnak el hozzánk. Pár szót még hadd ejtsék a levelekről. Minden jó szándékunk ellenére, az újság terjedelme miatt nem tudjuk az összeset felkölölni, ezért válogatnunk kell. Minél rövidebb így levél, üzenet vagy hirdetés, annál hamarabb fog megjelenni. Sajnos arra nincs időnk, hogy írásszakértővel vizsgáltsunk meg néhány írást, törekedjétek az olvasható betűkre, aláírásokra. Hadd kívánjak még egyszer kalandokban gazdag új esztendőt, és szeretném, ha a továbbiakban is színvonalas cikkeket és hírdetéseket küldenétek be, mint amilyenekből ez a szám készült.

A SZERKESZTŐ

### A KEZDET

Tudjátok egy kisvárosban életem, mint árva gyermek. Nevelőszüleim – akik szeretettel neveltek – soha nem kényeztetek el. Így értem el a 20 éves kort. Akkor – mint minden városban – elküldtek, hogy felnőtté váljak. Ez a szokás régen nagyon komoly dolog volt, de mostanra már csak jelképes mozzanattá vált. Magamhoz vettem batyutam és elindultam. Kifelé a városból szerettem egy kútnő botot, valamint ételt és italt. A legközelebbi barlanghoz mentem, ahol már a többi húszeveg társam várt. Itt laktunk pár napig. Eredetileg négy napról lett volna szó, de közbe jött a tűzvihar. Hatalan voltunk. Mikor a nagy forráság megérkezett, én éppen a barlang belseje felé tartottam, mivel meglehettem. Mielőtt nekifoghatnám volna, a falhoz csaptam az iszonyú hóhullám. Társaim kétségbeesett kiáltozását hallva kifelé akartam menni, de nem sikerült. Elvesztettem az eszméletemet. Mire felocsúdtam, siri csőnd állott be. Szólótagtam társaimat, de nem feletek. Nagy nehezen feltápáskodtam, és a barlang szájaához indultam. Hirtelen megtorpantam. Szőrnýülködve bálnultam az öt emberi testet, melyek néhány órával ezelőtt még a barátaim voltak. Mostanra csak égett csontok halmaza bizonyította, hogy valaha éltek. Várjunk csak... Egy hatodik test fekiúdt egy kicsit távolabb. Szerencsére ő még élt. Gyorsan a segítségére siettem. Apolás közben megtudtam tőle, hogy mi történt:

– Dornodon, az a gaz, Ghallára bocsátott egy félelmetes varázslatot. Az energiák síkjáról hozta át a Zan segítségével. Ne kérdezd mi az! Nem tudom. Valami – köhögött, majd folytatta. – De ez az ügyködése visszaiűtött. Ő se tudta irányítani, ezáltal mindent elpusztított. Annyit tudok még, hogy valami ismeretlen erő védelmébe vett egy földdarabot, amelyet így megkímélt a tűzvihar. Valahol északkeleten található. Valószínű, hogy nemely ezüstmágus oda tudott menekülni. Ha tudod, keresd meg őket! Indulj! Velem ne törődj!

Lecsukta szemét, és úgy látszott, hogy vége. De hirtelen kinyitotta még egyszer a szemét, és utolsó erejével ezeket mondta:

– Nem tudom, hogy te ki vagy, de engem ismeretlen erő ortalmozott, hogy idáig eljussak. Ha el tudsz oda jutni, akkor keresd meg Őt vagy Azt, és mondd el: Febor, a főmágus köszöni, amit érte tettél. És fiam, tanuld meg a következő szavakat, egy gondolatolvasó varázsigéje:...

Látszott rajta, hogy összeszedt minden erejét, de csak a szája mozgott, hang nem jött ki a torkán. Meghalt. Ahogy tudtam eltemettem a többiekkel együtt. Elmondtam az egy fohászt, amelyre még anyukám tanított. Kiválasztottam a legnagyobb batyut, teletöntem étellel-itallal, felvettem a botomat és elindultam északkeleti irányba...

LESLIE SWORD

#### MORHOLT, A VÉSZHOZÓ DALA:

„Hallgatások reám” – szóló a Rambó bogár  
„Morbolt, a Vészhozó rosszabb mint a balál!  
A barcban kegyetlen, subog a csontszuronya,  
Vad és kíméletlen: Istenek ostroma!”

Csúf orcájába röhög a balálnak,  
ocsmány szőrnýetegek kezétől balálnak!  
Hol bunkójával zúz be koponyát, gerincet,  
Hol csontszuronyval döf át tüdőt, renyhe szívet.

Tombol a burrikán, fölkap sziklát követ  
a ravasz Vészhozó igen nagyon siet.  
Először dárdat hájt a garokkra,  
majd szuronyával az agyát kilocsantja.

Több tuat rém támadt eddig szembe vele,  
Mindannyit lesújtotta: nem maradt magja se.  
Szövetkezik ellene pár gaz rablós csaló  
A Vészhozó így kiált: Elkaplak Sörfaló!”

Kalandjait sorolhatnám, se szeri se száma,  
„Nem győzik le soba” – így mondja a fáma.  
Fortélyos és ravasz, sok az ellensége  
nincs még egy troll Ghalla egészébe.

Pusztaság közepén ront rá az evaporór,  
lendül a csontszurony, vér és bendő kidől.  
Kazamatát derit, búst basít a kardja  
mérhetetlen kincs lesz végül a jutalma.

**Az 5. évfolyam végére érkezett az Alanori Krónika. Ezen évforduló alkalmából egy kicsit nosztalgizáltunk, előszedtük a régi Ghalla Newsokat. Azután úgy döntöttünk, hogy megmutatjuk nektek is a hősi kezdeteket, lássátok honnan és hogyan indult újságunk őse, a különálló Ghalla News. Most ennek a 2. számát böngészhetitek végig. Figyelem! Az ebben közölt felhívások már elavultak!**

#### NEMESSZÍVŰ THORFLNÁK BALLADÁJA (RÉSZLET):

Gonosz támadta meg nem oly rég e helyet  
azt, melyet Nemesszívű anyyira szeretett.  
Elmögében bosszút forral, elindul az útra,  
„Nocsak, nocsak” – dörmögi, mert rátalált egy kútra.

Lecsapott sok szőrnýet – a Törpe jó vadász,  
csatában mint badisten, memnyördön babiláz  
Gnómok, elfek rettegnek neve ballátára  
Így indul Thorflnák dicső balladája.

Dahnokak zengik már hatalmas tetteit  
Ellenségei lábnyomát is félve kerülgetik.  
Bunkósbottal le-lecsap, mint jó porőry használja  
Rőtmanó könyörög: Kegyelem – bíába.  
S elnyeri méltó jutalmát a gyáva.

*Rengeteg apróbirderés érkezett, így az a szomorú helyzet állt elő, hogy nem tudjuk egyszerre közölni az összeset. A nyomdai átfutás is beletelik egy kis időbe, így lehetséges, hogy hírdetésseitek kisebb-nagyobb késéssel fognak megjelenni. Pár szót a hírdetésekről. Legyenek rövidke, érthetőek. Minél rövidebb egy hír, annál hamarabb fog megjelenni. Aláírás gyantán lehetőleg a karaktereket nevéet adjátok meg, de aki úgy gondolja, odaírhatja az azonosító számát is. Ügyeljenek az olvasbátó aláírásra, mivel mindig tudjuk kislabláznai az aláírásokat!*

☐ Te alakváltó! Aki ellopott egy grákobórt egy kobudérát? Reszkess! Kitaláltam a számodra egy jó játékot. A neve: Vendetta...

☐ Keresek olyan lényt, aki jutalom ellenében elárulja, mire való a mákrózsabokor virága (56.)

Leon Silver (3114)

☐ Wolfgang, te kezdő tolvaj! Addig örüli, míg nem találkozunk!

Dan McGee

☐ Tisztelt barna, rövid hajú, barna szemű férfi! A trollokat nem lehet büntetlenül háborgatni! Legközelebb levágom a...

Abdul

☐ Sziasztok, itt Darkseid! Vigyázzatok, a Red Dragon nevű kobudera lop! Ne hagyjátok magokat!

☐ Keresek egy Albertus Magnus nevezetű gnómot, akinek a keresztapja üzent általam. Szeretnék találkozni vele, és egy kicsit beszélgetni (ha a feje nem olyan gnóm, mint ő maga). Egy régi horgász és ívócimborája

☐ Tour Wen! Merre jársz? Régóta várom az üzenetted! Kérlek válaszolj! Az elf istenek kísériket utadon!

Márk Kromwell (#1266)

☐ 25 aranyat találtam az 500-as toronytól 21 mérföldre nyugatra, 3 mérföldre északra egy smirglibokor tövében. Akinek kell vegye el tőlem!

Nagylábi Krong 4911-es

☐ Ki rejtegeti Gildort, azt a ravasz, de szánalmas kobudérát? Szegényke meg akar halni, és én boldogan teljesítem a kívánságát.

Kobuderaőf Harath

☐ Egy ember ellopta a vízestömlőmet. Ha nem kapom vissza, minden embert meg fogok ölni. Troll Drum

☐ Keresem a 49-es és a 80-as szörny, valamint a 9-es tárgy leírását. Cserébe információ a 10, 15, 12, 17, 13, 81, 33, 11, 66, 27, 57, 40, 14, és 25-ös szörnyekről.

3559-es kalandozó

☐ Kedves Saltor, most hol vagy? Legközelebb válaszolj!

K. El Sawak

☐ Al'Rahim! Ha elkaptak, kirázom belőled más tulajdonát!

Conan a Kimmériai

☐ Árnymano testvéreim! Létrehozni az Árnymano Érdekvédelmi szövetséget. Saját információs hálózattal, orgazdákkal, tippekkel, bérelhető orgyilkosokkal. Aki be akar lépni, emberen, címetek és telefonokot kaphat. (Nem én loptam le Krisztust a keresztéről... nekem csak a gyűrűje tetszett meg.) Noshui Min (2692)

☐ Kalandokban gazdag, kellemesen vérgőzös új esztendőfő kívánunk barátainknak: Jerikónak, Cohlernak (a kobudérának) és Abdulnak (a trollnak), plusz Grizzlynek (még nem ismerjük, de szimpatikus).

Morholt, a Vészhozó (a félelmetes hírv trol), Nemesszívú Thorfil (az ütőfejtver-mester törpe)

☐ Fajomból csak én életem túl a pusztulást? Sürgősen várom törp(ök) jelentkezését szövetség és infocseré céljából! Gnómok és hasonló korcsok, szóval kezdetleges törpeutáztatok lehetőleg kíméljenek!

Nemesszívú Thorfil

☐ Hölgyeim! Sikerült feltalálnom egy Ghallán őshonos növényből az egészségügyi tantompi! Keressék a Vasilbú Co. által gyártott Vigyorgó Törpe márkajellel védett termékemet, melyet mérsékelt áron megvásárolhatnak az 528-as kastélynál. Ultraszárz, ultrabiztos...

☐ Hol vagytok gnóm testvéreim? Elegen van már abból, hogy a labirintusból is kobudérák folynak...

Zseni Zsiga (2476)

☐ Pinyó! Minden ember tolvaj, vagy csak te?

Nimeroni Conan, a kobudera

☐ Aster Tor! Emlékszel arra a helyre, ahol találkoztunk? Ha onnan 15 mérfölddel messze keletre, akkor lejutsz egy varázslóhoz. Sok szerencsét! Kensei-Chan

☐ Hová bújtál Dalamar? Nem akarok mást tőled, csak az életed!

Ywerd

☐ Ywerdek! Párbaajra hívlak az Árnyékbirodalom területén. Csatlósaid társaságától kémelj!

Vár a Végzetet

☐ Ha valami lényeges az eszembe jutna, biztosan leírom. Mindenesetre szeretem az elf lányokat. Pinyó

☐ Keresem békés célból a 4536-os és az 1973-as játékosokat.

a 2810-es törpe (Axe)

☐ Ghalla minden törvénytisztelő polgárának! A társadalom tevei bújnak meg közöttünk! Nekünk legfőbb célunk e mocskokat minél előbb letakarítani. Most név szerint megemlítek egy férget, aki arra mert vetemedni, hogy magányos vándorokat fozson meg veretjékes áron szerzett jogos tulajdonúktól. A tolvaj neve: Szelindek Calorge, a mágus

☐ Köszönöm az információt Vlahyll, elfek szépe! Kár, hogy nem kísérsz el egy darabon, biztosan jól éreznék magunkat.

Big Bogo

☐ Magát jöképének tartó árnymano keresi bájos árnymano lényok ismerettségét az 504-es házánál. Jellege: „Két emyves kéz, ha összefonódik...”

4155-ös

☐ Reszkesetek Árnymano! Jön King a kobudera!

☐ Te kopasz árnymano! Egyszer már találkoztunk. A második az utolsó lesz. Neked.

Rogair

☐ Kis Szörnyhatározó! A fenti címet viselő tudomásunk munkámhoz társakat keresek. Ha érdekel a téma, vagy csak segíteni szeretnél, írjál! Árnymano kíméljenek!

Benedict (2932)

☐ Jöképtű, magas, izmos törpe (162 cm, 115 kg) várja 45 kilónál könnyebb testsúlyú elf lényok jelentkezését. Odamegyek, ahová akarod.

☐ Vízestömlőket adok más hasznos tárgyakért cserébe. Dalamar (3472)

# SPORT

Nos, a rengeteg rekordot látva, mi is valóban meglepődöttünk. Számos javaslat és leírás érkezett, hogy miként lehetne az adatokat a számítógép segítségével összegyűjteni, illetve milyen kategóriákat indítsunk. Mindezeket figyelembe véve az alábbi módosításokat szeretnénk bevezetni. A tapasztalati pontokat, megölt szörnyek számát, tulajdonságot és minden mást, ami fokozatosan növekszik, csak az 5. 10. és 20. forduló eredményei alapján közöljük. (Például 967 TP-m volt a 20. forduló után.) Ha valaki netán a 12. fordulóban elért TP-jét akarja nevezni, az egy kategóriába fog esni más 11-20. fordulóban elért eredményével. Azokat a rekordokat, melyek nem a fent megadott fordulók eredményei alapján születtek, nem fogjuk megjelentetni, illetve csak késve jelennek meg. Ezen kívül mindenkit

megkérünk, hogy a rekordot a fordulója megfelelő részének fénymásolatával együtt küldje be, mivel többen küldtek be olyan rekordokat, melyeket csak saját maguk találtak ki. A fénymásolatának hátoldalára írhatjátok a Ghalla Newsba szóló üzeneteket. Természetesen továbbra is szeretnénk mindenkit arra buzdítani, hogy küldje be eredményét. Addig is, míg a rekordok megérkeznek, egy kis ízelítő a már beküldött adatokból:

Egy fordulóban szerzett legtöbb TP:	
Vaslábú Dáin	348
Abdul	285
Rogair	186
Morphose	138
Sho Kosugui	127
VIII. Christophoro	97
King	89
Alynor Girmidon	48
Nagylábi Krong	30

Legkelebbebb jutott:	
Morphose	150 mérföld
Ash Owen	141 mérföld

Tapasztalati pontok 1-5. körig:	
King	180
Tapasztalati pontok 6-10. körig:	
Morphose	415
Nagylábi Krong	52
Tapasztalati pontok 11-20. körig:	
Vaslábú Dáin	1674
Rogair	967
Sho Kosugui	725
VIII. Christophoro	567

**A legtöbb szörnyet ölte meg egy körben:**

Abdul	9
-------	---

**Végül néhány megdönthetetlen negatív rekord:**

- Twang to Whit 3. fordulóban
- 0 TP-t kapott és 90 pontért győzött.
- Calorge egy forduló végén 2 életponttal büszkélkedett.
- Morholt a legokosabb troll 10-es IQ-val.
- Abdul egy körig bírta ki víz és életpontvesztés nélkül.

- Leghamarabb vált gonosszá Pizkos Fred (9. fordulóban)
- Shade egy fordulóban 8 gonoszágypontot gyűjtött
- Smack egy csatában legtöbbet sebezett - 56 pontot egy kaffgő hrebrensen

Szeretném hangsúlyozni, hogy a fenti rekordok egy része, különösen ami az egy körben szerzett tapasztalati pontokat illeti, még nincs kategóriákra bontva. Nyilvánvaló, hogy sokkal könnyebb sok pontot gyűjteni a 17. fordulóban, mint például a 3-ban. Legközelebb a legtöbb rekord így fog megjelenni. Ezen kívül egy személy egy kategóriában csak egyszer indulhat, ezért célszerűen csak az 5., 10. és 20. fordulók eredményét küldjétek be!

# SPORT

## TÚLÉLŐK FÖLDJE ÁTADÓ

□ Átadó egy 16. szintű troll férfi, Tharr hittériója, az Idő Porszemei KT tagja. Cím: Kucsár Richárd, 3580 Tiszaujárás, Margit sétány 2. Tel.: 49-440-596. **Kucsár Richárd**

□ Keresek születendő vagy újszülött gnómat a helytartói városok közelében (max. 10 mezőre a várostól). A kiásti jelentkezési lapját én szeretném kitölteni. Aki tud segíteni az a címre (1182 Budapest, Kossuth L. u. 132.), vagy az (#5061)-es karakterszámra írhat. Más. Aranyárskány, kérek választól!  
**Ifj. Tíjanyi László**

## SZERELEM

□ Hali csajok! Én árnymanó férfiú vagyok. Meg szeretném kérdezni, hogy részt vennétek-e velem az alkotás örömeiben. Mert ha igen, akkor megbeszéljük mentálban. Na csúsi!

**Berogurgi Boraf (#4588), kékvérű**

## SZÖVETSEGEK, KT-K

□ Tisztelt kalandozótársaim! Az AK 58. számában kissé ellentmondásos hirdetésem valójában így hangzik: Keresünk azon kalandozókat, akik az ősi istenek tárgyaival, varázslataival a béke és harmónia mellett, Chara-dín ellen az Ősi Istenek nevezetű KT tagjai lennének. Tag lehet bárki fajtól, vallástól, nemtől függetlenül, ha jellemre nem gonosz. Érdeklődni lehet nálam, vagy Lord Kis'Se (#3052) mentális számán lehet. Várom választokat! Maradok tisztelettel:  
**Árny Vadász (#2837)**



□ Mindenkének, aki faji KT-ba tartozik! Elgondolkodtatok azon, hogy mi van akkor, ha egy alakváltó átalakul, és belép a soraitok közé? Utána persze átalakul és átveszem a hatalmat (opsz, most elszóltam magam). Tehát nyomoronc kis törpicekek, reszkesetek! Persze nem kell mindent komolyan venni, de ötletnek azért jó volt. Tharr kísérvén utatokon! Címem: Szabó Péter, 1047 Budapest, Attila u. 55/a, nagycapa@freemail.hu

**Sauron Junior (#2226)**

□ Hoi mindenkének! Közhírré tétetik, hogy az Aranyárskány KT várja mindazon Raia hívők jelentkezését, akik szeretnék életüket a jószág és a fény terjesztésének szentelni, kedvelik a jó társaságot, és emellett éreznek némi kíváncsiságot, vágat az ősi idők nemes lényei, az Aranyárskányok megismerésére. Igaz ugyan, hogy a Közös Tudat nem most alakult, de ne aggódjon senki, jut feladat a fiataloknak is, és mindannyian szívesen segítünk, ha kell. Ha nem kell, néha akkor is <mosoly>. Aki úgy érzi, szívesen csatlakozna, vagy akár csak kíváncsi lett valamire, amit nem tud, vagy tudni vél rólunk, az keressen meg minket. Mindenhol ott vagyunk. Címem: Végváry Attila, 5900 Orosháza, Gizella u. 8., e-mail: va212@hszk.bme.hu **Spirit O'Forest (3316)**

□ AZ ELÁRVULT BAKKURAKÖLYÖKÖK SZOMORÚ SORSA

*Minő moa varnunkulusok  
tüze lángol az égen,  
midőn a ránk törő  
félelem bálóját esztelel  
üvöltve ráznánk  
garokpecsenyéket arcunkba tömvén?*

*Minő égi jel visít tompán  
a tudatunk bátsó falán  
midőn a haj reszketve lapul  
fejünk tetején  
s a fülünk mögött?*

*Miért van szeme a tegnapi  
vacsorának, midőn a múlt  
kódjütylőt szaggatván  
előtör az emlékezet  
sötét barlangjából*

*Milyen rossz az árva bakkurakölyönek!*

Remélem mindenki érzi, a mély, igazi erkölcsi mondanivalót szerény kis verseimben. Összhanghangzat KT! Szeretnék belépni köztetek.

**Sonak Nery (#4509)**

□ Testvéreim! Útkeresők, kik rájöttetek, hogy hatalmatok növelésével csak a halhatatlanság hamis ígretét kergetitek, utat mutatok nektek. Melyedjétek el magatokban, lelketeket a kiteljesedés vágya formázza. Induljatok el a saját Csillagösvényetekben, hogy az Ősök halhatatlansága várjon rátok porhüvelyetek pusztulásakor.

**A Remete (#1156)**

## APRÓHIRDETÉSEK • APRÓHIRDETÉSEK

Az Alanori Krónikában minden TF, KG 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 fordulódal együtt. A papír tetejére írd fel, hogy TF, ÖV vagy KG hirdetésről van szó! Hirdetéseket e-mailben is elfogadjuk, 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 gépelte vagy 3/4 kézzel írt oldal.)
- A hirdetés legyen aláírva. Vagy a játékos neve, vagy a karakterzáma szerepeljen a hirdetés alján!
- Legyen kultúrálta 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!

## VERS

### □ A KIRÁLY DALNOKA

*A sötét csendben elmerengve  
Bús ködöm zsrarnokán  
A jakó szemű király dalnokán*

*Miközben lelkem kitörni készült  
Hűsbörtönöm láthatatlan ajtaján  
Emberéletem utolsó alkonyán*

*Elpusztítani vágyva a király dalnokát  
Az ismeretlenismerős bús várfalán  
Túl téve egy bárd bős dalán*

*A dalnok csak nevetett  
Lelkemét gúnyolván  
Énekelt, magát győztesnek gondolván*

*De az idő múlásával belátja hogy veszítette  
Hangja csuklik, a király balkonán  
Hisz rájött nem tebet túl ömagaán*

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

### □ A SZÉLVÉSZ ÚTJAIN

*Subansz a szélvész útjain  
esőcsepp érinti arcodat  
széletterül arrébb a messzeség  
végtelen ezüstszín karcolat*

*Az éjszaka  
S eljött lassan csendesen az este  
a kinti világot feketévé festve  
ő csak állt a fényben és leste  
hogy milyen ütemre lüktet a teste  
felett az éjszaka*

*Csak balkan*

*Fáznak a fák a szélben  
bideg szél fúj a dalban  
a veresét én mesélem  
csak balkan*

**Craz (#4097)** Összhangzat KT

□ *Hajnal Lovagoknak nevezik magukat  
De mások, a sötét erők pusztítóinak.  
A fény, amely éjjeletüket jelzi,  
Az a napfelkelte, ami a hajnalát megidézi.*

*A bősök jegyében születtek ők  
Akik soba el nem felejtetők  
Hiszen az igazságért küzdenek  
Amelyben közülük sokan el is vesznek.  
De mindig éljön a hajnal!*

Alapító tagokat keresünk. Jelentkezni a  
(#3172)-őn lehet.

**Georg Skorpi**

### □ NÉLKÜLED (a szerelmes vándor dala)

*Mint az erők királya kit ketrecbe zárva tar-  
tanak  
Köszömlére téve, nap mint nap emberek bá-  
mulnak*

*Úgy érzek én, ha mással vagy nem velem  
Mert akkor csak az emléked van nekem*

*Veszélyes szörnyeteg kerül hatalmába, ki elva-  
kít*

*Zöld szeme nem megnyugvást ad, csak kínt  
A józanész küzd, és ő marad alul  
A szerelmes ember semmiből se tanul*

*Csak várni, mint virág a mébre  
Ki megérintve őt elrepül messzi rétre  
Hogyan lehet élni így, élátkozva  
Magamba roskadva, utánad vágyakozva  
**SexMachine (#5554)**, az igris*

## EGYÉB

□ Lítás hittársaim! Rettegjetek, s járjatok lehaj-  
tott fővel, elrejtve szent szimbólumotokat, mert a  
Fekete Druidák haragszanak rám. Mert ők, a hős-  
sök és igazak, nem rajtam állnának bosszút, ha-  
nem mindenki másom, aki a Legnagyobb Úr útját  
járja. Elem állni félnék, így inkább oltárainkat  
döntögtetnék. Figyeljeteek jól ti is, más istenek hí-  
vei, mert nemskóra ti következtek, ne kövessé-  
tek el az én hibámat, ha valami nem tetszik, ki ne  
nyissátok a szátokat! Lapítások csendben, mert  
ők lesújtanak, s porig rombolják oltáraitokat.  
Halld hát szavam, Darochaar! Gyűlölöm a trikor-  
nisokat, mert ha meglátnak, megrohannak, s a  
földre taposnak, ok nélkül, mióta az eszemet tu-  
dom. Ha ezért ti rombolni akartok, tegyétek, s vi-  
seljétek a következményeit. Én a magam részéről  
továbbra is tisztelem a Tölgyműnt, nem bántom  
az oltárait, híveit. Ő nem tehet róla, hogy ilyenek  
vagytok. Ostobán viselkedsz fődruida. Inkább gye-  
re Wargpinba, s vedd a vérem, ha tudod, mert ve-  
lem van bajod, nem a Legnagyobb Úrral.

**Muffalót Bill (#2398)**

□ Ezúton kívánok minden barátomnak, ismerő-  
sömnek határtalanul boldog ünnepeket és közös  
kalandokban gazdag új évet!

**Gobó Munfann (#1156)**

□ Sziasztok! Ez az írásom a Leah papoknak szól.  
Wargpinan vagyok, és kezd elegend lenni a városi  
életből. Nem elég, hogy lopnak, de hogy minden  
fordulóm FGY-vel kezdődik, az azért sok. Igen, a  
pszí-regeneráció! Ez alól még a sírokban se élvez-  
zek védelmet. Hittársaim! Legalább ott ne re-  
generáljatok! Ha még a főtéren csináljátok, akkor  
ok, de egymást ne szívasstok! Légszí, gondolkod-  
zatok el ezen! Más. Ember, elf, alakváltó kobude-  
ra csajokat várok tartós kapcsolat céljából. Én  
180 cm, 85 kg, 19 éves, barna hajú, zöld szemű,  
ember férfi vagyok. Mára ennyi. Üdv:

**Daniel Mcload (#5519)**

□ Tisztelt kalandozóztársaim! Először is szeret-  
nék köszönetet nyilvánítani azon kalandozóknak,  
akik a GN 82-ben megjelent hirdetésemre  
válaszoltak, és infókkal meg térképekkel halmoz-  
tak el. Nagyon sokat segítettek. Mindazonáltal az  
alkon megjelent kéreéseim még most is állnak az  
olyan játékosoknak, akik szeretnének segíteni  
egy náluk jóval fejletlenebb kalandozónak. Más.  
Már szerencsére jóval azelőtt olvasója lettem az  
AK-nak, mielőtt elkézdtem TF-ezni. Ekkor még  
nem nagyon érteitem, hogy a nagyobb játékosok  
min veszkeszenek itt egyfolytában. Mostanra vi-  
szont megváltozott a helyzet, valamennyire én is  
átlátom a dolgokat, és én is szeretnék hozzászól-  
ni egy pár dologhoz. 1. Dragonball KT. Kritikus  
pont. Én azt mondom, felesleges vitatkozni rajta,  
jó-e vagy sem, mindenkinek el kéne fogadnia,  
hogy létrejött, és kész. 2. Chara-din és követői. A  
hirdetés írásakor (és valószínűleg megjelenése-  
kor) még nem vagyok hívó, de ugyanaz a helyzet.  
Azért van ő is, hogy kövessék. Ha valakinek ő a  
szimpatikus, azt miért kell egyfolytában dorgálni-  
t? Bár nagy valószínűséggel ez a vélemény vál-  
tozni fog, ha jól megvizsgál engem egy Chara-din  
hívó. 3. Jó-gonosz probléma. Én személy szerint  
gonosz vagyok, és általánosságban elmondhat-  
om, hogy ez jóval egyszerűbb út, mint a fény  
útja. Gonoszok, ne adjatok ki rám T-t! 4. Igaza  
van minden olyan kalandozónak, aki azt írja a  
GN-be, hogy miért nem fog tolla (billentyűzetet)  
jóval több kalandozó, és ír be a GN-be? Remé-  
lem, nem hagyhattam ki semmilyen fontos TF-  
en zajló dolgot. Mackanor (#4834)! Jó az ötlet a  
GN 82-ben (ezt egy kezdő kalandozó mondja)!  
Most már nem csak mentállokat, hanem levele-  
ket is várok: Vaszkó Viktor, 1112 Budapest, Ká-  
polna u. 40. Béke mindenkinek!

**Sandro (#3220)**, egy ügyes túlélő

□ Tisztelt Chara-din hívók! Közel múlt egy éve,  
hogy e felszíget földjét taposom bakkura cizm-  
mámmal, ezért úgy gondolom itt az ideje,  
hogy beáldozzak Chara-dinnak. Az áldozási tárgyak  
meg vannak (több is, úgyhogy jöjjetek tolvajok),  
de ékkövet csak töletek kaphatok. Lordok! Írjon  
valamelyikőtök a (#3536)-os mentális száma,  
ha szükségetek van egy új tagra szövetségetek-  
ben. A küldetést és a későbbi tagságot is vállalom,  
ha valamelyikőtök visszára. A kósz ura vizgázza  
lépteiteket! **Ahnaman**, leendő Chara-din hívó

□ Üdv kalandozók! 12. forduló elf vagyok, jel-  
lelem jó, lenne pár mondanivalóm. 1. Egy cso-  
móan elírták az Alanoriban a hirdetésüket. Le-  
het, hogy a varázslótorony ment odébb? Az  
501-es torony a (15, 8)-as koordinátán van (leg-  
alábbis most). 2. Kedves Raia hívók, szeretnék  
beáldozni a jószág istenének! Jó lenne, ha bekül-  
denének a beáldozási tárgyakat és rúnaközlőhe-  
lyeket. 3. Megírhatná valaki, mi kell a csontsu-  
ronyhoz. IQ-m 12, kísérletezem mell bottal és  
bordacsonttal, se semmi. 4. T 9163! Raia legyen  
veletek! **Khosass (#2506)**

☐ Üdv! Hozzád szólok, te fekete, hosszú hajú, zöld szemű, alakváltó férfi. Tróféaid: törpemammut, pszi-elementál, vérszomjas csüldő. Felsejreled: gromakpáncél, mandibulakasz, bronzfejánt stb. Eleonóris tanítványa. Testvérem, Jander S. Mcload megküzdött veled a 46. labirintus mélyén. Akkor sikerült elfutnod. Éppen ezért párbajra hívlak. Wargpinba megtalálsz. Csak, hogy tudd: 10. szintű, ember férfi vagyok. Te sem lehetsz sokkal több. Szóval ha van elég bátorságod még egyszer megküzdni (velem), akkor írok a (#5519)-es mentális számrá. Más. Megkérném valaki a DB KT-ből, hogy keressen meg, és árulja el, hogy egy ilyen KT-nak milyen jövője lesz! Ennyi. legyetek jók és szobatiszták!

**Daniel Mcload (#5519)**, Leah igaz híve ☐ Elf testvéreim! Sajnálatlalt hallottam, hogy van közületek egy-néhány, aki sűrűn elcsen egy-két dolgot a másiktól. Sajnos már a saját bőrömön is tapasztaltam! (Persze nem sikerült neki!) Én azt mondom kétféleképpen nem szűgen lopni: az egyik, ha árnymanótól lopsz, a másik, ha a DB-sektől. Az utóbbi csak arra igaz, aki nem szereti a DB-t. Remélem, hogy abbahagyja mindenki ezt a becstelen dolgot! (Kivéve árnymanók.) Üdvözléte:

**Fire o'might-eryn**, az elf ☐ Ezúton szeretnék elnézést kérni mindenkitől, akik ok nélküli megtámadtam. Szörnyű hibát követtem el, amit egész életemben viselnem kell. Raia útját követem, és azt hittem jót cselekszem, mikor mindenkit, akinek elterő jelleme volt az enyémtől, megtámadtam. De egy dalnoknak köszönhetem, hogy lelketem még megmenthetem. Ez a dalnok egy igaz történetet írt le, amivel felnyitotta a szememet. Köszönöm neked SexMachine!

**Georg Skorpi** ☐ Mindenki! Aki tudja, hogy melyik templomot romboltta le a térkapuk megnyitása, az írja meg nekem. Ugyanis én vagyok a károk felméréséért felelős személy. Tehát jó volna ti érdeketekben is mielőbb összeszedni a veszteséget, hogy az adóból újra épülhessenek a templomok. Tharr kíséjén utatokon! Címem: Szabó Péter, 1047 Budapest, Áttila u. 55/a, nagycapa@freemail.hu

**Sauron Junior (#2226)** ☐ Sok sikert mindenkinek az Olimpiára!  
**Fire o'might-eryn**

## ŐSÖK VÁROSA KALAND

☐ Az 1. vagy 2. szinten keressék FC-hez társ(ak)at. Nagyon sürgős, lehetőleg telefonálj! Tel.: 30-984-5488.

**Hangillatú Aranyalma (#4244)**

☐ Az 53. remetekalandhoz keressék társakat a 3. szintre. Savleheletem van.

**X. 30.**

**Xavool (#3659)**

☐ FC-hez keressék társat a 2. szinten (az egyik rákot bízd ránm). A gyors megbeszélés érdekében hívj (30-282-2964), vagy írd (david.g@freemail.hu). A remetés küldik is érdekelnek.

**X. 30. (#7055)**

☐ Kedve galetkitársaim! Keressék az FC-hez a 2. szinten társakat. Ugyan ezen a szinten az 52. remetekalandhoz keressék társakat. A (#3866)-ik barlangban megtalálók. A postacímem: Gazdag László, 1204 Budapest, Frangepán u. 126. Mindenki jelentkezését várom:

**Sir Greenblood, a bölcs (#3866)**

☐ Keressék társakat az 52. küldetéshez a 2. szinten. Infókat tudok adni a kalanddal kapcsolatban, meg másról is. Nem ártana, ha úgy lenne az erőd, az IQ-d, a gyorsaságod és az nagyságod. Más nem is kell. Keressetek míg feljebb nem költöztök. Más. Szükséges lenne 8 molad púpra és 3 boldhor szárnyra. Ha nekem van ilyen, és el is akarod adni vagy cserélni, akkor nem tétováz. Használd a VG és A parancsokat. Az ÖV-vel kapcsolatban küldhetsz SMS-t a 30-316-4636-s számrá, vagy elérhetsz az (5971)-es mentálón.

**Csuh, a Pusztító (#5971)**, a diák

☐ Tisztelt lárvák! Az 1. szinten keressék FC-hez társakat 2 db sahran rák leküzdésére. Ha van köztetek olyan, aki még nem végezte el a ceremóniát, az írjon a 9028, Győr, Gábor Áron 20/a címre (Kocsis Péter), vagy hívjon fel a 30-908-4584-es telefonszámon.

**Holstein a tüksék (#6409)**

☐ Tolvaj beállítottságú társat keressék a 2. szint 51. kalandjához! Csak a lopás és némi csapadékszelés szükséges, ha HO-költés nélkül szeretnéd megcsinálni a küldetést. A többi próba biztonságos. Tel.: Tamás 82-494-454 (du. 2 és 5 között).

**Zordon (#9953)**

☐ Üdv minden galetkinek! Társat keressék a 3. szinten az 52-es remete kalandhoz. Már ketten vagyunk, csatlakozz harmadiknak, és miénk a fekete dukát. Cím: Paks, Gesztenyés út 5. E-mail: ujszy@uze.net, tel.: (20 óra után, keresd Pétert) 75 312-112.

**Killer Agy (#8905)**

☐ Üdv néktek! Nevem Menő Csaj. Keressék társakat az 51. kalandhoz a 2. szinten. Tudok régészkedni és átkot szórni, nektek viszont lopnotok kéne és csapatát észlelni. Ezenkívül nem árt, ha okosabbak lennétek az átlagnál. Ha érdekel a kaland, írd az (5216)-os mentálra, vagy küldhetsz SMS-t a 30-316-4636-s számrá. Más. Szükséges lenne 3 molad púpra és egy boldhor szárnyra. Ha a tíedőtől meg akarsz válni, add el nekem. Használd a VG vagy A parancsot. Előre is köszö.

**Menő Csaj (#5216)**, az embrió

☐ Üdv! Az első szinten keressék társakat az FC-hez.

**Sonor a mágus klánvezér (#3222)**

## SZÖVETSÉGEK

☐ Signy Mallory! Kérlek keress meg! Más. A Magiszterek tudós, bárd kasztja továbbra is vár jelentkezőket. Információt nálam, vagy a harmak weblapján kaphatsz, ami megtekinthető az ov.pserve.hu (szovetseg/harmak/harmak.htm így ékezet nélkül) címen. Az ov.pserve.hu-ról egyszerűen két kattintás.

**X. 30. Proteus (#8037)**

☐ Üdv minden galetkinek! Biztos bennem van a hiba, de hiába próbálkozom, sehogy sem akar összejönni a tervem: egy szövetség létrehozása. Lehet, hogy nincs már olyan galetki, akít érdekelne a játéknak ez a lehetősége, és már érett is egy szövetség tagjává válni, vagy talán már mindenki megtalálta a neki megfelelő társakat? Nem hiszem. Persze az is előfordulhat, hogy az eddigi felhívásaim nem ragadta meg senki figyelmét. Pedig én most nem akarok nagy szavakat használni, nem akarok egy céljaival állandóan jelenlevő, nézetiet mindenkire ráerőltető, mindenkit legyőző szövetség tagjává válni. Csak szeretnék egy baráti csapatba tartozni, ahol megbeszélhetnénk a játék dolgait, infókat cserélhetnénk, és kihasználnánk a program szövetségre vonatkozó lehetőségeit. Eredendően egy általános célú szövetséget próbáltam életre hívni, de a kudarc ráébredtettem, hogy az nem fog menni. Katona lévén inkább harcosskóbb álló csapat tagjává válnék. Mutánsok, tisztogatók, katonák írjátok! És ti is barátaim, ha vagytok még. Tudni kell olyannak maradni, amilyenek vagyunk. Rádi Gábor, 3600 Ózd, Vasvár út 8. 2-3.

**Gael Ronin, a Karom (#6530)**

☐ Galetkitársaim! Most azokhoz szólok, akik hozzám hasonlóan Ellenzik Leanthil örült „hítét”. Szerintem ez ellen a „proféta” ellen az egyetlen hatásos fegyver az összefogás lenne. Ezért kérlek titeket, hogy ha ti is így éreztek, írjátok nekem, vagy Ravandelnek, a bölcsnek egy beutakozó levelet, amelyben leírjátok, hogy ti hogy képzelnétek a harcot ezek ellen a womath-lepények ellen. A mi előtűnk egy szövetség létrehozása, ehhez keressünk alapító tagokat, ugyanis mi már elköteleztük magunkat egy-egy szövetség mellett. Ezért kérünk titeket, hogy vegyétek fel a kapcsolatot egymással, és alakítsátok meg ezt a szövetséget, amit mi kívülről támogatnánk. Ehhez kérem meg más szövetségek segítségét is. Ne feledjétek ezek fölött a fanatikusok fölött csak összefogással győzedelmeskedhetünk. Üdvözléte:

**Vérvengő (#8158)**, Venatorok

és **Ravandel (#3634)**, Bölcsék Kőre

☐ ... és akkor Megvilágosodtam. Az isteni Fény körbeölelt, felemelt, megtisztított. A kétségektől, s a hazug eszméktől, amikben addig hittem, egyaránt. Rábédretem: küldetésem van itt a Hegyben. Társakra is lettem elhivatásomban. Rettegjenek a Kételkedők: mert övek is lesz a Mennyek Országá. De ami egyiküknek jutalom, az a másiknak büntetés. Figyelmeztetek Apostolaink Szavaira. Találjátok meg a Végső Igazságot, fordítsatok hátat a Hatalmasoknak!

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

Fény Apostolai (#15017)

☐ A Teron-hegy mélyén különös dolgok vannak születőben. A Te életed talán még a megszokott kerékvágásban folyik tovább – harcossal, tanulással, győzől és legyőzettel –, de már érzed a változást a levegőben. Egyre többször látsz kivilágított barlangot, amelyből csatazaj helyett vidám beszélgetés és ne-

vetés foszlányai szűrődnek ki, és egyre gyakrabban találkozol vándor énekmondókkal, akik barátság-ról és békéről dalolnak napról napra növekvő közönségük előtt. A Békédők Hírmondói vagyunk, az Ellenség előtt kor emlékek és értékeknek őrzői. Nem vitatjuk az Ősök bölcsességét, amely életünk folyamatos küzdelemmé tette, hogy egy napon megerősödjék legyőzhessük az Ellenséget. A harc azonban eszköz csupán, és mi nem tévesztjük szemünk elől a célt: félelem nélküli világot teremteni, ahol békében élhet gyenge és erős. Szabadulásunk órája rejtvé a szemünk elől. De a jövőn akár holnap, akár évszázadok múlva, már ma örüznünk kell magunkban mindazt, ami galetk-kívé tesz bennünket. Amúgy vidám társaság vagyunk. Könnyebb az élet, ha az ember nem veszi véresen komolyan a harcot és a fejlődést. A mi időnkbe belefér a barátságos beszélgetés és a szó-párba, a múlt titkainak kutatása, saját szerzeményeink előadása és az építkezés is. Még ebben az évben szeretnénk elkészülni a festékgödörrel. Miért írtam le mindezt Neked? Ha idáig eljutottál, akkor talán Hozzád is közel állnak az életeleink. Szövetségünk tárt karokkal vár, bármely klán tagja légy is. Egyik barlangunk (az első 16-os keret) ugyan már megtelt, de két törzshelyünk is van. A Békédők Hírmondói II. Szövetség október végén már hat tagot számlált, és ide irányítjuk a további jelentkezőket. Amint elkészülünk a tanácssteremmel, a két szövetség egyesül, így zökkenőmentesen folytathatjuk a további épületek emelését. Tagjaink nevét és további információkat találhatsz honlapunkon: [www.extra.hu/bekeidok/index.htm](http://www.extra.hu/bekeidok/index.htm). Kérdecselével bármelyikünkhez fordulhatsz. Jelenkezni a kapusmesternél, Carai an Ellisandénál vagy levélben Csáth Gézánál (Pálffyay Tamás, 1184 Bp., Széchenyi u. 83.) lehet. Béke Veled!

### Békédők Hírmondói (#15038)

#### ÜZLET

□ Keresek erőt, gyorsaságot, ügyességet vagy regenerációt, vámpírízációt növelő varázstárgyakat. Fizetés aranyban vagy tárgyban. Írj, hogy mire van szükséged! **Véregző (#8158)**

□ Megvételre keresek a 4. szinten bronzmedált és/vagy fűvészköpenyt. **Proteus (#8037)**

#### EGYÉB

□ Nem akalom senkinek sem az élzékeny lelki-világába tipolni, de felhálótlónak és loppant un-fáil dolognak taltom, hogy a dolgok idáig fajultak. Nem akalom néven nevezni azt a szövetséget, amelyik alla vetemedett, hogy önmagát elég visszastáztó módon nem az apótlóban (ahol ennek helye lenne), hanem egy ŐV-s cikkben leklá-mozta Szeletném, ha a továbbiakban az újság mentes lenne az efféle ballépésektől. Ez egy magánvélemény, egy kétségbeesett kifakadás, mely nem élínteti, nem is élíntetheti egyébként lossznak nem nevezhető viszonyomat az említett jóvalavó tálsással. Mindent a maga helyén és maga ide-jén. Ajánlom magamat: **Dart Mahul bölcs (#5112)**

□ A minap hatalmas csatazajra ébredtem. Előszőr azt hittem, megtámadták a színtemet, de amint jobban magamhoz tértem, rájöttem, hogy a hangok a szomszéd barlangból jönnek. Mire átértem, az láttam csak, hogy egy csupamancs és rettenetesen büdös férfi egy gyöngé, védetlen lélekenergiáját szívja el. Láttam, amint a lány felnyög, és összerándul a testéből kiszökő lélekenergia miatt. Nem volt szép látvány. Elgondolkodtam ezen egy kicsit. Hová lesz a világ, ha már a saját fajtársainkat is leöldössük? Nem elég az, hogy a torzszülötteket folyamatosan irtjuk? Már egymást is bántanunk kell? Lehet, hogy ez a jövő? Mármint hogy kiirtjuk az összes torzszülöt-tet, és utána egymásnak esünk, csak egy marad-hat? felkiáltással? A legerősebb kijut majd e hegyből, lehet, hogy megöli az ellenséget, aztán megöregszik, és meghal. Az Ellenséget csak együtt győzhetjük le! Lehet, hogy ha legyőzöl va-lakit, nekod jobb lesz, de gondolj arra, hogy egy galetkit elvesztünk, akire a végső harc során szükség lesz. Remélem elgondolkodtatok ezen, és nem volt haszlatlan az írásom. Száljatok ma-gatokba! **Ravandel bölcs (#3634)**

#### □ A HALHATALANOKHOZ

*Jaj néktek képmutatók és nyereszkedők, kik örökéletet és hatalmat áruoltok setét barlangotokban!*

*Jaj néktek kufarók és latrok, kik kedvüket tölték lopók közt és megtölték velök a tudás bázát!*

*Jaj néktek mobók és átnokok, kik csengő aranyért adtok tanácsot és feladatot és kezdet abboz!*

*Mert léssen az igazság nyara, amely jöve, és a ti emlékeitek gyalázatossá levék, és a galetkik kiköpnének nevetek hallatán!*

#### Vergjorn a kímélő (#6128)

□ „Majd egymás közt szított haragjuk áldozatai lettek. Először csak kisebb csoportok, majd a galetki nép egyre nagyobb hányada beszállt a hábo-rúba. A színtek közti átjárásí talmat megszegtek. Sokan elköltöztek... Az alkímisták új robbanó-anyagával hihetetlen pusztításra lett képes az új birodalom. Meg is kezdik a régi városok, és az ott élők eltakarítását. De nem vigyáznak... A papság 100 éve kihalt, az ősökrol mindenki megfeledkezett. A könyvtárak hatalmas hányadát megsemmisítették. A mágusok létrehozták önálló barlangvárosukat... Az új-birodalomban már tízeves kortól katonai kiképzést kapnak a galetkik. A király véres diktatúrája a katonai hatalom-ra épül... A mágusok elszabadítottak egy halálos kórt, amely megállíthatatlan tombol... Nem jön el proféta, nem segítenek az ősök, és az őt-magát marcangolja szét... Syl Shass elf harcoss ejti el a hegy utolsó galetki-torzát, kitüntetést kap hóstéteért...” Részlet a Sötét Próféciából **Slom al Manir'Wa Calen (#8864)**

#### EGY KATONATÖRTÉNET...

Áll néma sereg, visszafojtott csendben, Félelem lakozik a katonák szívében, Vár az Ellenség... fogát feni a sötétben, Galetki vére vágyik, szörnyű éhségében, S akkor egy pillanatig rájuk néz minden, Majd dob pereg, kiált harsan, s a vér szava hív!

A bátrak lelkében az erő gyülekszik, Az igazi katona a pátoszért verekszik, Az Ellenség sorai a hitüket vesztik, A harcosok testüket sorra ketté metszik, S halott rengeteg a véreben fekszik Majd dob pereg, kiált harsan, s a vér szaga kín!

Fajukért halnak, kezük értük lesz csonka, Bárkivel megküzdének a legelső szóra, Fegyverük, s már büszkeségük is csorba, Vértjük kopott, olyanok akár egy csorda, S mégis legbelül hős minden katona, Mert dob pereg, kiált harsan, s a hős szíve sír!

#### Gale, a kiskatona (#6530)

□ Feleim! Biz elképédek a napokban, mikoron hallgatám a szónokokat. Úgy érzém, hogy az os-tobaság, az önelégültség és a hazugság árja folyó-vá dagad. Biz, bevalóam, elakad a nyelvem, és lebélyőző értelmem eme szédült szóáradat, ily hatást tevők rám Leantheil és Doarwal romlott beszéde. Miközben újra végiggondolám ez galetkik szavait, kérdések tolnak ajkamra. Mert kérdem én: mily célt szolgál az ún. Tízparancsolat azon kivüle, hogy a „Próféta” személyes befo-lyása és romlott erkölcsi mennél jobban és több galetkit győzzenek meg. És kérdem én: akad-e, aki elhiszi Doarwal szemzedett hazugságát, az ősi kőtblárol, melyen olvásá saját és Leant-hil nevét? Bár kérdéseim csak sokasodának, nem hozakodok elő velök, de engednesség meg szólalom. A „Próféta” által hallott hangokat egy tudós valószínűleg auditív hallucinációnak ne-vezné. Az általa vezetett Látók nyilván gyenge galetkik, akik rászorulának egy desputa örült szem-re, ezáltal látván bizonyítani, hogy többek lennének másoknál. Sajnálom őket.

#### Vergjorn a kímélő (#6128)

□ Nőtársaim! Hogyan van az, hogy a mink ért sérelmeket rendre szó nélkül hagyjuk? Mert hogy szenilis vén professzorok és vaksi mágusok rend-re fiamnak szólitának, hogy megbecsülhető, de hogy egy szaros mágus firtorogjon az én bú-zómtól (illatom van), és ezek után a másik azt meri mondani nekem, hogy pont ilyen robosztus, büdös állat kellene neki? Jellemző, hogy pont a mágusok ilyen érzéketlenek, vagy talán pszionicistának kell lenni ahhoz, hogy valami különbséget tudjon tenni bűz és illat között? Mi-kor veszik már észre, hogy nem csak férfiak van-nak a hegyben? **Cheryl Asylum (#7602)**

□ Szomolú a világ! De nem oly szomolú azért, hogy azon bitang gonosztevők ellen fel ne lépjen, akik ily semminek, ostobának tartják. Akadnak ugyanis oly elvetemültek, akiknek (Veljogln mestel találó szavaival) „igazsága maguk felé hajlik”. Ezúton kélek minden józan galeitk, hogy ne dőljön be a hazug izsgésnek, s ne higgyen az olyan hildetőknek, aki önnön tévedhetelenségét hirdeti. Galeitk testvéreim! Ti ne földjétek a hazugokkal és megnevesíték őket! Ha nme gondolná komolyan, akál mulatságos is lehetne minden plóféta. De vizsgálmezzetek szavaml: előbb fog a patak visszafelé folyni, a hóhél megkegyelmezni, s a néma hals nótákat dalolni, semminthogy bátki is hitelt adjon, komolyan vegyen egy ilyen félszegyelmű, népbutító losszakalót. Jól jyeztek meg: a pokolba vezető út is jókallattal van kikövezve!

#### Dart Mahul bölc (#5112)

□ Testvéreim! Már véreben érzem forradalmunk képes pezségését. A Bölcsek Köre megkezdí az ún. Peticío megírását, melyben bennefoglatítik majdan a 12 pont, minden galeitk legfontosabb alapjogai. Vagy még kértek abból, hogy velünk, fiatalokkal, mint bábbal játszadoznak a kereskedők, a helytartók és a felsőbb szint láthatatlan vezetői? (Szóljatok, ha valakít kihagytam!) Nem! Szerintem ti nem ezt érdemltek. Igenis némi jogot akarunk, némi beleszólást a dolgokba, elvégre mi fogjuk letakarítani az Ellenséget. (Ha van egyáltalán!) A magam részéről a Bölcsek Bölcsének javasoltam egy galeitk képviselőkből álló alsóház létrehozását. Csatlakozzatok hozzánk ötleiteikkél! Üzenjtek nekem vagy Dart Mahulnak! Ilyesmi helyzetben mondták a felszínen egy mondas: Nem a tiéd a hajó, amíg nem a tiéd a szél. Nem tudom mi az a hajó, de remélem sikerült pár jó szórt szólnom mindannyiunk nevében:

#### Dögölt Hajnal-Dax bölc (#8832)

□ „Azoknak pedigen, akik engem vádolnak, csak annyit mondhatok, a bölc bölcsessége nem az ékes szavakban, a cokolnyás beszédben, hanem a megfelelő időben tanusított bölc hallgatásban rejlik. S mi más mondatna bátki is ennyi összeholdott sültbolondságla...” Dart Mahul Elmélkedés egy megévedt léleklől című művéből számlazo azolizma

#### Dart Mahul bölc (#5112)

□ Aki a történelmet szemléli, becslje a történekek felfoghatatlan igazságát, valódiságát, egyszerűségét. Történellemmel foglalkozni, kedves barátaim, nem tréfadolog, s nem feleslőlen játék. Történellemmel foglalkozni, és feltételezi annak tudását, hogy ezzel valami lehetelmenre, s mégis szükségesre, s nagyon fontosra törekszünk. Történellemmel foglalkozni annyit, mint átengedni magunkat a zúrvarnak, s mégis megőrizni hitünket a rendben és értelemben. Nagyon komoly feladat ez, barátaim, s talán tragikus feladat is.

#### Syndic Mitt'onya'nuruodo (#3857)

□ Kedves galeitk! Ez egy reagálás az eddig az AK-ban megjelent, tolvajokat rágalmozó, fenyegető hirdetésekre. Szerintem jobb, ha elfogadjátok, hogy az ÖV tele van tolvajokkal, és ez ellen nem sokat tudtok tenni. Minden galeitknek meg van a maga feladata: a varázsló varázsol, a harcos harcol, a tolvaj lop. Inkább annak örüljétek, hogy olyan tárgyakat, amiből egy van, nem tudunk ellopni. Mi lenne, ha féltett tárgyaitokat lopnánk el, szerintem ahhoz képest egy gyógytalt vagy arany semmi. Kedves Lord Cawdy! Pentykora (#7538) Tévedsz, az unokámmak azt fogom mesélni, hogy az ilyen balekoknak még a fejét is ellopattam, mert annyira madár volt. Ó meg jót fog röhögni rajta, mert büszke lesz nagyapjára. A kihívásokat, leveleket a (#9144)-es barlangba várom a 4. szinten. Ja, és a (#15015)-ös szövetség még várja a jelentkezőket, mert ide az olyan enyveszűeket is befogadják, mint én.

#### Toxicolopoid (#9144)

□ Mélye tisztelt fajtársaim! Nem értem egyes klán tagjai miért szídják a harcosokat, csak azért, mert néha-néha benézünk a barlangjukba egy két barátí párviadala. Nekünk ez a dolgunk. Ne hogy azt higgyétek, hogy szórakoztató nálunk sokkal gyengébb, puhány társaink leckéztetése, de fajnuk jövőjének érdekében muszáj rákényszeríteni őket harci erjük fejlesztésére. Nekünk katonáknak az egyik legfőbb erényünk (persze itt is vannak kivételek), hogy tiszteljük az ellenfelet, ami egyes más klánok tagjairól nem mondható el. Az állandó pocskondiázás helyett jobb lenne, ha a feladatuokra koncentrálnának. Kedves bárdok, hol vannak a egyszerű költemények, amelyek a széthúzás helyett elvetnék a béke magvait? Mindenki végezze a saját feladatát, mi azt tesszük. Az ösök áldásával örizzük a rendet.

#### a Karom (#6530)

□ Helló Zarg! Emékszel még rám? Valamikor, nem is olyan régen betörtél hozzám, s valami hihetetlen szerencse folytán legyőztél. Nos, én azért kereslek egy barátságos viadala, de te meg arra sem méltatsz, hogy levélben visszautasítsd. Tán becsületesen nem mersz kiállni? Szolga nélkül! Ha nem lépsz az ügyben, akkor családomb javaslatára kénytelen leszek vérbosszút hirdetni (csakhogy tudd: nem szívesen).

#### Magmatikus Bűzfelhőszáj diák (#8506)

□ Minden hegy és felszín lakónak, valamint úrvadásznak sikereiben gazdag új évet kíván:

X. 30. Proteus, Ymmor-Thal, Lex

□ Üdvözlent mindenkinek! Régészek és múltban vjálkálók figyelem! Régészkedés közben egy ősi írásra bukkantam, amit most szeretnék megosztani veletek. „155. Libertan erete utolsó megfeszítésével hatalmas flottát épít, de ezúttal nem kelnek át az óceánon, csak megkerülik a nyugati kontinentet, és annak nyugati, benépesítetlen területein telepeket hoznak létre.” Remélem segítem a múlt felderítésében!

#### Csuih, a Pusztító (#5971), a diák

□ Nem teljesen mindegy, hogy milyen kép van azon a rohadt UL-en? Olyanok vagytok, mint a tőhéncsorda: kolomplap a nyakában elindul a „fö-marha”, a többi ökor meg ész nélkül megy utána. Nemesis (#9186) a Bárdok klánjából

### KAO SZ GALAKTIKA

□ Tisztelt Judge Chris! Az fejedasz? Én azt hittem orbitális pályán keringő szemét, azért tértem ki az útból...

#### SyZgy (#1080)

□ Most cseréltem le Süngemet egy Thunderre. Örülök, ha küldenék pár infót fegyverekről, tárgyakról vagy bármiről. Előre is köszönöm.

#### Pete (#3121)

□ Népek Bropeában! Miért nem írjátok a zargokat? A Forfao (102.) csillag Alizesis (2.) bolygója körül is csak én és Delarock álljuk a sarat.

#### Dragon (#4177)

□ Don Carcharodon kapitány! Örülök, hogy a kalóz és kespész utat választottad. Szívesen felvenném a kapcsolatot veled és másokkal is. A címem: Eid Tamás, 2083 Solymár, Mátyás király u. 107/a. SMS-t is küldhettek: 30-304-1359. Más: Catiline Rui! El tudod nekem küldeni a Kraptun célkövető és más rakéták infóját? Előre is köszönöm.

#### Pete (#3121)

□ Sorstársaim! Eddig büszke voltam rátok. Most már szégyenkezem. Nincsenek bátor szabadkapitányok, akik egymást segítve végre a Formato I-ben ledöntենék a bázist. Csak egyetlen egyszer kellene egy nagy flottába szerveződni iszonyú sok bombával és 300-400 TVP-vel. Utoljára teszem ezt a toborzó felhívást, mert többet nem vagyok hajlandó hiába kérni. Viszont azoknak, akik eddig velem tartottak, és a segítségemre siettek, azoknak bármikor állok a rendelkezésemre és segítségére. Liannen övjon titeket! Köszönettel:

#### Gilamila legénysége

#### és Geirg Cat kapitány (#4191)

□ Testvéreim Liannenben! Először is köszönöm Anastasius testvérem, hogy legalább te reagáltál! De természetesen nem mindenben értek egyet veled. Liannen nem mi, hanem ki. Liannen a Teremtő, Liannen a Megtartó és Liannen a Pusztító. Liannen az Irgalmas és Liannen a könyörtelen. Liannen a Megbocsátó és Liannen a Megtorló. Talán kezdetnek elég ennyit tudnotok róla. Egyértelmű, hogy ha megvámolsz egy hajót, az nem jelenti feltétlenül azt, hogy gonosz vagy. De lehetséges, hogy ami rakétát elrabolasz egy kereskedőtől, az valahol hiányozni fog egy ellentámadáshoz. Aki Liannen nevében harcol a hódítók ellen, vagy Liannen nevében újjáépíti a hódítók által elpusztított bolygókat, az nem lehet gonosz, akár „becsületes” kereskedő, akár „becstelen” kalóz. Nem az érdekel, honnan van Macroblastod, hanem, hogy Te hol voltál, amikor pl. a Bropeában kalózk pusztították el a zarg inváziós bázist. És hol leszel, amikor a Formato II-ban újra támadást indítok a zargok ellen? Bocssásátok meg a személyes hangyételt, de a fentiek mindnyájatokhoz szólnak. Liannen övjon benneteket! Maren Schamme (#4447)