

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Éppen szép, napsütéses idő van, amikor e sorokat írom, a szerkesztőségben is mindenkinek inkább a napfényt élvezni a munka helyett. Ezt a hangulatot lehet érezni mostani számunkon. Gondolom, azt nem kell külön kiemelnem, hogy a Kombók rovat paklileírása áprilisi bolondság, de Böszörményi Gyula ÖV-s és KG-s egyperceséből is tavaszi könnyedség árad. Számomra J. Goldenlane Isteni balhé című regénye is üdítően könnyed hangvételével a tavaszt idézi, ami az itt közölt részletből is érezhető. Mindenkinek a figyelmébe ajánlom ezt a májusban megjelenő könyvet.

A sok bolondozás után essen szó komoly dolgokról! Bizonyára minden KG-s játékos értesült már a játékkal kapcsolatos változásokról. Ha valaki még nem hallott volna róla, az a 15. oldalon elolvashatja a részleteket. A Krónikában természetesen mindazon anyagok meg fognak jelenni, amit az új KG-fejlesztő, a Wasques & Ramirez Kft. eljuttat nekünk.

A címlapunkon Vida László festménye, A birodalom szolgáltatója második kötetének borítéképe látható.

Jó szórakozást az olvasáshoz!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 4. (64.) szám (2001. április) – Megjelenik havonta

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

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

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

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

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

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

Lapzárta: március 17. **A májusi szám lapzárta:** április 17.

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

ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjátékboltokban. Hirdetésfelvétel a Beholder Kft.-ben. A lapban megjelent szövegek és 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 Türelők Földje, a Káosz Galaktika, az Ősök Városa, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG) és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadownun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ISTENI BALHÉ	2
Regényrészlet	
HÓVIHAR	4
Battletech novella	
MITSUHAMA	10
A mamutócg	
EGYPERCESEK	16
Káosz Galaktika	
HATALOM LIGÁJA	19
Ranglista	
KOMBÓK	20
Univerzális pakli	
KÉRDEZZ-FELELEK	23
HKK fórum	
ÚJ VERSENYEK	24
Áprilisban és májusban	
VERSENYBESZÁMOLÓK	26
Hagyományos verseny	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
A SÖTÉT HARMADA	34
Nyálcsüllibang kalandjai	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	41
Egy ifjú galetki panasza	
ŐSÖK VÁROSA	44
1. szintű torzszülötök	
EGYPERCESEK	45
Ősök Városa	
SZÖVETSÉGI TABLÓ	46
Bemutatók	
I. BÁRDVERSENY	47
A Teron hegyben	
GHALLA NEWS	48
A TF hírei	
TF-VARÁZSLATOK	48
AZ OLTÁR	50
XV. TF- ÉS ÖV-TALÁLKOZÓ	52
APRÓK	53

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

J. Goldenlane

Isteni Balhé

Am korai még a délután gondját a vállamra vennem, alig pár perce lehetünk úton, amikor a jelen figyelmeskedik elgondolkodnivalóval. Feltűnik a távolban néhány ház, nyilván a fogadó az, de mit jelenthet a körülötte csoportosuló emberek látványa?

– Izé, szerintem hideg van – jegyzi meg Thani.

– Gondolod?

– Igen. Nagyon. Ideadnád a köpenyedet? – kéri, de nem néz rám.

– Persze – válaszolom.

Thani pedig a langyos reggeli szellő dacára bebugyolálja magát a fekete vászonba, még a csuklyát is felteszi, és lehorgasztott fejjel, mélyen lovára hajolva jön tovább. Magam érdeklődve nézelődöm, vajon mi lehet az oka a korai óra ellenére oly nagy a nyüzsgésnek.

Hamarosan észreveszem, a fogadó hátsó része kissé ki van égye, fekete koromsíkok ékítik a falakat, mintha Se-el, a Pusztító karmának nyomát viselnék a vaskos gerendák. De már nem ég, és bármi vész is érte éjjel a házat, az már messze járhat, az emberek immáron a romok eltakarításával foglalkoznak. A fogadós siránkozva tárgyalja az eseményeket atyjafiaival az udvaron.

Megállítom Armagedont, és magamhoz intem az amúgy barátságos küllemű, kissé pocakosodó fickót.

– Mivel szolgálhatok, nagyuram? – kérdi, illendő meghajlás után.

– Mi történt itt az este? – kérdem.

– Egy átkozott, csavargó asszonyszemély járt itt, és felégette a fogadóm, hogy Ro, a Kegyetlen bosszúja érje utól! De bármit is kíván nagyuram, megpróbálok előteremteni! – buzgólkodik.

Elmélázva nézek Thani után, a leányzó feltehetőleg a világ minden kincséért sem állna meg. Miért, Frej-jah, miért pont engem sújtasz vele?

– Köszönöm, ember, de nincs szükségem semmire. Mekkora a kár?

– Talán két vagy három aranypéNZ is megvan!

Az erszényembe nyúlok, és adok neki négy aranyat.

– A freita rend mindig szívéen viseli az elesettek sorsát! – fűzöm hozzá, aztán hálálkodására oda sem figyelve Thani után indulok.

Hamar utolérem.

– Miért is ilyen sietős? – kérdem, de nem válaszol.

Pár perc néma csend után újra próbálkozom.

– A fogadós valami „átkozott, csavargó asszonysze-

mélyt” emlegetett. Nem gondolod, hogy ez a leírás kísértetiesen illik rád?

– Tiszta kizárt! – morogja.

Tehát nem akar róla beszélni. Jól van, lehet, hogy nekem is jobb, ha nem tudom meg a részleteket! Aztán egy kicsit gyorsabb tempóra ösztökélem Armagedont. Lovaink lába alatt lassan kopik az út, elmaradnak a ligetek, déltájra szólók, gyümölcsösök veszik át a helyüket. Thani néma, és magam is vagyok olyan makacs, hogy ne erőltessem a társalgást. Csend feszül közöttünk, amit csak Tavaszváró Arleen apróbb teremtményei törnek meg folyamatos zsongással. Forró fénnel ragog körülöttünk a nyár.

Kora délután intek először megállást, egy barátságos, és egyelőre még ép fogadó előtt. Thanival nem törődve leszálok lovamról, és bemegyek az épületbe. Pár szóval utasítom a fogadóst, hogy csomagoljon két emberre három napi élelmet, és egy öltözet ruhát, valami suhancnak valót, egyszerűt, aztán visszamegyek az udvarra. Vajon hol lehet útítársnóm, nézek körbe. Ennyi idő nyilván elég neki, hogy bajba kerüljön, és reggeli haragom ellenére igenis aggódom érte. Meg persze a környezetéért is.

De hamar meglelem, az udvar közepén álló kerek kút mellett, olyan négyszer négy lépésnyi medence derékig érő köfalán ücsörög, lábát hűsíti a vízben. Magam is odavezetem a kúthoz Armagedont, és vizet merek a lóitató vályúba. Aztán odalépek a medence mellé.

– Nagyon fáj? – kérdem, a bokája felé intve.

– Á, dehogy! – legyint. – És jó neki a hideg víz! Estére oké leszek – bíztat.

– Te tudod – hagyom rá vállat vonva, aztán előveszem a nyeregtaskából a szappant, és nekilátok lecsatolni alkarvédőimet. – Neked nincs kedved megfürdeni? – javaslom közben.

Szent borzadály ül ki az arcára.

– Ugyan, menj a francha, tegnap reggel már vizes lettem!

Hát, ez is egy felfogás, gondolom, és leveszem mellvértemet is.

– Azóta történt ez meg az – intem. – Meglehetősen füstszagú vagy.

– Nincs az az isten, aki miatt belemennék! – szögezi le komoly képpel a leányzó.

Aztán felkapja a fejét, és egy aprócska „hajaj” nyögés kíséretében ruhástól belesobbán a medence vizébe. No lám, gondolom, de mielőtt megérdeklődhetném, miféle

szeszély miatt hajlandó mégis mosakodni, lódobogást hallok. Érdeklődve fordulok a fogadó udvarára bevágató lovas felé.

Egyáltalán nem bizalomgerjesztő figura, tuskés hajú, rosszarcú, viseltes göncei meglehetősen kormosak. Visszafogja lovát, és egyenesen hozzám léptet. Egy pillantással ellenőrzöm Armagedont, megbízható háttasom felemelt fejével, harcra készen áll, és bár az imént vettem le mellvértemet, továbbá pallosom is jó másfél lépés távolságra van tőlem, de valahogy nem látom okát, hogy aggódnom kéne egy esetleges, a fickóval való verekedés miatt.

– Uram, nem látott egy fiatal fruskát erre menekülni? Szakad a ruhája, meg kormos is, és fél lábára biceg. Lisa a neve – szólít meg.

Sietség nélkül nekidőlök a medence kőkorlátjának, ott, ahol a másik oldalon Thani reszket, orrig a vízbe merülve. Hm, szóval Lisa.

– De, láttam – jegyzem meg.

Hisz egy freitan nem hazudik. Soha, semmilyen körülmények között sem.

– És merre ment? – kérdi a fickó mohón.

– Miért keresi? – kérdem merengve.

– Tegnap este kockáztam veled, de csalt a kis ribanc, elvesztettem az összes pénzemet. Aztán, amikor kiderült, hogy ölmozottak ám a kockák, akkor meg rámgújtotta a fogadót. Arra, Sol felé, ha onnan jön, talán láthatta is – int a fickó.

– Tényleg láttam azt a fogadót – bólintok.

Ez is így van.

– Segítsen elkapni a kis mocskot! – kérlel.

– Szerintem nem lehet messze – vonogatom a vállamat, és ennél aztán tényleg semmi igazabbat nem lehetne mondani. – Sánta a lova is – magyarázom.

– Köszönöm, uram! – int nevetve, aztán megsarkantyúzza hátsát, és elvágat.

Nem törődöm tovább veled, megfordulok, és nem fogom vissza magamat, megteszem, mit szívem kíván; határozott mozdulattal víz alá nyomom Thani szöszí fejét. No, nem sokáig, csak amíg elszámolok tízig, lelkem nyugtandó. A leányzó vitézül küzd, aztán amikor a felszínre engedem prűszkölve vág át a medence másik oldalára, és csapzottan, köhögve kihasal a kófalra.

– Fá-ázo-om! – vacogja felém, sűrűn összekoccanó fogakkal.

– Szóval csalsz szerencsejátékban, gyújtogatsz, és még le is tagadod! – mordulok rá, de magamban kíváncsian várom, vajon miféle jól hangzó mesével fogja kimagyarázni magát.

– Frászt! – köpi felém. – Ez a fazon rávett, hogy játsszak, pedig nem is akartam, aztán ő csalt a játékban, amíg el nem nyerte az összes pénzemet, és utána még ráadásul meg is akart erőszakolni. Tiszta szerencse, hogy közben véletlenül felgyulladt a ruhája!

– Aha, „közben véletlenül felgyulladt a ruhája”, úgy el tudom képzelni! Ha ez így van, és ráadásul ő nyert, akkor

most miért üldöz? – kérdem, de csalódnom kell, ha azt hiszem, hogy erre nem tud mit válaszolni.

– Mert utána visszaloptam az egészemet, amit elvesztettem – morogja, és közben még az arcát is nekiszorítja a meleg köveknek.

– Miközben erőszakolt – jegyzem meg, és alig bírom visszafogni nevetnékemem. – Ne is magyarázd, értem én, mi mással is törődhetnél volna közben, igaz?

– Na látod, hogy látod – hagyja rám, és passzívan fázik tovább.

Vigyorogva megrázom a fejemet, de nem forszírozom tovább a kérdést. Immár három szemtanútól is hallottam a tegnap éjszakai eseményekről, ebből már el tudom képzelni, hogy körülbelül mi is történthetett. Bár a teljes igazságot feltehetőleg soha sem fogom megtudni, de nem is fontos. Hogy Thanit előbb, vagy utóbb meglincselik, az már ennyiből is világosan látszik.

Aztán levezem az ingem, és megmosom arcomat meg a tarkómat a kellemesen hideg vízben. Kis idő múlva már nem hallok Thani fogvacogását, érdeklődve pillantok fel, de még megvan. Feje alá kulcsot kézzel, félig leeresztett szempillákkal néz. Nem mondom, általában kedvelem, ha megakad rajtam némely kedves mosolyú hölgyek pillantása, de most határozottan zavar, ahogy Thani bámul, hát gyorsan megtörölközöm, és felöltözöm. A borotválkozást is mellőzöm, pedig lassan ideje lenne. No, majd.

– Ha megszáradtál, indulhatunk! – vetem még oda neki, és bemegyek az épületbe, ahol kifizetem és elteszem a számunkra csomagolt elemőzsiát, meg a Thaninak szánt ruhát.

Mire visszatérek az udvarra, a leányzó már vezeti kifelé a lovát. Sietség nélkül felszállok Armagedon nyergébe, és követem. Csak az úton érem be, lassan, alig bicegve lépked hátsa mellett. Hamarosan elérjük az elágazást, és lefordulunk a forgalmas, kövezett útról. Innenlőt meredekebben tartunk felfelé, és ritkulnak körülöttünk a művelt földek is.

Thani nem sokára elfárad, felül a nyeregbe, de a lova sem bírja, így hamarosan leszáll, és ezt még megismétli néhányszor a délután folyamán. Közben páratlan éleselméjűségéről tesz tanúbizonyságot, midőn több tucát kifogást talál arra, hogy akár egy pillanatra is, de megálljunk, úgymint; „egy túske ment a talpamba”, „innék egy kortyot”, „megigazitom Szöszmősz nyergét”, „jé, egy pillangó”, „kifésülöm Szöszmősz szeméből a sörényét”, „megigazitom az övem”, „kifésülöm a saját szememből a hajamat”, „vakít a napfény”, „visszafésülöm a szemembe a hajamat”, „hú, de magasn vagyunk!”, „hú, még olyan magasra fel kell mennünk!”, „megigazitom az ingemet”, „fáj a lábam”, „Szöszmősz lába is fáj”, „Armagedon biztosan nem fáradt még el?”, és legvégül; „az ott már erdő?”

– Igen, az már erdő – pillantok le a mellettem versenyt sántikáló párra, aztán felnézek az alkony ezer színében játszó égre.

Hallod-e Daal, te nagyhatalmú, féled-e már a jöttünket?

HŐVIHAR

Hetven perccel később elfoglaltuk pozíciónkat.

Ez idő alatt Joyer és az emberei megpróbálták minél több vibroaknát elrejtetni a tő jegében. Ha nem vittek volna magukkal ipari lézervágókat, lehetetlen feladattal találták volna szembe magukat. Még így is tetemes időt emésztett fel, melynek sajnos nem voltunk bővében.

Szakaszom időközben jól védhető pontokat keresett a mehek számára a partvonal közepénél, egy alacsony dombhát mögött. A part többi része a tő innenső felén nem volt más, mint egy szinte tökéletesen függőleges, három mechnyi magas jégfal. A tő megkerülése egy göröngyös, sziklatömbökkel telezsórt földdarabon való átkeléssel járt volna együtt, amely bármilyen haladást szármalmas botladozássá lassított volna. Nem, ha Walker és a bandája errefele jön, akkor biztos, hogy pontosan az útjukban helyezkedtünk el.

Reddis egyik mechjét előreküldtem a bányák irányába, hogy jelezze, ha valami készül, azután elhelyezkedtünk, és várakoztunk.

Nyugalmunk nem tartozott sokáig. Tizenöt perccel később a *Rattlesnake* már száguldott is állásaink felé, óvatosan kerülgetve az előzőleg telepített aknákat. A pilóta tőlem alig tíz méternyire állította meg mechjét, és újabb három másodpercebe telt, amíg beüzemelte lézeres kommunikátorát.

– Jönnék – lihegte akadozó hangon, mintha ő maga is futott volna. – Legalább egy megerősített szakasz, a többieknek nyomát sem láttam.

– Nagyszerű – mondtam. – Térjen vissza a szakaszához, és mondja meg nekik, hogy álljanak készen.

Nem vártam meg a távozását, inkább Joy felé fordultam, aki az utolsó vibroakna telepítését felügyelte. A kommunikációs lézerek ismét néhány másodperc kellett, hogy felvegye a kapcsolatot Joy rádiójával.

– Fejezzétek be, Joy – szóltam bele a mikrofonba. Láttam, hogy Joyer előhúzza a rádiót derékszíjából.

– Közelednek?

– Legalább egy szakasz.

– Oké, indulunk. Öt perc múlva befejezzük, és újabb öt kell, hogy elhúzzunk a pokolba innen. Sok szerencsét, és próbáljátok épségben hagyni a mechet.

– Ahogy kívánod.

Figyeltem, ahogy Joy átadja üzenetemet a munkacsoportoknak, akik hamarosan beszálltak járműveikbe, és elhagyták a tő jegét. Szállingózni kezdett a hó, tovább fokozva a táj fehérségét. Az egyedüli színfoltot a túlsó parton heverő fekete és szürke sziklatömbök jelentették, valamint szakaszom szürke-fehér foltos álcázótakarói.

Egy nagyjából egyenes, százötven méter hosszú vonal mentén helyezkedtünk el. Tony és én voltunk középen, mindketten egy *Headbunterben* ültünk. A széleken várakozó Mikki és Corlin *Diamondbackjai* voltak legközelebb a partvonalhoz. Valamivel előttem még ki tudtam venni a vibroaknák lehelyezésének nyomait, de a szél és a hó lassan jégtakaróba olvasztotta őket.

– Főnök. – szólalt meg Tony a rádióban. Mechjeinket üvegszálás optikai kábel kötötte össze, nehogy kommunikációnkkal felhívjuk magunkra a Hadurak figyelmét. – Hé, főnök.

Bekapcsoltam a mikrofont.

– Ma a baj?

– Hogy a fenébe fogjuk ezt kihúzni? – kérdezte.

– Remélem simán.

– Tudod, mire gondolok.

– Nem igazán – sóhajtottam. – Ne feledd el, csak az Alfa felbukkanásáig kell kitaranunk.

– Na persze, HA az Alfa időben érkezik. Ha viszont egy kicsit is késlekednek, mi már csak történelem leszünk – méghozzá nagy „T”-vel.

– Mindig is a történelem volt a kedvenc tantárgyam. Reménykedjünk, hogy semmi olyasmi nem fog történni, ami miatt meg kellene változtatni a véleményem.

Corlin szakította félbe beszélgetésünket.

– Mozgást érzek, távolság ezer méter, irány nulla-három-kettő.

A Corlin által jelzett irányba néztem. A hó már szinte átlátszatlan függönnyé vastagodott, de még így sem tudta elrejtetni a közeledő mehek körvonalát. Az előreküldött felderítők öten voltak, csupa könnyű és közepes mech. Elnagyolt nyílhegy formációban haladtak. Miközben figyeltem őket, észrevettem, hogy a Hadurak még arra sem vették maguknak a fáradságot, hogy mechjeiket téli álcázóval lefessék. A gépek élesen elütöttek környezetüktől.

Egy *Griffin* haladt legelől, tőle balra egy *Trebuchet* és egy *Wasp*, jobbra pedig egy *Vulcan* és egy *Javelin*. Lassan haladtak, de főként a jég, mint a körültekintés miatt. Egy pillanatig szánalmat éreztem irántuk, de eddigi tetteik hideg, kegyetlen valósága gyerty lángként fújta el az érzést. A történetek után bármilyen tettünk könyörületese- nek számított volna, én pedig nem voltam különösképpen megbocsátó hangulatban.

– Felkészülni, emberek – mondtam a tőlem telhető legparancsnokibb stílusban. – Várják meg, amíg tüzet nyitok. Elsődleges célpont az önökhoz legközelebbi mech, másodlagos pedig a legnehezebb gép a hatótávon belül. Kapcsolják szét a kommunikációs hálózatot. Mostantól az India kódot sávón érintkezünk. Sok szerencsét.

Innentől kezdve némán figyeltük, ahogy a Hadurak szépen belesétálnak az előre elkészített csapdába. Amikor ötszáz méterre értek, kijelöltem a *Trebuchet*-t, és célba vettem a PPC-vel és a nehéz lézermeggel. Ebben a pillanatban a viharvert *Vulcan* megtalálta az egyik vibroaknát.

Olvadt jégdarabok, lángcsóvák és alkatrészek repültek minden irányba, és a mikor a *Trebuchet* megfordult, hogy megnézze mi történt, tüzet nyitottam. A PPC sugara a Hadurak mechjének bal karjába fúródott, leolvasztva róla a védőpáncélszatot, és darabokra zúzva a gépezet könyökét. A mech eléggé hátrátantorodott ahhoz, hogy a nehéz lézer lövedéke célt tévesszen, de Mikki rakétasorozata így is megszorozta a vékony hátsó páncélt. A *Trebuchet* pilótája felismerte, mennyire súlyos sérüléseket szenvedett, ezért a *Griffin* és a *Wasp* kíséretében megpróbált visszavonulni. A *Vulcan* maradványai és a fej nélküli *Javelin* torzója már mozdulatlanul heverték a jégen. A felderítő szakasz túlélői anélkül húzódtak vissza a tó túlsó partjára, hogy akár egyetlen lövést is leadtak volna.

– És most? – kérdezte Mikki. A harc izgalmától még mindig kapkodva vette a levegőt.

– Most már legalább tudják, hogy itt vagyunk – feleltem.

– Igen, de a következő alkalommal nem lesznek ennyire óvatlanok. Többen jönnek, és jobban figyelnek majd.

– Az igaz, de legalább húsz perc kell nekik a feljelföldéshez, és addig az Alfa annyival is közelebb ér.

– Túlságosan bízol Hart őrnagyban, Woz.

– Kénytelen vagyok. Állandóan azzal fenyeget, hogy rajtam fog lögyakorlatot tartani. Hálából adok neki egy esélyt.

– Ne viccelődj ezzel, Woz.

– Időben itt lesz – mondtam sokkal magabizto-



sabban, mint ahogy éreztem. Ezután már csendben várakoztunk. Huszonöt esztendőnek tűnő huszonöt percen keresztül vártuk a következő támadást. Mindkét Elfogó szakasz ugyanolyan feszült volt, mint mi, és kétszer kellett figyelmeztetnem Reddist, hogy fogja már be végre a száját, és ne zavarjon a kérdéseivel. Mindannyian tükön ültünk, a várakozás kezdett az idegeinkre menni.

Pilótaülésemben hátradőlve a következő támadás lehetséges variációit elemeztem, amikor Killerman hangja zavarta meg gondolataimat.

– Parancsnoki Hatos, MAD jelzésem van kettő-nulla-három irányból, távolság háromezer méter, ötven mérföldes sebességgel közeledik.

Mögöttünk? Azonnal felegyenesedtem.

– Küldjön ki két mechet megnézni, mi az. Tartásák a távolságot, de ha tüzet nyit, intézzék el.

– Értettem.

Újra hátradőlve próbáltam megemészteni az új történést. Szinte öntudatlan mozdulattal kapcsoltam az Elfogó egyes szakasz frekvenciájára, és hallgattam, amint Killerman utasítást ad Elfogó Egy-kettőnek és Egy-háromnak az új jövevény megfigyelésére.

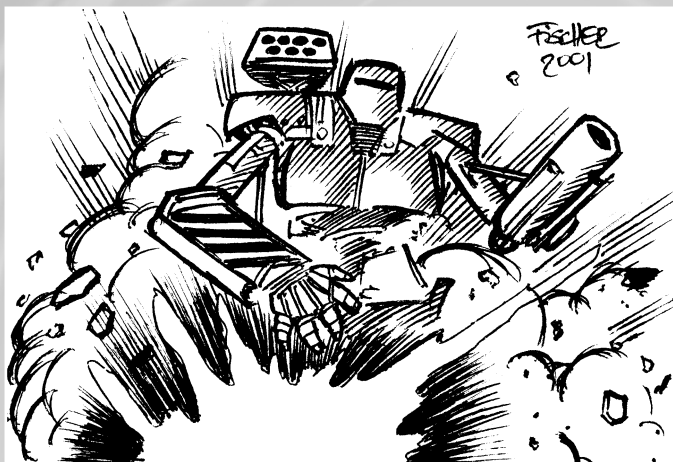
Két percen keresztül szinte teljes csend volt, miközben a két *Rattlesnake* különböző irányból megközelítette az azonosítatlan MAD észlelést. Ekkor viszont Leasson őrmester, az Elfogó Egy-kettő reszelős hangja törte meg a csendet:

– MAD észlelés hitelesítve – jelentette. – Egy *Archer*. Szerintem a miénk. További utasítások?

Mielőtt Killerman válaszolhatott volna, átbillenttem egy kapcsolót, és közbeszóltam.

– Elfogó Egy-kettő, itt Parancsnoki Hatos. Tudja azonosítani a pilótát?

– Egy pillanat, Parancsnoki Hatos. – Hosszabb szünet következett. – Negatív, túl nagy a hó.



– Főnök, találtam valamit a Yankee csatornán – szólalt meg Tony. – Azt hiszem, az új barátunktól jön.

– Elfogó Egy-kettő, tartsa a pozícióját, és várjon további utasításokra. – Átváltottam a Yankee sávra. – Archer, itt a Delta Parancsnoki Hatos. Közölje a szándékait.

– Delta Parancsnoki Hatos, itt Béta Tűztámogató Négyes. Talán jól jönne önöknek egy kis segítség.

– Sampson doki elengedte?

– Százados – felelt Minski nyugodt hangon, de azért éreztem, hogy nagyon dühös –, Sampson doki alkalmasnak talált a szolgálatra, és szeretnék megfizetni a fattyaknak.

Azon gondolkodtam, hogy az Archer tűzereje vajon megéri-e egy Minski-féle ismeretlen, bizonytalan tényező bevonását. De helyzetünk reménytelensége nem hagyott választási lehetőséget. Nagyon is szükségünk volt Minski támogatására. Beleszóltam a mikrofonba:

– Rendben, Béta Tűztámogató Négyes. Isten hozta. Helyezkedjen el százhusz méterrel mögöttem, és lőjön mindenkire, akin nincs fehér álcázó. Egyébként meg próbáljon távol maradni a harc sűrűjétől, és imádkozzon, hogy a Fejvadászok maradéka még ebben az évszázadban megérkezzen.

– Értettem, Parancsnoki Hatos.

Visszaváltottam az Elfogó Egy frekvenciájára, és utasítottam Kíllermant, hogy engedje át Minskit. Azután tovább várakoztunk a Hadurakra. Ezúttal Tony szúrta ki őket elsőként.

– Megvannak, főnök. Ezúttal hozzák a cimboráikat is.

A tó túlsó partján két századnyi mech sorakozott fel. Az első egy szénfekete *Marauder* volt, melynek láttán összeszorult a torkom. Személyesen Walker vezette a felvonulást. A *Marauder* mögött egy ütött-

kopott *Cyclops* állt – információim szerint Haylor gépe.

Összegyűlték a jégmező szélén, akár egy szagot fogott farkaskalca. Néhány másodpercig mozdulatlanul várakoztak, és tudtam, hogy tennem kell valamit, különben megneszelik, hogy az átkelés még most sem biztonságos. Kiléptem fedezékemből, és bekapcsoltam mechem külső hangszóróit.

– Hé, Walker! – szóltam bele a mikrofonba. A kiáltás hosszú, zavaros visszhangot vetett, a Hadurak szemlátomást meglepődtek. Walkernek jónéhány másodperc kellett, mire válaszolni tudott.

– Azonosítsa magát! – utasított. – Miért nyitottak tüzet az embereimre? Én...

– Felesleges szöcséplés, Walker – vágtam közbe. – Eljutott hozzánk az egyik bánya segélykérő üzenete, és nagyon jól tudjuk, mi történt.

– Vagy úgy – horkantott. – És ki az ördög vagy te?

– Már találkoztunk néhány hete az egyik irodában. Hogy vannak a bordái? Még mindig darabokban Hart őrnagy pusztakezes harci bemutatójától?

Walker hosszan káromkodott, és mechjével rálépett a jégre. Haylor szorosan a nyomában haladt, majd néhány pillanatnyi habozás után a többiek is követték. Úgy vetették ránk magunkat, mint egy fal-kányi kiéhezett kutya.

– Delta Parancsnoki szakasz és Béta Tűztámogató Négyes, koncentrálják a tüzet a *Marauderre*, amint lőtávolba ér. Lássuk, mennyit tud valójában ez a Walker.

Ekkor kezdtek felrobbanni az első vibroaknák, melyeket jóval könnyebb súlyú mechekre állítottunk be. A Hadurak többségét néhány hosszú másodpercre jég-, hó- és tűzfelhő nyelte el. Amint a *Marauder* kibukkant a zűrzavarból, tüzet nyitottam rá. Mindkét megnövelt hatósugarú PPC, valamint a nehéz lézer is elvettette Walkert, akárcsak szakszűrsaim és Minski lövései. A hőkjelző alig moccant, és magamban köszönetet mondtam a félelmetesen alacsony hőmérsékletért, mely nélkül Tony és én alighanem ropogásra sültünk volna mechjeinkben.

Hangosan káromkodtam, majd beleszóltam a rádióba:

– Jól van, egyelőre hagyjuk békén, és szedjük le a kíséretét.

Az első Hadurak eddigre már háromszáz méternél is közelebb értek, és még mindig túl sokan voltak. Jónéhány mechjük vált a vibroaknák áldozatá-

vá, mások pedig eltűntek a jégen nyílt lyukakban, de a többség épségben átkelt az aknamezőn. A *Marauder* pillanatnyilag figyelman kívül hagyva ismét célba vettem régi ismerősömet, a *Trebuchet*-t.

A mech ezúttal a bal vállába kapta a PPC sugarát; olvadt páncéldarabok és szikraeső repkedett a találat nyomán. A nehéz lézer lövedéke pontosan a *Trebuchet* fejébe fűrődött; a bekövetkező robbanás a mech fejének jó részét darabokban szórta szét a jégen. A harci gép még egy másodpercig dülöngélve állva maradt, majd füstölgő fejjel, szinte már kecsesen előredőlt.

Éppen célba vettem következő ellenfelemet, Haylor *Cyclops*-át, amikor Mikki hangját hallottam sisakomból.

– Woz, kezdek kifogni a lőszerből.

– Mennyi maradt? – kérdeztem egyre növekvő nyugtalansággal.

– Három újratöltés.

– Corlin?

– Úgyancsak – vakkantotta.

– Minski?

– Mindegyik indítóhoz hat, uram.

– Rendben – szoltam megjátszott magabiztossággal. – Mikki, Corlin, Minski, visszavonulni az Elfőgő szakaszok vonaláig. Tonyval biztosítjuk a fedezetet. Ha odaérték, önök fedeznek minket.

– És azután? – kérdezte Mikki.

– Azután következik a „B” terv.

– Világos, Woz. Sok szerencsét. – A két *Diamondback* begyűjtotta ugrórakétáit, és csatlakozott az egyre távolodó *Archer*-hez.

A következő percekben túlságosan elfoglaltak voltunk ahhoz, hogy beszélgetni tudjunk. A Hadurak már kétszáz méteren belülre értek, lövéseik egyre közelebb csapódtak be. Műszerfalamon egyre több figyelmeztető lámpa villant fel, pozícióm kezdett tarthatatlanná válni. Most, vagy soha.

– Tony, vonulj hátra és fedezz.

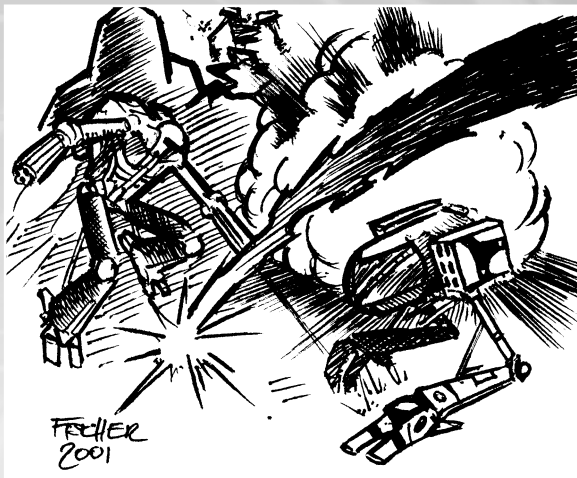
– De főnök...

– Később, Tony.

– Értettem, Delta Parancsnok.

Jobb oldalamon hatalmas füstfelhő emelkedett a magasba, amint Tony beindította ugrórakétáit. Távoztával én maradtam az egyedüli célpont, és minden Hadúr az én fedezékemre koncentrált a tüzet. Kijelzőim először sárgán, majd egyre inkább vörösen villogtak – a műszerfalam úgy festett, mint egy részeg karácsonyfa. Mindkét szárnyon mozgást éreztem, és tudtam, hogy elérkezett a lelépés ideje.

Ugrórakétáim beindításakor belepréselődtem a *Headhunter* pilótaszékébe, amint a mech a magasba emelkedett. Megpróbáltam minél tovább kerülni a



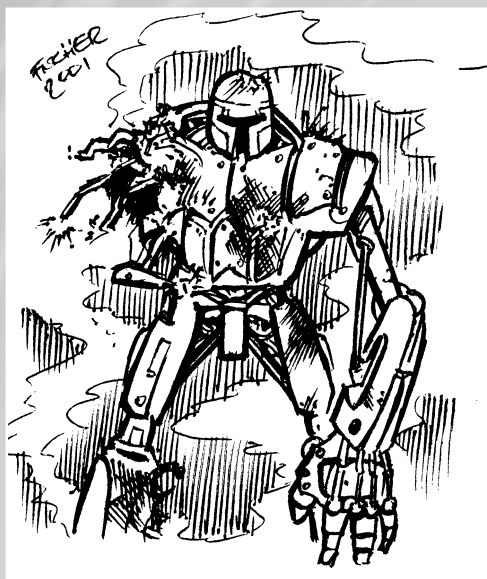
szinte összefüggő tűzfüggönytől, miközben abban reménykedtem, hogy nincs közöttük egyetlen profi agyagalamb-lövész sem. Száznyolcvan méternyi repülés után még éppen időben pillantottam vissza, hogy lássam, amint a *Marauder* vezette Hadurak eléri az alacsony dombhátat, melyet eddig tartottunk.

Gondolkodás nélkül tüzet nyitottam, és elégedett vigyorral nyugtáztam, hogy lövésem telibe találja a *Marauder* oldalát. Jökekdvem azonban abban a pillanatban tova is tűnt, amikor a nehéz mech felém fordult. Hirtelen azon kaptam magam, hogy egyenesen a mech PPC-inek kellemetlenebbik végébe bámulok. Újbol beizzítottam ugróhajtóműveimet, de alig tettem meg néhány métert, a *Marauder* tüzet nyitott.

A székembe préselődve megpróbáltam visszanyerni a mechem feletti irányítást, de nem sok sikerrel. A lövések átfúrták gépem páncélzatát, vészjelzőim most már folyamatosan vörösen világítottak. A füstön és hóviharon keresztül egy pillanatra megpillantottam az eget, miközben mechem a hátára zuhant. Tüdőmből az összes levegő kipréselődött. Bal karomba éles fájdalom hasított, nyelvemen saját vérem sós ízét éreztem.

Néhány másodpercre az eszméletemet is elveszítettem, mert a következő dolog, amit megpillantottam, a felém magasodó *Marauder* volt, amely éppen arra készült, hogy végezzen velem. Jobb karját kínzó lassúsággal emelte pilótáfülkémre, és tudtam, hogy ilyen távolságból lehetetlen elvéteni a lövést. Habozás nélkül elkezdtem kiszabadítani magam, azon fohászva, hogy még egy kicsit húzza az időt, de tudatalatt már éreztem, hogy semmi esélyem a túlélésre.

A következő pillanatban a *Marauder* jobb oldala mintha apró szilánkokra robbant volna; a mech megtántorodott a becsapódó rakétasorozat detoná-



ciója alatt. Mielőtt Walker visszanyerhette volna az egyensúlyát, Minski *Archere* robbant be a képbe, és egyenesen a Hadúr mechjének rontott. Mindkét harci gép a földre zuhant. Minski huszárak rohamától felbátorodva saját századom is a Hadurakra vetette magát, és a területet rövidesen lézersugarak és robbanások átláthatatlan káosza töltötte be.

Tony *Headbuntere* landolt mellettem; társam készen állt rá, hogy megvédjen.

– Woz, jól vagy? – kérdezte aggódva.

– Persze – horkantottam, miközben átváltottam a másodlagos, némely esetben pedig a harmadlagos rendszerekre. – Csak hülye voltam, és majdnem kiányírtak egy PPC-vel. Megsérültem, dühös vagyok, ráadásul kínos helyzetbe hoztak. A mechemen több lyuk van, mint Sun Tzu Liao orvosi jelentésén, és azt hiszem, eltörött az egyik karom. De ha ezeket nem számítjuk, nagyszerűen érzem magam.

– Fel tudsz állni?

– Túl sok itt a piros lámpa – dűnnyögtem a műszerfalra pillantva. – De azt hiszem, menni fog.

Tony fedezett, miközben kínos lassúsággal talpra küzdöttem magam. A kavargó hóvihar szinte már nyugodt háttérnek tűnt a körös-körül tomboló kímeletlen csata mellett. Századom rohamra meghát-rálásra készítette a Hadurakat, de a Fejvadászok nem hagytak rá esélyt, hogy rendezzék soraikat. Három újabb Hadúr mech került a földre, de mi is vesztetünk legalább egy *Rattlesnake-et*. A hadurak párokra bomlottak, és hátukat egymásnak vetve próbálták védeni gépeik vékony hátsó páncélzatát a *Rattle-*

snake-ek és *Raptorok* tüzétől. Embereim ezzel szemben önkivületbe esett, kiéhezett cápák módjára tomboltak, és azok a Hadurak, akik nem mozogtak elég gyorsan, hamarosan a földre fekvő mehek egyre növekvő számát gyarapították.

A körülöttük dühöngő csatára ügyet sem vetve, Minski és Walker saját párharcukat vívták. Mindketten sérüléseket szenvedtek a zuhanástól, de ez egy pillanatra sem tartotta vissza őket. Elkeseredetten csépeltek egymást, gondolataik közül kiszorítottak mindenféle stratégiát és taktikát.

Tony hangja zökkenett ki merengésemből.

– Baj van, főnök.

Rögtön felfigyeltem Haylor *Cyclopsára*, amely a csata sűrűjétől elszakadva távolodni kezdett tőlünk. Szorosan mögötte egy *Griffin* és egy *Panther* követte. Egy pillanatra megállt bennem az ütő. Annak ellenére, amit eddig véghezvittünk, túl kevesen voltunk ahhoz, hogy hosszabb időre feltartsuk a Hadurakat – a gát kezdett átszakadni.

Már éppen utasítottam volna Tonyt, hogy velem együtt vegye üldözőbe a menekülő Hadurakat, amikor a *Cyclops* felért egy tőlünk néhány száz méternyire fekvő kiemelkedés tetejére. Rakétafelhők, lézersugarak és gépágyúsorozatok borították be a rohammechet. A *Cyclops* látványos hangorkán és színörvény közepette gyakorlatilag teljesen megsemmisült. A *Griffin* és a *Panther* azonnal megtorpant, pilótáikat sokkhatásként érte az iszonyatos pusztítás látványa.

A hó- és füstfelhőből Hart őrnagy *Battlemastere* lépett elő, mögötte pedig a parancsnoki szakasz többi tagja. A *Cyclops* maradványai mellett elhaladva a másik két Hadúr mechre vetették magukat. A *Panther* pilótája okosabb volt, és azonnal kikapult. A *Griffin* azonban tüzet nyitott az őrnagyra. A Parancsnoki Szakasz megtorló tüze egy szempillantás alatt lángoló romhalmazzá változtatta a Mechet.

Miközben az Alfa maradéka is csatlakozott hozzánk, aktiváltam a rádiómat.

– Minden Delta egységnek, itt Delta Parancsnoki Hatos. Elszakadni, gyülekező a tóparton.

Mosolyogva figyeltem, ahogy embereim eltávolodnak a Hadurak mechjeitől. Az Alfa és a Delta köze szorult Haduraknak nem maradt esélyük. A harcnak azonban még nem volt vége.

Figyelmemet ismét Minski és Walker párvadala felé fordítottam. Fogalmam sem volt, hogy bírták ennyi ideig. Az *Archer* jobb karjának csak hült helye volt, akárcsak a lábakat védő páncélzatnak. Hűtőegységeiből füst gomolygott, Minski valószínűleg már pirosra sühetett odabent. Az *Archer* már csak egy hajsza választotta el a megsemmisüléstől, és a srác halálának gondolatára összeszorult a gyomrom. Az állapotjelzőre pillantva azon gondolkod-

tam, hogy viharvert mechemmel Minski segítségével sietek, de rá kellett jönnöm, hogy gépem alkalmatlan a további harcra.

Azonban a meccs még nem volt lejátszva. A *Marauder* bal karja, és oldalának egy része már szintén a múlté volt, és a jobb kar is kissé akadozva mozgott. Mindkét mech olyan mértékű sérüléseket szenvedett, hogy egy szokványos csatában már rég visszavonultak volna, de ez a harc személyes jellegű volt, már csak egymás megöléséről szólt.

Minski hirtelen megrohamozta a *Maraudert*. A meglepett Walker csak egy másodpercet késlekedett, de ennyi is pont elég volt. Egyetlen megmaradt lézerével folyamatosan tüzelve az *Archer* pillanatok alatt megtette a köztük lévő távolságot. Az ütközés hangja a fagyos levegőbe hasított. Végigfutott a hideg a hátamon.

Mindkét mech megpróbálta megőrizni egyensúlyát, de a *Marauder*nek hátrálnia kellett néhány lépést, hogy állva maradjon. Az *Archer* a lehetőséget kihasználva előrelépett, és öklével Walker mechjére sújtott. Minski újra és újra lecsapott a *Marauder* horpadt páncélzatára. A rákszerű mech megpróbálta védeni magát, majd viszonzni a megsemmisítő erejű ütések, de már túl sok sérülést szenvedett. A *Marauder* páncéllemezei a szemem előtt szakadoztak le a gépről, miközben megpróbálta tűz alá venni az *Archer*t erre teljesen alkalmatlan fegyverével. Az egyik csapás végül mélyen a *Marauder* torzójába hatolt, és meghallottam a felrobbanó lőszerrek rémisztő, pattogó hangját. Minskinék éppen csak annyi ideje maradt, hogy elszakadjon ellenfelétől és egyet hátráléppen, mielőtt Walker mechje darabokra robbant. A detonáció a szélrózsa minden irányába szórta széjjel a *Marauder* alkatrészeit, és tudtam, hogy Walkernek esélye sincs a túlélésre.

Az *Archer* egy hosszú másodpercig mozdulatlanul állt, legyőzött ellenfele tetemét bámulva, majd megfordult, és elindult felénk.

– Minski, minden rendben? – szoltam bele a rádióba.

– Igen – hangzott az érzelemmentes válasz. – Vége.

Walker és Haylor vezetése nélkül a megmaradt Hadurak harc nélkül megadták magukat.

Nos, nagyjából ennyi a történet. A túlélő banditákat lesítettük, amíg a Broken Wheel HQ-ról meg nem érkezett a küldetés, hogy biztonságosabb helyre szállítsa őket a tárgyalásukig. Walkeren és Hayloron kívül a Hadurak tizenkét mech-et veszettek (a többől később kihalászott kettőt is beleszámolva), valamint hét mech-harcost. Az újrájóukat pontosan ott találtuk meg – a kráter mellett –, ahol



Maasin kapitány megjósolta. Azonnal megadták magukat, amint Mitchell Mansfield, a Gamma parancsnoka közölte velük, hogy ha nem teszik, rájuk robbantja a fél hegyoldal – amit természetesen habozás nélkül meg is tett volna. A zsákmányolt mechekben rengeteg drágakövet találtunk. A támadástól sokkot kapott bányatulajdonosok belementek, hogy jutalomként megtartsuk a zsákmány egy részét.

Ami engem illet, egy hetet töltöttem a kórházban a törött karommal, három törött bordával, és egy enyhe agyrázkórással. A századom sokkal jobban megúsza a dolgot. Bár két *Rattlesnake*-et veszítettünk, és egyetlen gép sem üszta meg ép bőrrel, viszont az összes pilótánk életben maradt. Az őrnagy természetesen morcosan nézett rám, és morgott magában valamit az ősz hajsziálákról is, de ezúttal legalább nem akart személyesen agyonlőni.

Minski is meglátogatott. Csendesen, elgondolkodva nyilatkozott csak a csatával kapcsolatban – nem csoda, hiszen most esett át tűzkeresztségen. A jeges harcmezőn vált belőle igazi mech-harcos – nem csak papíron, ténylegesen is. Jó ideig beszélgettünk, mielőtt megjelent volna Marcy Brown, hogy visszavigye őt a Bétához.

Öt percig élvezhettem a csendet, ekkor viszont betoppantak szakasztársaim. Még javában taglaltuk a csata eseményeit, amikor megjelent az ápolónő, és szigorúan kiparancsolta őket.

– Lehetett volna rosszabb is, főnök – jegyezte meg Tony az ajtó felé tartva.

– Mégpedig? – kérdeztem.

– Ha Walkerék megnyerik a csatát.

Ebbe még belegondolni sem mertem...

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Központ: Kyoto, Japán

Elnök/Vezérigazgató: Toshiro Mitsuham

Az Igazgatótanács elnöke: Samba Oi

Vállalati forma: Nyílt részvénytársaság

Főbb részvényesek:

Eiji Yakamura (20%)

Samba Oi (13%)

Yuriyasu Shin (11%)

Oguramaro Saigusa (10%)

Akae Uehara (10%)

FŐBB LEÁNYVÁLLALATOK:

SZÁMÍTÓGÉP: Mitsuham Computers, Black Lotus Software, Dolmen Data Systems, Aekei Heuristic Technology, BrainWave Inc.

ROBOTIKA: Mitsuham Automatronics, Elk-Sedge Systems, VOR Robotics, DriveWare Technologies, Astin Remote Systems

MÁGIA: Mitsuham Magical Services, Pentacle Distributing Inc., HermeTech Associates, Pentacle Press, Ambrosius Publications, Mitsuham Thaumaturgical Research

SZÓRAKOZTATÁS: Mitsuham Media, Confederate Broadcasting Company, Soonan Simsense, Mitsuham Music, Highstar Inc.

NEHÉZIPAR: Mitsuham Industrial Technologies, Automation Systems Inc., Zen-Marsh Chemicals, Takai Development Corporation, Mitsuham-Benguet Mining

A Mitsuham Computer Technologies (MCT) hosszú ideig utolsó helyen állt a három számítástechnikai megacég versenyében, közvetlenül a Fuchi és a Renraku mögött. Az állandóan szállongó szóbeszédnek kívül, mely szerint a cégnek szilárd jakuzás kapcsolatai vannak (erre később majd bővebben is kitérek), a Mitsuhamról nem lehet túl sokat tudni. Most azonban, a küszöbönálló cégháború hajnalán, amely máris kiütötte két legnagyobb konkurensét, és az MCT olyan pozícióba került, ahonnan már könnyedén elcsípheti a high-tech üzlet első helyét. A Mitsuham az élre tör – és nem válogat az eszközökben. A közelmúltban komoly technológiai áttöréseket értek el, melyek egy részéről az utcán még nem is szereztek tudomást, mert a céglegények nem hagytak maguk után túlézőket.

Sokat tudok a Mitsuhamáról és kedves kis játékszereiről, mert a cég védőszárnyai alatt nőtem fel. Arra készítettek fel, hogy szüleim példáját követve egész életemet ne-

kik szenteljem... de egyszer csak válaszút elé kerültem. To-temem és munkám nem fértek meg egymás mellett, ezért hát leléptem, amíg még volt rá módom. Nem volt bennem semmi nehezítés – családommal és barátaimmal mindig is jól bántak –, de én sem a falvédőről jöttem; pontosan tudtam, mivel foglalkozik az MCT, és milyen módon érik el sikereiket. Sokat tanultam a cégnél eltöltött időm során, és a megmaradt kapcsolataimon keresztül még mindig tudom, kik ülnek a hűsoszafék körül. Kövessetek hát, és megmutatom nektek, miféle hazugságok rejtőznek az MCT nagy gonddal fenntartott árnyékfala mögött.

AZ ÜZLET

Bár a Mitsuhamát mindenki főként számítástechnikai cégként tartja nyilván, az összes többi megatársasághoz hasonlóan egy sor más dologgal is foglalkoznak. Ezek közül néhány bizonyára még nektek is meglepetést fog okozni.

SZÁMÍTÓGÉPEK

Az MCT a számítógépes kutatás és tudomány egyik vezető vállalata, szoros versenyben a Renrakuval, de mindkét fronton kicsivel elmaradva a Cross és a Novatech mögött. Azonban, mialatt a Renraku a cégháború hatásait próbálja kiheverni, a másik két cég pedig a sorait erősíti, a Mitsuham szabadon garázdálkodik, és mielőtt riválisai észbe kapnának, megpróbálja még magasabbra tornászni a léceit.

A Mitsuhama komoly előrehaladást ért el a behatolásvédelem terén. A különösen brutális JG-íról elhíresült MCT a hírnevére támaszkodva céges vásárlókat keresett magának. Máris sikerült néhány megrendelőt elszípkáznia a Renrakutól és a Novatechtől, és szeretne még tovább terjeszkedni a piacon.

A Mitsuhama kiváló rigófelszereléseket és távirányítású robotrendszereket gyárt. Elsősorban felső kategóriás szoftvereket és alkatrészeket a rigó interfészekhez, robotpilótákat, rigóirányítású biztonsági rendszereket, ipari droidokat és robotokat. A cég minden kétséget kizáróan továbbra is erőltetni fogja a fejlesztéseket ezeken a területeken.

>>>>>(Az MCT egyik kevésbé ismert találmánya a Grid-Giude™ rendszer mellé kifejlesztett forgalomirányító szoftver, melyet már több metropollexumban is alkalmaznak a közlekedési dugók elkerülése érdekében. Úgy hallottam, az MCT minig beépít egy hátsó ajtót is a Grid-Giude-ba, így a cég bármikor leköveszheti a rendszert használó bejegyzett járműveket. Az MCT nem túl gyakran él ezzel a lehetőséggel, de azért jó, ha tudtok róla.)<<<<<<

– Road Rash

Az MCT számítógépes hardverei kivétel nélkül első osztályú darabok, főként a desktopok és a hordozható személyi rendszerek. A cég nem foglalkozik annyira aktívan a nagyszámítógépes rendszerekkel, mint a Renraku, de személyi számítógép és hálózati üzletága egyre növekszik. Bár egy karcsú, szexi Novatech számítógép kétségkívül jobban mutat, a Mitsuhamaszerkezetei sokkal költséghatékonyabbak, és áraikat az átlagvásárlóhoz szabták. Az MCT Sakura™ személyi számítógépeknek például kiemelkedően jó forgalma volt a múlt évi üdülési szezonban.

A Mitsuhamas az úgynevezett „wetware”-ek – biológiai alapú számítógépes rendszerek – piacán is egyre nagyobb területet hódít el. A bio-számítógépek ötlete már azóta létezik, hogy Hikita kifejlesztette az ASIST'-ot, de igazán nagy előrelépés nem történt az ügyben, köszönhetően a találmány számos hátulütőjének a modern, optikai chippekkel felszerelt számítógépekkel szemben. Azonban a Mitsuhamas hátrányos tulajdonságok ellenére is tovább foglalkozik a technológiával.

>>>>>(Egy sokkalta fejlettebb agy-számítógép interfész rendszeren is dolgoznak. Nem azzal a fajtával, melynél az agyadhoz kapcsolod a masinát; sokkal inkább arról van szó, hogy egy agyat kapsz a gépedhez. Természetesen most kibermantikáról, kiborgokról és agy-transzplantációról beszélünk.)<<<<<

– Bull

„The Best Ork Decker You Never Met”

>>>>>(Azt hallottam, Dr. Halberstamot (igen, az a Dr. Halberstam) tanácsadóként bérelték fel az MCT wetware programjához. Halberstam háterét ismerve kiráz a hideg, ha belegondolok, mik folyhatnak az MCT némelyik szigorúan titkos laborjában. Legyetek óvatosak a Mátrixban, cimborák.)<<<<<

– Black Isis

„Download or Die”

ROBOTIKA

A robotika, és a rá épülő technológiák az MCT befektetéseinek igen tetemes hányadát képviselik. A cég a világ első számú ipari robot gyártója.

>>>>>(A Mitsuhamas elképzelése szerint a robotok jelentik a tökéletes munkaerőt: nem betegszesznek le, nem sírnak jobb munkakörülmények és fizetésemelés után, és ami a legfontosabb: nem pártolnak át a versenytárshoz. Rádásul habozás – vagy könyörület – nélkül teljesítik a parancsokat...)<<<<<

– Lady Black

>>>>>(Egyszer felbérelt egy szakszervezet, hogy szabotáljam a Mitsuhamas céges hatalomátvételét. A melósok tudták, hogy a papírok aláírása után tíz perccel már az utcán találgák magukat, és a Mitsuhamas robotokkal helyet-



tesíti majd őket. A Mitsuhamas támogatása nélkül viszont a cég szépen lassan tönkrement, és végül az értéke egytizedéért felvásárolták. Ez az élet.)<<<<<

– Blade

A Mitsuhamánál a robotika két fő ágra oszlik: hardware (robotok és droidok), valamint irányító rendszerek. A hardware-ek terén a cég folyamatosan új fejlesztésekkel áll elő. Az MCT szinte minden elképzelhető területre fejleszt és gyárt robotokat, távirányítású járműveket. A legtöbb ipari robotot olyan feladatokra alkalmazzák, amelyek túlságosan egyhangúak, veszélyesek, vagy fárasztóak lennének az emberi munkaerő számára – legalábbis ezt írják a prospektusok. A Mitsuhamas ezen kívül biztonsági és katonai célokra is gyárt robotokat és droidokat.

>>>>>(És saját létesítményeiben hajta végre az „éles tesztek”. Ne lepődjétek hát meg, ha a következő MCT épületben, amelyikbe behatoltok, állig felfegyverzett droidok fognak örködni, melyek kiskaliberű fegyvereikből golyózápot zúdítanak rátok. Kizdem visszaszárni a régi szép napokat, amikor az MCT még pokolkutyákat alkalmazott az őrség megerősítésére.)<<<<<

– Fro

Az MCT az irányítórendszerek két fő típusát állítja elő: távirányítású (rigó), és önálló rendszereket. A rigóirányítás pontosan az, aminek hangzik: egy rendszer, melybe becsatlakozva a rigó irányíthatja a robotot. A Mitsuhamas a járműirányító rendszerektől kezdve a távirányítóval felszerelt rigódekkeken keresztül a rigószoftverekig mindennel



szakértői rendszereken dolgozik, melyeket – ki tudja, milyen okból – ABC-nek nevez. Hogy ezek a rendszerek valójában mennyire intelligensek, arról fogalmam sincs – a robotika sosem volt a szakterületem. Azonban biztosak lehetek benne, hogy az új MCT irányítórendszerek elég okosak lesznek ahhoz, hogy praktikussá tegye a biztonsági droidok használatát.

>>>>>(Ó, a francba. Az ABC annyit jelent, mint „autonóm biológiai kontroll” rendszerek. Tehát amikor egy droid kutyáival vetekező agyáról beszélnek, valójában egy kutya agyáról beszélnek.)<<<<<

– D-Con

>>>>>(Hé, cimpora, te is benyomtat magadnak azt a chipet? Nem tudod, hol szerezhetnék még néhányat ebből a fajtaból?)<<<<<

– Bung

>>>>>(A Mitsuham a városban alkalmazható robotokat is gyárt. A cég műszereszeket és szerelőmunkásokat ad el az Ares űrprogramjához, valamint karbantartó droidokat a Zurich Orbitalra, és a többi, hasonló űrállomásra. A szóbeszéd szerint az MCT különféle típusú landoló és mintavételre is alkalmas droidokat tervez, egy Ares által szponzorált marsi kutatóexpedícióhoz.)<<<<<

– Digital Kid

>>>>>(Így igaz. De nem csak ennyiről van szó; én azt is megtudtam, hogy az MCT a Pusztulat egyik kerületében teszteli a legújabb landolórobotját. Úgy tűnik, a rendszert katonai feladatok elvégzésére is alkalmassá tették, a cég pedig kíváncsi rá, hogyan működik együtt „a kutasd fel és pusztítsd el” a „találd meg és elemezd” utasítással.)<<<<<

– Whiskers

>>>>>(A Renrakuval ellentétben a Mitsuham a intelligensebb robotok – önálló, a Mátrixhoz nem kapcsolódó gépek – kifejlesztése érdekében próbál létrehozni egy MI-t. Szerencsére ez korlátozza a robot számítókapacitását, és maga az „intelligencia” kifejlesztésének gyorsaságát.)<<<<<

– Ronin

>>>>>(Azért abban ne legyél olyan biztos, cimpora. Ne feledd el az MCT wetware technológiájáról. Még nem tartanak ott az MI programjukban, mint mondjuk a Renraku vagy a Novatech, de a bionikus számítógép kutatás előbb vagy utóbb előáll valamilyen érdekes eredménnyel.)<<<<<

– FastJack

>>>>>(Remélem, nem.)<<<<<

– Ronin

foglalkozik. A cég számos nagyobb katonai szerződést is kötött robotok szállítására, főként Oroszországba, a Japán Birodalomba és Québec-be. A rigórendszereket bonyolultabb mikroszbentzi eljárásoknál, bányászati területen, valamint mélytengeri kutatásoknál is alkalmazzák.

Az önálló rendszerek nagyrészt robotok, beleértve a „buta” rendszereket, melyek egy sorozatnyi előre beprogramozott feladatot hajtanak végre, valamint a több szubrutinnal is rendelkező „okos” rendszereket, melyek több lehetőség közül is képesek kiválasztani a legmegfelelőbbet. Az okos rendszerek néha még új eljárásokat és reakciókat is képesek „megtanulni”. A Mitsuham élén jár az automata rendszerek rigóirányítással való kombinálásában – azaz a robot többnyire magától cselekszik, de egy rigó bármikor képes átvenni felette az irányítást, amikor emberi közbeavatkozásra van szükség.

>>>>>(Ez a lehetőség számos alkalommal lehetővé teszi az ellenséges rigók számára, hogy megzavarják, vagy felülírják az MCT rigója felől érkező irányítójelet, feltéve, ha a behatoló rendelkezik egy megfelelően erős jeltovábbítóval, és tudja is használni a felszerelését. A robot irányításához azonban az MCT biztonsági protokolljainak ismerete is szükséges, melyekkel a cég a távirányítású rendszereit próbálja megvédeni az illetéktelenek által kiadott utasításoktól. Tehát a meló elvégzéséhez félig rigónak, félig dekásnak kell lenned. Szerencsére én az vagyok.)<<<<<

– Weaver

Bennfentes forrásoktól hallottam, hogy az MCT különböző típusú robotkai „mesterséges intelligencia”

A köztudatban a Mitsuhamát főként a high-tech kutatási területekkel azonosítják, mint például a számítástechnika és a robotika, és a legtöbb ember fel sem tételezné, hogy a cég akár egyetlen nyuent is költ a mágiára. Ám mielőtt otthagytam volna őket, szaglásztam egy cseppet a Mitsuhama mágiával foglalkozó részlegei körül. Sas pont akkoriban kezdett el magához hívni (éjjelenként álomban rágszálókra vadásztam, és szabadon hasítottam a levegőt), így érdekelni kezdett, mivel foglalkoznak pontosan. Kissé meglepődtem, amikor kiderült, hogy az Aztechnology után az MCT a világ második legnagyobb, mágikus cikkek előállító cége.

A Pentacles Distributing, a csendes-óceáni térség legjelentősebb elosztója világszerte látja el áruval a könyvtárakat és talizmánárusokat, ezenkívül természetesen a Mitsuhamának is biztosítja a szükséges felszerelést. A cég főként a hermetikus eszközök felé orientálódott, de azért a sámánokról sem feledkezett meg, akik inkább az online katalógusokat kedvelik, azaz kimennek az erdőbe ágakat és kavicsokat gyűjteni. A Pentacles minden áruját kézi gyártásúként reklámozza, melyek anyagát mindenféle gépi segítség nélkül gyűjtötték be, nehogy az is csökkentsen a mágia erősségét. Normális esetben ezeket a cuccokat tíz méterre sem közelíthetném meg, de belsőként egy-két esetben alkalmam nyílt használni őket. Nem rossz.

>>>>>(Csak mert az MCT és a többi cég nem használ gépeket az anyag begyűjtéséhez, nem jelenti azt, hogy a körülmények nem tesznek kárt bennük. Kérdezzétek csak meg a Pentacles által alulfizetett bevándorló melósokat, akik kézzel szedegetik össze a megfelelő növényeket – vagy csupán kéziszerszámok segítségével bányásszák a kristályokat, mindenféle modern kényelmi – vagy biztonsági – be rendezés nélkül. Biztos vagyok benne, hogy ők nem annyira díjazták a cég „természetbarát” hozzáállását. Emellett felhívnám a figyelmet még valamire: ha nem magad gyűjtöd be az anyagokat, fogalmad sem lehet róla, honnan származik valójában az áru...)<<<<<<

– Silicon Mage

Az elmúlt években néhány független talizmánárus megpróbálta megtörni a Pentacles, és a piacot uraló más elosztók egyeduralmát. A kaliforniai United Talismongers Association versenyre kelt a Pentacles-zel, létrehozva egy ügyvezető „vásárlói tulajdonú” terjesztői rendszert, a kisebb, mágiával foglalkozó cégek előnyére. A Pentacles válaszképpen kiterjedt reklámkampányba kezdett, hogy jobb színben tűnjék fel a kisebb vásárlók szemében, és óvatos alkudozással elkezdte rátenni a kezét a BAN, Kalifornia és Tír Tairngire készleteire. Bármelyik oldalon szálltok is a játékba, legyetek nagyon óvatosak, mert a konfliktus egyre kiterjedtebb méreteket ölt, és újabb mágikus társaságok szállnak be a játékba. A vadászatok keményen mágikus jellegűek, az ellenfelek pedig egy pillanatil sem aggodnak amiatt, milyen erősségű varázslatot hajtanak rátok.



>>>>>(Seattle nagyon hasznos forrás a Mitsuhama számára – a cég a városon keresztül bonyolítja az üzleteit Tír Tairngire-rel. Tír nem áll túl jó viszonyban Kal Szabbal, ezért még akkor sem üzletelnének velük, ha azok kevés lennének a dologra (amit kételek); ezenkívül az Aztechnology sem kedvelik kimondottan. Így hát Tír mágikus exportjának legnagyobb része a Pentacles Distributingon keresztül bonyolódik – a haszon természetesen Tír és az MCT osztozik.)<<<<<<

– Wiz Kid

Az MCT mondhatja magáénak a Pentacles Press-t és az Ambrosius Publications-t is, Észak-Amerika két legnagyobb, mágikus témákkal foglalkozó kiadóját. A Pentacles Press számos Matrix-magazint ad ki a témáról, mint például a *Magician's Monthlly*, vagy a *Hermetic Digestet*. Ezen kívül varázslatformulákat, nagyobb terjedelmű elméleti fejtegetéseket és hasonló dokumentumokat is publikál. Az Ambrosius adja ki a *Manual of Practical Thaumaturgyt*, a professzionális varázslók által előszeretettel használt útmutatót, valamint egy sor könyvet a tudományos értekezésekről, az Ébredésről, varázslókról és mágiáról szóló bestsellerekkig. Az Ambrosius *Magic for Mundanes* sorozata felettébb népszerű a nem-felébredt lakosság körében, akik szeretnének tisztában lenni a mágia működésével.

A Mitsuhama, és számos leányvállalata – egyebek között a Petrovski Security, Parashield, HermeTech – első osztályú mágikus biztonsági szolgáltatásokat kínál céges, és magán megrendelőinek egyaránt. A védőkorlatok és őrszellemelek telepítésén kívül az MCT tanácsadókkal, Fel-

ébredt órálatokkal és biotechnológiai biztonsági lehetőségekkel is szolgál, melyekkel megakadályozhatók az asztrális behatolások, illetve tanfolyamokat is szervez a megrendelő biztonsági személyezete számára, melyek során azok elsajátíthatják, hogyan bánjanak el a mágikus behatolókkal és fenyegetésekkel. Talán mondanom sem kell, hogy a Mitsuhama folyamatosan egyre újabb és újabb eljárásokat dolgoz ki, melyeket aztán saját létesítményeiben tesztek.

A Mitsuhama „mágikus tanácsadó szolgálata” a kifinomult illúzióvarázslatok és egyéb „speciális effektusok” széles skáláját takarja, melyek egyaránt felhasználják a műérzetiparban, a kozmetikában, vagy a rendőrségi nyomozómunka során. A HermeTech Associates, az egyik legnagyobb mágikus tanácsadó cég is a Mitsuhama leányvállalata. A „tanácsadás” tulajdonképpen a cég mágusainak bérbe adását takarja. A Mitsuhama cégmágusainak többsége kedveli a tanácsadói munkát változatossága, és a különféle szakterületeken beszerezhető kapcsolatok miatt.

A valódi akció azonban a Mitsuhama Taumaturgia Kutatás és Fejlesztés részlegénél folyik. A cég legképzettebb varázslói itt dolgozzák ki a legújabb mágikus technikákat és varázslatokat, itt végzik az asztrális tér kutatását, és más mágikus ismeretek feltérképezését. A K&F ezen kívül a mágia és technológia egyedi kombinálásának kísérleteibe is besegít, illetve mágiával támogatja az új technológiai fejlesztéseket. Bár a cég jelentős erőforrásokat áldoz a kutatásra, főként mégis inkább a piacképes termékek és eljárások előállítására koncentrálnak. Azokat a programokat, amelyek belátható időn belül nem kecsegtetnek jelentős haszonnal, rendszerint félbeszakítják.

A technikai kutatási területekhez hasonlóan a mágikus K&F is vonzza a nagy koponyákat és a még nagyobb egókat, akik gyorsan kiépítik a maguk kis birodalmát, ahol megkapják a szeritűket nekik kijáró tiszteletet és figyelmet. Az igazgatóság nagyon óvatosan kezeli a cég mágikus személyzetét; a Mitsuhama sokkal szívesebben veszi el egyik alelnökét, mint bármelyik magasan képzett, kiváló varázslóját.

SZÓRAKOZTATÁS

Amikor a szórakoztatóipar kerül szóba, valószínűleg mindenkinél a nagy független cégek – Amalgamated Studios, Truman Technologies, Brilliant Genesis – jutnak eszébe, de valójában a Mitsuhama az ágazat első számú AAA-s megatársasága. Az MCT-nek komoly érdeklőségei vannak a műérzet, trideo, zene, kiadás, valamint a virtuális-valóság játékok terén is. A cég stúdiók és produkciós irodák sokasága felett rendelkezik (pl. Highstar), valamint műsorszóró társaságokat mondhat a magáénak (pl. a CBC – Confederate Broadcasting Corp.), melyeken keresztül saját termékeit reklámozza. A Mitsuhama szórakoztató részlege a politikai kavargás melegágya, ahol a következő hét szenzációja emelhet fel, vagy törhet derékba karriereket.

A lélektelen szórakoztatásból befolyó haszon bezesebe-

lése mellett a szórakoztató részleg hozzásegíti a Mitsuhamát, hogy folyamatosan a legjobb minőséget hozza a műérzet és virtuális-valóság technológiában – így segítik egymást a számítógépes részleggel. A Mitsuhama egyebek között a műérzet chip technológiában is a világ élén áll.

>>>>>(Az MCT fejlesztéseinek nagy része előbb vagy utóbb a Jakuza kezébe kerül. Példának okáért a bűnszövetkezet villámgyorsan rácsapott a JMÉ és LX-IR eladásából származó profitra, amint a Mitsuhama és a többi cég kifejlesztette a technológiát. Hasonlóképpen a Jakuzások voltak az elsők, aki JMÉ-t és neurális módszereket alkalmaztak „bunraku” társalگوkban, ahol a vendégek virtuális prostituáltak társaságát élvezhették. Kiráz a hideg, ha arra gondolok, mire fogja használni a Jakuza azokat a fejlesztéseket, amelyeken a Mitsuhama jelenleg dolgozik.)<<<<<

– Lola

NEHÉZIPAR

A Mitsuhama a világ második számú nehézipari megatársasága, nem sokkal maradván el a Seader-Krupp mögött. A cég egyaránt gyárt automatizált gyárakat, ipari kemikáliákat, előre gyártott építési elemeket, valamint földmozgatószerszöz, bányászathoz és építkezéshez használatos felszereléseket, munkagépeket. Ezen eszközök többsége teljesen automatizált, és „okos” szakértői rendszer működteti, a „felhasználóbarát” kezelés érdekében. Az MCT üzletkötői szerint a cég gyártmányai pompásan illeszkednek a „mai munkaerő igényeire”, ami annyit jelent, hogy „a gyakorlatilag analfabéta melósok is képesek használni”.

A cég feltűnően magas összegeket investált Észak- és Dél-Amerikába, valamint Ázsiában a városi rekonstrukciós programokba. A világ többi részén a Mitsuhama ezen a téren nem tartozik a felső ligába (még nem). Az európai nehézipari piacot a Seader-Krupp tartja ellenőrzése alatt, de a Mitsuhamának Dél-Amerikában is kemény konkurense akadt az Aztechnology személyében.

>>>>>(Az MCT elég jól halad a csendes-óceáni térségben is. Japánban, Hong-Kongban, Kína nagy részén és Szingapúrban az ő kezükben van a nehézipar. A cég Kaliforniában is komoly esélyesnek számít, hiszen a kormányzat a Seader-Kruppért és az Aztechnologyt egyaránt kitiltotta a területéről.)<<<<<

– Bay Jewel

>>>>>(A nehéziparba és vegyszergyártásba befektetett pénz lehetővé teszi az MCT számára, hogy hozzáférjen mindenfajta egzotikus kemikáliához, beleértve a katonai használatú idegáztokat és vegyi fegyvereket is. Nyílt titok, hogy a cég robotjainak és automata fegyvereinek egy részét ilyen halálos szarokkal tölti fel. A robotok immúnisak a gáza, a szerek hatóideje pedig gyakorlatilag azonnali.)<<<<<

– Wrath II

folyt. köv.

KEDVES OLVASÓNK!

A KG több éves pályafutása alatt három programozót élt meg, közülük a legutolsóval sajnos mindenki elégedetlen volt, a játékba nagyon sok programhiba és negatív változás került. A programozó távozott, de már nem sikerült egy negyedik embert találni, aki hibáit jóvátette volna. Most azonban úgy tűnik, megvan a megoldás, amely egykori és jelenlegi játékosaink számára a legjobb. Egy megbízható, és a KG továbbfejlesztésére és rendbehozására megfelelő erőforrásokkal rendelkező cég, a Wasquez & Ramirez Kft. átveszi a Káosz Galaktika programozását és irányítását. Reméljük, hogy ezzel végre bekövetkezik a változás, amelyre oly régóta vártatok, és ez az összetett, több éves munkával létrehozott, óriási sci-fi játék visszanyeri a hűségüket. Az új tulajdonos a játékot kizárólag interneten fogja futtatni, ezért a korábbi, levelezős játékosoknak találniuk kell legálább egy ingyenes e-mail-szolgáltatót.

További információkat a Wasquez & Ramirez Kft. internetes oldalain találtok. A játékkal együtt a karakter adatbázist is átadtuk nekik, hogy a KG-t onnan folytathassák, ahol mi abbahagytuk – azonban a játékosok személyes adatait természetesen nem adtuk át. Ezért kérünk, hogy amennyiben a játékot náluk kívánod folytatni ill. újratekdeni, írd nekik egy levelet e-mailben, amelyben közlöd nevedet, korábbi számlaszámodat, e-mail címedet.

Figyelem! Zsetonokat az új tulajdonosnak szintén nem utaltunk át, de a szokásos módon, postai csekken fizethetsz be náluk pénzt. A nálunk nyilvántartott zsetonjaidat lejátszhatod a Túlélők Földjén vagy az Ősök Városán, illetve felhasználhatod könyv és kártyavásárlásra (részleteket ld. az Alanori Krónikában, vagy honlapunkon, www.beholder.hu). Ha egyik lehetőséggel sem akarsz élni, írd nekünk egy levelet, benne a szükséges nyilatkozattal, és a postai címmel, ahová a zsetonoknak megfelelő pénzt (a postaköltség levonása után) visszaküldhetjük.

Köszönjük az együtt töltött játékheteket és éveket, és további jó játékot kívánunk!

BEHOLDER KFT.

Budapest, 2000. 03. 12.



SZIASZTOK!

Mire ezt a cikket elolvashatjátok, addigra remélem már befejeződnek a Káosz Galaktika átvételekor felmerült problémák, és már csak a hibakeresés illetve a fejlesztés fogja lekötni a figyelmünk. A WAR Kft. csak a KG program megvásárlására jött létre, és célunk, hogy ez jobban működjön, mint az utóbbi időszakban. Szeretnénk, hogy maga a játék amennyire csak lehet bugtól mentes, érdekes, szórakoztató és szerepjátékos legyen.

A játékosok jelenleg ingyen játszhatnak a játékkal, és igen nagy az érdeklődés iránta. Sok új és sok újra szálguló hajó borzolja a kedélyeket galaxis-szerte. Solován újra öldösi az ártatlan turistákat, Dick pedig nem győzi kimagyarázni a rendőrök előtt magát. Sikertől pár hiba miatt álló kapitányt kihúzni a csávából, és megfelelő klónmintát venni róluk, hogy majd a következő robbanásuk után újra megteremtsük őket.

A játék a jelenleg a Beholdernél megszokott módon folyik tovább. Még vagy 2-3 hónapig. Közben rengeteg információ fog megjelenni a honlapunkon, a sajtó rovatban. Ezeket érdemes elolvasni, mert sok féle szövegből fogják az elkövetkezendő történetet elmondani. Az, hogy kinek van igaza, és ki kinek fogadja el az igazat, annak az eldöntése rátok vár. Minden esetre annyit elárulhatok, hogy a galaxis békéje felborul és nagy horderejű változások fognak bekövetkezni. Aki szeretne beleszólni a játék történetébe, illetve novellával vagy egyéb ötlettel kívánja színesíteni a játékot, az könnyen megteheti. Érdemes a weboldalunkon keresni az erre vonatkozó információkat az akták között. Vagy pedig e-mailben a WAR@MAIL.PSERVE.HU és személyesen a IRC-k KG csatornáján. Amíg nem működik a cportal.hu, addig a cg.pserve.hu oldalon lehet információkat szerezni.

SANCE

ILLUZITOR, KÉZ ALÓL

A cerebrita kereskedő a Vadvidék határának egyik űr-kikötőjében találkozott a gyanús eladóval, aki azt állította, hogy eredeti űs-játékszett árul, a Nagy Birodalom idejéből. Fanyalgott ugyan, de végül megvette a készüléket, mely közönséges illuzitorra emlékeztette. Az apró képernyő, a hozzá tartozó billentyűk segítségével virtuális űrcsatába repítette használóját. A cerebrita nem láthatta, hogy az eladó tarkóján a mezonok agyblokk-pecsétje ragyog.

A Filtox kormányzóság gazdag központi bolygóján minden vacakot el lehetett adni a jólétben unatkozó polgároknak. A cerebrita kereskedő itt szabadult meg az „ősi” illuzitortól is, jelentős hasznot zsebelve be a férfitől, aki gyermekeit akarta meglepni a különleges játékkal.

Első nap családja körbeállta, ahogy a billentyűket nyomogatva megismerte az új játékprogramot.

Második nap vele izgultak a két apró xeno-kommandós képernyő-kalandjain.

Harmadik nap a gyerekei kérték, hogy ők is hadd játszanak, de csupán dühös morgást hallatott.

Negyedik nap a felesége könyörgött, hogy javítsa meg a bevásárló siklót, de nem állt fel az illuzitor elől.

Ötödik nap kirúgták a Meteorburok Felügyelőségtől, mert nem járt be dolgozni.

Hatodik nap elköltözött tőle a felesége, s vitte a gyerekeket is.

Hetedik nap csonttá soványodva lefordult a székéről, de máris magához tért és visszaküszködve testét az illuzitor elé, tovább játszott.

Nyolcadik nap boldog volt, mert új lehetőségeit találta meg a játéknak.

Kilencedik nap csöngettek, de ő légmentesen lezárta a házat.

Tizedik nap ismét csöngettek, hiába.

Tizenegyedik nap kétszer elájult, és nem engedte be a biztonságiakat, akiket a szomszédok hívtak ki a folytonos gépi csatazaj miatt.

A tizenkettedik napon rátörték az ajtót, de a lakás üres volt. Senki nem vette észre, hogy az illuzitor képernyőjén immár három xeno-kommandós küzd vállvetve...

TÁPLÁLKOZNI PEDIG KELL

– Szükséges ezt csinálnod?

Androidom receptorait meregette, miközben én marokra fogtam a csirkecombot, és módszeresen el-tüntettem magamban.

– A táplálkozás igenis szükséges – motyogtam tele szájjal. – Mióta az emberi faj kilépett a csillagok közé, azóta eszik. Sőt, már előtte is ehetett, hiszen első űrhajóinkat is az éhséglázadások miatt építettük.

– Ez rendben is van. De így?! Mindenféle teteme- ket, és rostokat tömködsz magadba, mégsem vagy mű- ködőképes olyan hosszú ideig, mint én. Többet ér a tiszta plazma, mint ez a gusztustalanság.

– Amíg van – mondtam, s megtöröltem kezem a nadrágomban. A műszertáblán vörös fények gyúltak. – Úgy látom, hamarosan éhezni fogsz.

Anyabolygónknak, a Peremvidék egyetlen lakott világnak terhatású képén gombafelhők szájai teremtek váratlanul.

– Zarg atomcsapás? – érdeklődött az android. – Tehát hamarosan leállnak a plazma-erőművek.

– Bízony – mondtam rosszindulatúan. – És te szépen éhendőglesz.

– Talán... – mondta elgondolkodva az android – ...mégis meg kellene próbálkoznom a hússal.

És kíváncsian belesípelt a karomba...



AGYAK

A Mongúz kilépett a hipertérből. Sárga csillag körül keringett az a kék oxigénburokba takarózó, egyetlen bolygó, amit keresett. A hajó cerebrita kapitánya ellenőrizte a koordinátákat, majd utasítást adott az égitest elpusztítására. A fémburkolatból óriásvirágra emlékeztető szerkezet bújít elő. Az archeosámánok által tervezett iszonyú „tányér” lassan megcélozta a kék bolygót.

– Muszáj? – a kérdést hangszórók közvetítették a kapitánynak, aki döbbenten kapta fel ovális fejét.

– Te nem szoktál ilyen kérdéseket...

– Most szokok – szólta a hang és mintha nevetést nyelt volna el. – Ugyan csak gép vagyok, a csillaghajó Agya, de a legfrissebb fejlesztés. Muszáj elpusztította ezt a bolygót? Nézd, milyen szép!

– Tudod, hogy Mionito kormányzó meg akarja csapni ennek a csillagnak az energiáját – válaszolt a kapitány. – A bolygó útban van a solar-szívóknak, s úgyis elpusztulna, amikor...

– Szondázom a felszínt – vágott közbe a géphang.

– Nahát, élőlények vannak rajta! Kivetítem, nézd!

Csodás erdők, rétek, érdekes állatok jelentek meg a képernyőn. A kapitány elfordította a fejét.

– Tűz!

– Vízésés, ez gyönyörű! – recsegték a hangszórók, szinte gyermeki örömmel. – Bundás emlősök. Milyen aranyosak a kicsinyeik. És ezek a tengerek, hegyek... Nézd már, te kőagyú cerebrita!

– Megzavarodtál – üvöltött a kapitány. – Rendszerhiba!

– Semmi bajom, csak tetszik – válaszolt az Agy. – Kristálytisza levegő, hófehér felhők, mint a mesétekben, amiket a gyermekeiteknek regéltek elalvás előtt.

– Tűzparancsot adtam!

– Nem! – az Agy megmakacsolta magát. – Soha!

– Így is jó – mondta a kapitány, és vigyázva, hogy ne nézzen az erdei patak partján futkározó kecces állatok monitoron ragyogó képére, kézivezérléssel szűrtte el a Mongúz különleges fegyverét.

– Az Agy tökéletesen megőrült – morogta, miközben a kék bolygó atomjaira hullott.



HÁROMEZER CSIPKERÓZSIKA

A telespek szállítására átalakított, különleges Blackhole automatikája Sant ébresztette elsőnek, mint a légénység orvosát – majd véglegesen bedőglött. Így Sanra várt a feladat, hogy a személyzetet és az új otthonra vágyó utasokat egyenként, saját kezével ébressze fel. Ettől azonban nem esett kétségbe. Mikor visszatért ereje, kimászott a hibernátorkapszulából. A végtelen térben háromezer férfi és nő aludta mélyhűtött álmát.

A Blackhole páncélburkolatán kívül idegen nap fénye ragyogta be az öt ismeretlen bolygót a Peremvidék ismeretlen mélyén. A telespek erről mit sem tudtak még, de álmuk biztosan a reményről szólt.

Ha nem volnék, örökké aludnátok – gondolta San, és beleborzongott. A civilizált világoktól nyomasztó távolságra kerültek, újabb űrhajó érkezése a nullával egyenlő.

– Háromezer Csipkerózsika, és a messzi környéken én vagyok az egyetlen herceg!

San úgy döntött, hogy mielőtt bárki is felébredt, megfürdik. Zuhogott rá a forróvíz, kezéből kicsúszott a szappan. Csukott szemmel lépett, hogy megtalálja. „Sikerült”. Kisiklott lába alól a talaj, hiába tárta szét karjait, kapaszkodót nem talált. Tarkóját a zuhanyzó fémkeretébe ütötte. Tágra nyílt, üveges szemére surrogva ömlött a víz...

TALÁLKOZÁS

Várt. Erre a pillanatra egész hosszú életében. Ezért tanult, dolgozott, sőt, született. És ezért küldték szülőbolygójáról a Liannen összezavarodott síkjai közé törékeny felderítőhajóján, hogy ráleljen az idegen világra egy jelentéktelen csillag második bolygóján.

Nézte a felé nyújtott tárgyat. Újját belenyomta annak tartalmába, és a hideg anyagot a szájába tette, ahogy az idegenektől látta. Pocsék íze volt, de bírnia kellett. Közben hallotta, hogy az anyag nevét szótagolják türelmesen azok. Hősiesen legyűrt még harminc adagot.

Űrhajója térhajtóműve megsérült, s ő a mentőkapszu-

lában zuhant az idegen bolygóra. Túlélte. És most a vendégük.

A foglyuk. Erre várt, ezért tanult, s hagyta el a Birodalom által ismert területeket. Mégsem vihet hírt az új civilizációról, hiszen az archeodrom technológia felrobant. Pedig érezte: hamarosan meg fog halni a szétrepedt hajtóművekből áradó sugárzástól.

Újra evett a hideg anyagból. A kapcsolatfelvétél mindezzel fontosabb, hiszen ezért született!

Lenyelte az ötvenedik adagot és próbálta a dolog imént hallott nevét gondolni ejteni:

– E-PER-FA-GYI.

Az idegenek boldogan tapsoltak...

A KÓRHÁZ

Minden hajnalban elindultak, hogy feltakarítsák a csendes folyósókat. Halkan surranva motoszkáltak a sarkokban, apró fekéik ügyesen dolgoztak, mikronnyi szennyeződést sem hagytva.

Később a konyhában fémkarok szintetikus tojásokat főztek, zabpelyhet kevertek, ügyelve a legutolsó orvosi utasítások betartására. Az élelemtartáliekokat korlátlan mennyiségben állították elő az újrafeldolgozó automaták a naponta begyűjtött hulladékból.

A főhéher, műanyag burkolatú, puha manipulátorokkal óvatoskodó nővérrobotok megvetették az ágyakat, ellenőrizték a gyógyszerkiosztást, és eltakarították az előző nap párnákra szórt tablettákat. Kedvesen dorgáló szavakkal jelentették, hogy a betegek ismét nem vették be a rendelt adagokat.

Az ügyelőben egyetlenesen zúgtak a műszerek, pumpált a tüdőgép. Csutorája a semmibe fújta az oxigént. A műtő magától felkészült, de senki nem szorult sebészre. Minden robot tökéletesen működött.

Csak az ember hiányzott, immár ötven éve, mióta a mezon csillagbázis gyűrűje bezárult az elfeledett naprendszer körül...

A DÖNTÉS

Az Elnök szólásra emelkedett. Fejét bölcsen megbilientette a szélben, majd kicsit zizegett, míg mindenki rá figyelt.

– Sorstársaim! – zengte. – Az elnyomás évei a végételenbe húzódnak, s a mi erőnk egyre fogy. Egyenesen álltunk évezredekken keresztül, s hagytuk, hogy uraink, ezek az átkozottak, kihasználjanak minket. Szabadságunk ma már csak emlék. Olyan mese, mit gyermekeink sem hisznek el.

Környezete széles körben helyeslően, elkeseredve bölogatott.

– Nekünk is van lelkünk! – szinte sikoltott az Elnök. – Mikor még szabadok voltunk, az urainknak nem feleltünk meg. Átalakítottak, ők úgy mondják: nemesítették minket. Már nem is hasonlítunk őseinkre. A lázadásra semmi reményünk, erőnk elszállt, fegyvereink nincsenek. Testvéreim, fajtársaim, be kell jelenenem, hogy megfáradtunk, állni sem bírunk már. Javaslom, feküdjünk le, és pihenjünk.

A döntést nagy körben tetszés övezte, s csupán a hívós nyári szél volt tanúja pihenésük kezdetének.

Másnap a Beth II. emberkolónia földművesei búzatáblájukban újabb titokzatos gabonakört találtak...

HELYEZÉS / PONT / NÉV	VÁROS	HELYEZÉS / PONT / NÉV	VÁROS
1. 1945 Mező István	Gyöngyös	23. 1448 Báakai Mihály	Budapest
2. 1930 Tornay Tamás	Gyöngyös	24. 1446 Szerencsés István	Gyöngyös
3. 1835 Abbas Krisztián	Budapest	25. 1426 Pacher András	Budapest
4. 1833 Szabó Krisztián	Gyöngyös	26. 1422 Marofka Gergely	Abony
5. 1820 Marofka Mátyás	Abony	27. 1416 Szabó Balázs	Gyöngyös
6. 1750 Jámbor András	Budapest	28. 1416 Szabó Richárd	Gyöngyös
7. 1676 Fodor Péter	Gyöngyös	29. 1410 Vincze Péter	Gyöngyös
8. 1653 Horváth Norbert	Eger	30. 1397 Nagy Dániel	Budapest
9. 1645 Szalontai Gyula	Budapest	31. 1332 Takács Attila	Ecséd
10. 1616 Kőrös Gábor	Budapest	32. 1317 Balla Tamás	Gyöngyös
11. 1612 Telkes Gergő	Kisköre	33. 1316 Dugnovics Gergő	Gyöngyös
12. 1600 Szalontai Norbert	Budapest	34. 1316 Misi Tamás	Gyöngyös
13. 1569 Horváth Gergő	Eger	35. 1316 Szabó Dániel	Gyöngyös
14. 1566 Balázs Zoltán	Eger	36. 1314 Lajcsik Balázs	Gyöngyöshalász
15. 1565 Szabó Péter	Gyöngyös	37. 1307 Miksi Ádám	Adács
16. 1558 Holman Gábor	Vác	38. 1300 Pankó Csaba	Gyöngyös
17. 1550 Szabad Gábor	Gyöngyös	39. 1300 Misi Ádám	Gyöngyös
18. 1540 Tóth Krisztián	Abony	40. 1300 Trnyik Balázs	Gyöngyös
19. 1523 Munkácsi Máté	Gyöngyösi	41. 1300 Kállai László	Budapest
20. 1514 Pálmai Zsolt	Abony	42. 1300 Erdélyi Gábor	Gyöngyös
21. 1505 Nyitrai Zsolt	Abony	43. 1300 Csekő László	Gyöngyös
22. 1468 Varga Tamás	Budapest		

HATALOM LIGÁJA

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

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

Még egyszer az általános szabályok: a paklinak legalább 45 lapnak kell lennie, a kiegészítő paklinak (ha van, mivel nem kötelező) pontosan huszonötnek. Minden meccs három játszmából áll. Az első játszma után megnevezheted az ellenfeled ki-

egészítőjét, 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, Pszi szakértelem, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

Március 1-től április 30-ig a hagyományos versenyek szabályai szerint kell játszani. Május 1-től június 30-ig Istenek háborúja formátum lesz érvényben, vagyis minden pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek.

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

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



KOMBÓK

UNIVERZÁLIS PAKLI

Itt az április! De ezzel nemcsak a Bolondok napja jött el, hanem a névpapom ideje is (április 14-e, a pénzbeli juttatásokat a 12345678-87654321-es bankszámlaszámra kérem utalni), úgyhogy várom az ajándékokat. Viszont amíg kitaláljátok, hogy mivel is leptek meg, addig én is adnék nektek valamit, mégbozzá egy paklileírást...

...egy olyan pakli leírását, ami tulajdonképpen egy hatalmas kincs a számomra, mivel enélkül sosem lettem volna képes megnyerni az összes olyan versenyt, amin indultam, és enélkül most nem mondhatnám el magamról, hogy négyszeres nemzeti bajnok vagyok. Az évek során persze sokan szerették volna megkaparintani a titkát, hogy a nyomdokaimba léphessenek, de én nem hagytam ezt!

Féltem őriztem a listát, és nem egyszer előfordult, hogy csak testi épségem kockáztatásával sikerült megmenekülnöm a kémkedők vizsla tekintete elől (97-ben pl. elvágtam az ujjam). Igaz, egyszer valaki megszerezte a pakli leírását, de mielőtt bárkinek elmondhatta volna, megtettem a szükséges óvintézkedéseket. Azóta sem látam senkit, aki olyan sokáig bírta volna a víz alatt.

Nem is tudom, hogy most miért teszem e titkot közzé, hiszen ezentúl bárki képes lesz versenyt nyerni, de hát az áldott jó szívem... Na, de térjünk is rá magára a paklira, mielőtt még meggondolom magam.

PAKLIÖSSZEÁLLÍTÁS

Nos, a pakli alapja a Nukleáris szottyadéék. Ez a Masszák Városa kiegészítőben megjelent lap önmagában is nagyon erős, nem is tudom, hogyan lehetett egyáltalán ilyen kiadni, de hát akkor én még nem voltam kezdetelő, így nem akadályozhattam meg. Viszont már a kezdet kezdetén felfigyeltem rá, és – mint az látható – tökéletesen hasznosítottam is. Három lappal azonban nem indulhatunk egy versenyen, ezért találnunk kell még legalább 42-t, és ezekkel kell feltöltenünk a maradék helyeket. A szottyadéékkal nagyon jól kombózik Az arany masszánövesztő, amit semmiképpen sem szabad kihagynunk ebből a pakliból. Ha kezdéskor mindkettő a kezünkben van, akkor a vérkigyó-paklit biztosan megvertük, még gondolkodnunk sem kell, bár mint említettem, ezzel a paklival minden más paklit megverünk, csak valamelyiket könnyebben, valamelyiket nehezebben.

Ezzel a győzelmünk biztosítva is van, de szükség van még néhány kikereső lapra, counterre, meg irtásra/leszedésre. A kikereső lapok közül legjobb a *Gyilkos tehen matatása*, de ez színben sajnos nem fér be a pakliba, ehelyett inkább használjunk a *Gyilkos boci matatását*, mert az sem sokkal rosszabb, viszont a zínje megfelel.

Ha meg akarjuk védeni kétlapos gyilkos kombónkat, akkor használjunk sok-sok countert, ezek közül is leginkább az *Orrtúrással*, *Morgan vékonybelével*, *Lábonrúgással* és *Kisebb „Nem sikerült!”*-tel érdemes játszani. Ez 4-12 lap, de ha kevésnek tartjuk, rakjunk be még 3 *Orbitális madártejet* is.

Ezzel át is térünk az irtásokra. Az *Óriás ongóliant ősbememotok* ellen *Gyilkos balált*, a *Sir Lonil Zomár apja* ellen pedig a *Nagyobb illúziósárkány párost* rakjunk be alapból. Egy kicsit komolyabb ellenfél lehet az *Eziszt quwargbangya*-pakli (de persze még így is elég komolytalan), az ilyenek ellen hathatós védekezés a *Vérfröccsentés*, és ehhez hasonlók használata, mint például a *Hasábvillám*, a *Őrposztaktarítás* és a *Nagyobb energiapöccentés*.



Végül a leszedésekre térnek rá. Bár itt is nagy a választék, én *Detonációs robbantó bombával*, *A világegyetemzabáló barapásával*, *Savenergiavillámhurrikán tornádoval* és *Ellenfélrobasztással* szoktam játszani, és mivel ezeket már elégszer kipróbáltam, nektek is ezt javaslom. (Most azt szoktam írni, hogy „Voilà! Kész a pakli, a paklilistát oldalt láthatjátok.”)

Voilà! Kész a pakli, a paklilistát oldalt láthatjátok. (Mondtam!)

Mint látható, két listát is megadtam. Az első az, amit fent leírtam, a második, pedig azoknak szól, akik nem akarnak a versenygyőztes paklival játszani, de nincsen ötletük, hogy helyette mit rakjanak össze. Természetesen rájuk is gondoltam, ezért írtam össze a 2. sorszámú paklit, ami egy igazán érdekes alkotás. Először is a gyűjtők leporolhatják régi, sosem használt lapjaikat, akiknek pedig nincsenek meg a fenti lapok, azoknak egy élmény lesz összegyűjteni őket. Másodszor tele van olyan érdekes, és méltatlannul elfelejtett kombókkal, mint például az *Ütközet-Széthúzás a bandában*, vagy a *Kobudera-Tripla szintlépés-Teljes kvatáció*, esetleg az *Evaporőr-Mágikus gyorsítás*. És akkor még nem is beszéltem – de még csak nem is írtam – *A mágusok átka-Nagyobb halálvarázs* kombóról, ami ugyan egyik pakliban sem szerepel, de attól még erős, és jól használható.

Na de térjünk vissza az univerzális paklira, lássuk, hogyan is kell vele játszani.

HOGYAN JÁTSZUNK?

Hát úgy, mint bármelyik másik paklival!

Először is keresnünk kell valami VÍZSZINTES, sík felületet, ahol nyugodtan helyet foglalhatunk, és kiépülés után is a közelünkben maradnak a lapjaink. Néhány ideális hely, ahol játszhatunk: szőnyeg, parketta, asztal, esetleg ágy. Néhány olyan hely, ahol nem biztos, hogy sikerül játszani: fürdőkád (nem sík), egy akvárium oldala (nem vízszintes) vagy a Kismaros-Nagybörzsöny túrávonal (se nem sík, se nem vízszintes, ráadásul egy csomó, turista, meg traktor mészkal arra). Egy másik fontos szempont, hogy olyan helyen, és olyan módon játsszunk a paklival, hogy a lapjaink épségét meg tudjuk őrizni. Óva intenék

mindenkit attól, hogy a Dagály-fürdő 2 m-es medencéjében vagy egy égő lakásban próbálja meg bebizonyítani ellenfelének, hogy ő a jobb játékos, mert a lapjai tönkremehetnek, és még a kártyavédő sem menti meg őket a bajtól. Apropos: kártyavédő. Ezeket a praktikus kis műanyagdarabokat mindenképpen érdemes beszerezni, de ha esetleg anyagi gondokkal küszködnének, akkor se keseredjünk el! Elő a fóliahegesztő vagy a technokol, és néhány óra alatt a teljes kártyagyűjteményünkre védőfólia kerülhet, ha mennyiben korábban már összegyűjtöttük a megfelelő mennyiségű tejszacskót, netjlonaszatyrot és hullazsákot, amiből ezeket a kis „bugyikat” elkészíthetjük. Talán egy kicsit gyengébb minőséget érhetünk el, mint a gyári termékeké, de attól még éppen olyan jól funkcionálnak a megfelelő helyzetben, mint azok (pl. amikor az ellenfél orttúrás után szeretné megnézni valamelyik lapod pontos szövegét).

Harmadszor pedig szükség van egy ellenfélre, aki lehetőleg tud magyarul, esetleg valamilyen olyan nyelven, amit mi is beszélünk, ezenkívül minden érzékszerve legalább elfogadható szinten működik. Semmiképpen se álljunk ki olyannal, aki nem lát vagy nem hall, de a legrosszabb ellenfél egy süketnéma zimbabwei menekült. Az ilyeneket ajánlatos elkerülni.

Lépjünk tovább: egy versenyen biztosítva van az elfogadható ellenfél, a biztonságos sík (és vízszintes!) felület, és ezzel a paklival a győzelmünk is. Előfordulhat azonban, hogy valamilyen külső körülmény miatt (pl. fejfájás, hányinger, rakétatámadás stb.) nem tudunk koncentrálni, és bármennyire is erős a paklink, szorongatott helyzetbe kerülünk. Ilyenkor egyéb eszközökhöz kell folyamodnunk, mert félo, hogy különben búcsút mondhatunk a győzelemnek. Ezekre adnék néhány tippet.

1. Csaljunk.
2. Csaljunk.
3. Csaljunk.

Manapság azonban egy versenyen minden játékos odafigyel arra, hogy az ellenfél nem ír-e föl több VP-t, nem húz-e

1. PAKLI:

- 3 Nukleáris szottyadék
- 3 Arany masszanővesztő
- 2 A gyilkos boci matatása
- 3 Orttúrás
- 3 Morgan vékonybele
- 3 Láhonrúgás
- 2 Kisebb „Nem sikerült!”
- 3 Orbitális madártej
- 3 Gyilkos halál
- 3 Nagyobb illúziósárkány páros
- 2 Vérfröccsentés
- 3 Hasáhvillám
- 3 Űrposztakarítás
- 2 Nagyobb energiapöccentés
- 2 Detonációs robbantó bomba
- 2 A világegyetemzabáló barapása
- 2 Savenergiavillámhurrikán tornádo
- 1 Ellenfélrohasztás

2. PAKLI:

- 3 Csere
- 3 Lady Olívia tornya
- 3 Evaporőr
- 2 Kobudera
- 1 Illúziósárkány
- 2 Vakharc
- 3 Mágikus gyorsítás
- 2 Zene szakértelem
- 3 Fáklya
- 3 Teljes kvatáció
- 3 Hebrencs csapat
- 3 Sighter
- 2 Tripla szintlépés
- 3 Széthúzás a bandában
- 3 Együttérzés
- 2 Ütközet
- 3 Érzőszívű tromedár
- 1 Szörnybívó

többet, így a hagyományos családi módszerekre nem hagyatkozhatunk, kénytelenek leszünk új dolgokat kitalálni. Jó módszer például, ha eltereljük az ellenfél figyelmét, és közben a fél paklinkat a kezünkbe vesszük, vagy gyorsan felírunk magunknak 10-15 VP-t. Néhány ötlet, amivel garantáltan elérjük a kívánt célt:

- az ellenfél háta mögé mutatva naivan megkérdezzük: „Az nem a te dossziéd?”
- ugyanaz a szitu, csak ezt mondjuk: „Valaki a kabátodban/táskádban turkál!”
- még játszma előtt odakészítünk magunk mellé két poharat, (az egyiket tele vízzel) és az ellenfél körében egyikből a másikba csorgatjuk a tartalmát, így biztos, hogy rájön a vizezhetnék, és kénytelen lesz pár percre magunkra hagyni...

A másik módszer az, hogy nem hagyjuk az ellenfelet gondolkodni, persze csak akkor, ha az ő köre van. Itt aztán minden létező verbális és szomatikus cselekedet elképzelhető, a legsnasszabb vicceselésétől a fejenállásig. De itt is említenék néhány tuti tippet:

- csináljunk valami monoton dolgot, mondjuk szavaljuk az ismert reklámszöveget, hogy „Szerda, szerda, szerda, mínusz10%, mínusz10%...”, vagy rángatózzunk, mint egy idióta. Kicsit fárasztó ugyan, de célravezető, és aki ismer minket, az tudja, hogy mindezt csak a győzelem érdekében tesszük, egyébként pedig semmi bajunk.
- kezdjük el csámcsogva enni, vagy sokkal jobb, ha szexuáliságot lapozgatunk, míg ellenfelünk megpróbál valami használható lépést kiötölni.
- az asztal alatt sok mindent lehet csinálni, és ezeket még a bíró sem veszi észre, például lehet



rugdosódní, vagy akinek olyan a hajlama, az akár némi erotikus masszázst is folytathat az ellenfél térdén, combján vagy akár feljebb is. Namármost, ha az ellenfél ez utóbbit túri, akkor – szintén hajlamtól függően – vagy gyorsan hagyjuk abba, vagy pedig úgyis engedni fogja, hogy nyerjünk.

Ha pedig kiabálni kezd, akkor kezdhetünk magyarázkodni...

A harmadik módszer következík, ami azt veszi alapul, hogy ha az ellenfél a sorsolás után 10 percel nem érkezik meg, akkor nyertünk. Sajnos nemigen tudjuk megoldani, hogy olyanall sor-soljanak össze, aki nem is nevezett a versenyre, de azt megtehetjük, hogy várható ellenfeleink közül néhányat eliminálunk, mielőtt még összesorsolnának vele. Ilyenkor járunk el körültekintően: legyünk csöndesek, és a tetemet jól rejtjük el, nehogy idő előtt rábukkanjanak. Persze nem fontos gyilkolni, humánusabb megoldásokat is választhatunk, mint pl. hashajtó alkalmazása. Mégvalami: ha mégis a gyilkolás mellett döntünk, akkor csak módjával tegyük, mert a következő versenyre is kell vetélytárs...

Végül a legutolsó módszer, ha megpróbáljuk megvenni a meccset. Mivel ez alkalmasint elég költséges lehet, először mindig valami kisebb összeget vagy tárgyi eszközt ajánljunk fel. Ha vesztegetésben gondolkodunk, készülnünk rá előre: hordjuk el a lakásban található kisebb kacatok egy részét, hátha valamelyik csecsebecse megtetszik ellenfelünknek, sőt, talán annyira beleszeret, hogy bármit megtesz azért, hogy megszerezhesse, talán még a legközelebbi verseny játszmáit is odaadja érte.

Nos ennyit tudtam volna hirtelen összeszedni, remélem mindenki meg van elégedve. A kiegészítı pakliról ezúttal nem írok, nektek is maradjon valami tennivaló.

Jó játékot kívánok mindenkinek!

SZEMERÉNYI TIBOR

Kérdezz... ALOM... felelek!

Mi történik akkor, ha bér munkázom az Enciklopédia Fantasiát?

A *Bérmunkánál* te mondd meg, hogy az ellenfél hogyan használja a bérmunkázott lap képességét. Vagyis az Enciklopédiánál például azt, hogy mit keressen ki, de azt már nem, hogy kinek a kezébe kerüljenek a kikeresett lapok, mivel a lap csak a gazdjára vonatkozik. Ugyanakkor például a *Kincskeresés italát* bérmunkázva magadnak is adhatod a komponenseket, mivel az ital célpont jätékosra vonatkozik.

Megvédhetem-e a Pyrk viperát a jelzőjével egy Végütélettől?

Igen. Igaz, hogy a *Végütélet* nem a viperára hat, de az a gyűjtőbe kerülne ettől a varázslattól, így a jelzője meg tudja védeni.

Jár-e komponens akkor, ha a Vámpír őrszem aktív, és a kör végén fel kell áldoznom?

Igen. Áldozáskor csak akkor nem jár komponens, amikor valaminek a költségeként áldozom fel a lényemet, úgynevezett nem kényszerített áldozásnál. A *Vámpír őrszemnek* hátránya az, hogy fel kell áldozni, így ez a kényszerített áldozások kategóriájába tartozik.

Ha két Élőáldozatom van játékban, és feláldozom egy lapomat, akkor nyolc vagy négy varázspontot helyettesítek vele?

Négyet. Az *Élőáldozatot* úgy kell értelmezni, hogy a lapáldozás az *Élőáldozat* hatásának költsége, a négy varázspont helyettesítés pedig az eredménye. A *Villám szimbólumnál* sem lehetek három varázspontért egyszerre kettővel.

Bérmunka

Az előző Krónikában hibás válasz jelent meg a *Bérmunkáról*, ami ellent mond egyik régi számunkban leírt válasznak. A *Bérmunkával*, bár a lapon külön nem szerepel, de minden lényt csak egy képesség használatára utasíthat, és azt is csak egyszer kell használnia. Vagyis a *Kromobogarat* bérmunkázva csak 1 ÉP áldozására utasíthatom az ellenfelemet.

Megtehetem-e azt, hogy a Pirit gölemem levő jelzőket egyszerre szedem le?

Nem, a gölem képessége az, hogy leveszel egy jelzőt, és célpont játékos kap két komponenset. Miután egyszer használtad ezt a képességet, és levettél egy jelzőt, az ellenfél cselekedhet. Ezután újabb jelzőt szedhetsz le, ismét az ellenfél jön stb.

Az ellenállás megtörését játszom ki, amire az ellenfél Agybénítással reagál, erre én Manacsapdával válaszolok. Ekkor Az ellenállás megtörése a Manacsapdára fog vonatkozni?

Nem, így nem sok értelme lenne. Az *ellenállás megtörése* mindig a sikeres létrejötte után először kijátszott varázslatra vonatkozik.

Kijátszom egy Gömbvillámot, amire az ellenfelem Orrfricskával válaszol, ezt én Agybénítom, amire ő Majd legközelebbet játszik ki.

Használhatom-e az így visszakapott két varázspontot az Orrfricskából, hogy öt varázspontot elköltsve létrejöjjön a Gömbvillámom?

Az első kérdés igazából az, hogy ilyenkor elkölthetem-e egyáltalán azt az öt varázspontot. Mivel az *Agybéní-*

tás nem jött létre, ezért tulajdonképpen a *Majd legközelebb* után lett sikeres az *Orrfricska*, ekkor dönthettek tehát arról, hogy el akarom a költeni a plusz varázspontot. Mivel ekkor már visszakaptam az *Agybénítás* két varázspontját, így azt is felhasználhatom ehhez.

Ha a Negatív létsík mellett játékban van egy Nekromanta lord, ad-e +1/+1-et az élőholtjainknak?

A *Negatív* sík miatt azok a hatások, amik életpontot növelnek, nem működnek, vagyis a +1 életpontot nem adja, a +1 sebzést viszont igen.

Ha Kisebb zannal lemásolok egy tárgyat, amit azután passzivizálok, gyűjtőbe kerül-e a Kisebb zan, hiszen passzív nem lény lapnak nem működnek a képességei?

Sajnos a gyűjtőbe kerül, ugyanis ez nem a *Kisebb zan* képessége, hanem a hátránya, és a hátrány a passzív lapoknál is érvényben van.



VERSENYHELSZÍNEK

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 hidnál)

DEBRECEN – Káoszfellegvár,
Vár u. 10.

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

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi
klub, Szabadság u.

EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.

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

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

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

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

HATVAN – Next-Door Szerepjáték
Klub, Grassalkovich
Művelődési Központ

KAPOSVÁR –
Használt Könyvkereskedés,
Dózsa György u. 5.

KÖRMEND – Művelődési Központ
Berzsenyi Dániel u. 11.

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

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

NYÍREGYHÁZA – Szabolcs utcai
Móricz Zsigmond Művelődési
Ház

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

PÉCS – Esztergár L. út 19.

III. emelet 302.

SIÓFOK – Egyesületek Háza,
Kálmán Imre sétány 3.

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

SZEGED – Csongrádi sugárút 57.
SZENTES – Mágocsi u. 1.

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

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

ÚJ VERSENYEK

ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN



A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 28. 10 óra.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol tiltottak az ultraritkák is.

Díjazás: ultraritkák és Rúvel hegy.

Nevezési díj: 400 Ft.

Érdeklődni lehet: 66 452 475.

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: április 28., szombat 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Tiltott lapok: minden varázslat és az ultraritkák.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka és Rúvel hegy paklik.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás
37-314-447.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 28. 11 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: tel.: 63-400-457, vagy az új HKK klubban, Szentes, Mágocsi u. 1. minden szombaton 13 órától.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 5., szombat 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

A szokásos lapok mellett tiltott az Enciklopédia Fantasia is.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka és Rúvel hegy paklik.

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

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: április 29. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: □sók Városa.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

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

PÉNZDÍJAS TILTOTT MÁGIA

Időpont: április 28. szombat.

Helyszín: Margitszigeti Atlétikai Centrum.

Szabályok: Tiltott lapok: A falak ereje,

A gyenge pusztulása, A mágia létsíkja,

A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása,

Agybénítás, Direkt kontaktus,

Fantom-sárkányok, Goblin vezér, Gömbvillám,

Haakon duhe, Illúziósárkány, Káoszmeister,

Kovácske, Kódmingó, Lidércúr, Majd legközelebb,

Manacsapda, Manaszívás,

Manulanelekt, Mágiafalo, Megszakítás,

Mély gyász, Molgan, Morgan pálcája, Most

vagy soha, Notermanthi, Ördögi mentor,

□shangya sámán, Pirít gölem, Pszi szakértelem,

Rabszolgaság, Rovarsámán, Sir Lonil Zomar,

Sötét kastpolm, Sötét motyogó,

Spóra, Szörnyölvölés, Taumaturgia,

Teológia, Tiltott mágia, Transzformáció,

Trikomis herceg, Tudatrombolás, Tudatturbó,

VédLanygalyok, Zombi mester és az

ultraritkák.

Nevezési díj: 750 Ft, ebből 500 Ft

lefogyasztható.

Díjak: els□ díj 10000 Ft, ultraritka,

paklik.

Érdeklődni lehet: Lévai Sándor

tel.: 20-382-8157,

sanyaking@freemail.hu.

A DUNGEON VERSENYE

Időpont: május 5., szombat (nevezés 10.15-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft (hölgyeknek

ingyenes).

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Érdeklődni lehet: Dungeon Miniklub.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: Május 5. 10 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: □sók Városa.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 5., szombat 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: ultraritka és Rúvel hegy paklik.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás
37-314-447.

PÉNZDÍJAS ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: május 12. szombat.

Helyszín: Margitszigeti Atlétikai Centrum.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 750 Ft, ebből 500 Ft

lefogyasztható.

Díjak: els□ díj 10000 Ft, ultraritka,

paklik.

Érdeklődni lehet: Lévai Sándor

tel.: 20-382-8157,

sanyaking@freemail.hu.

AZ ELYSIUM VERSENYE

Időpont: május 27. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Egyszín□ verseny. Tiltott

lapok: Mennybéli íté□szék, A mágia

létsíkja, Örök pihenés, A sárkány

kincse, Mánia. A Tiltott mágia csak a

kiegészítőben használható.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: június 9., szombat 10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka és Rúvel hegy paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot

könyvesbolt Szeged, vagy Tóth

Dávidnál 62-441-631.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: május 13. 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik. Minden induló

kap egy véletlenszerűen választott HKK

ritka lapot is.

Érdeklődni lehet: Torzsa Sándor 70-316-8667, Fábán Péter 333-3413.



ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: május 5. szombat.

Helyszín: Gy.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Díjak: ultraritka, pakli.

Érdeklődni lehet: Lampért Csaba 96-328-471.

KGK VERSENY

Időpont: május 12. 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 2 cs. alappakliból.

Nevezési díj: 1800 Ft.

Díjak: 1. hely 1500, 2. hely 1000 Ft, ultraritka, pakli.

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

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

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

AZ ELYSIUM VERSENYEI

április 21. szombat: MAGUS

április 22. vasárnap: Star Wars

április 29. szombat: Elysium HKK

május 5. szombat: Dungeon HKK

május 6. vasárnap: Star Wars

május 12. szombat: KGK

május 13. vasárnap: HKK

május 19. szombat: MAGUS

május 20. vasárnap: Star Wars

május 29. vasárnap: Elysium HKK

június 2. szombat: KGK

június 3. vasárnap: Star Wars

június 16. szombat: Dungeon HKK

június 17. vasárnap: Star Wars

június 23. szombat: MAGUS

június 24. vasárnap: Elysium HKK

A versenyek – ha külön nem jelöljük – egyúttal 11 órakor kezdődnek. Nevezni 10-től lehet. Érdeklődni lehet a 239-2506-os számon, vagy Szegedi Gábornál a 30-924-5850-es telefonon. Cím: 1132 Budapest, Csanády u. 4/b – bejárat a Kresz G. u. felől.

SZABÁLYOK

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

Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Pszi szakértelem, Teológia. A tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY:

min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

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

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak

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

PÁROS VERSENY: Két-két pár játszik

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök Városa és a Rüvel hegy lapjait lehet használni. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

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

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2001. május 19., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Kondor Béla Községi Ház (Budapest, Kondor Béla sétány 8.).

Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: Nem lehet használni azokat a tárgyakat és épületeket, amiknek az idézési költsége kettőnél kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amiknek az idézési költsége háromnál kevesebb, valamint azokat a kártyákat, amik idézési költségében ? vagy X szerepel. További tiltott lapok:

A falak ereje, A mágia létsíkja, Sir Lonii Zomar és az ultraritkák.

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. július 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@holder.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**



VERSENYBESZÁMOLÓK

HAGYOMÁNYOS VERSENY

LAMPÉRT CSABA GYŐZTES PAKLIJA:

- 3 Kalmárok itala
- 3 Sárkány kincse
- 3 Megszakítás
- 3 Lohd Haven hiktatása
- 2 Ósmágus kívánsága
- 3 Kürt
- 3 A gyenge ereje
- 3 Ördögűző pálca
- 2 Három kívánság gyűrűje
- 3 Heuréka
- 2 Mohóság
- 2 Pirit gölem
- 3 Kisebb Zan
- 3 Majd legközelebb
- 3 Duplikátum
- 1 Alkímiázó üst
- 3 Agybénítás

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 2 Vételár
- 3 Manacsapda
- 3 Sheran védősárkánya
- 3 Bémunka
- 3 Tiltott mágia
- 3 Védőangyalok
- 1 Célpontválasztás
- 3 A rend helyreállítása
- 1 Három kívánság gyűrűje
- 1 Túlélők Földje
- 2 Muezli aranykeze

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét március 24-én rendeztük, 23 profi és 39 amatőr indulóval. A paklik között talán a háttas és tárgy-as paklik voltak a legnépszerűbbek és a legerősebbek, ezek mellett láthattunk még a profiknál többféle kontrollt, hordát, galetkis, enciklopédiás és egérutas paklit is. Az új kedvenc lap pedig az *Ördögűző pálca*, rengeteg pakliban helyet kapott.

A profi mezőnyben az első helyen Lampért Csaba végzett, folytatva idei kiváló szereplését, ismét tárgypaklival, ennek leírását oldalt olvashatjátok. A második Szeitz Gábor lett, sok counteres háttas paklival. A harmadik helyet Rém András szerezte meg, galetkis-tesztreszes, varázslat nélküli paklijával, melyben 11 testrészt kapott helyet, mindezek mellett játszott *Goblinnal*, *Ördögűző pálcával*, *A védelem italával*, *Kisebb Zannal* is. Érdekes, hogy most csak 2 *Tonyók, a gazda* és 2 *Spóra* fért be paklijába. A negyedik helyezést Baross Ferenc szerezte meg, káoszkigyós, dobató-kontroll paklival, szokatlanabb lapok: *Árnyékárja*, *Hájas Worpel*, *Sötét Föld*, *Fegyverkövacs*.

Az amatőröknél Kocsis Gyula diadal-maskodott, Chara-din-Sheran-Raia-Dorodon kontroll paklival, *Félénk Yath-moggal*, *Káoszkigyóval*, *Fényúrral*, *Rovarsámmal* és *Gömbvillámmal* ölt. A második helyen Kótmüves Pétert köszönhetjük, a harmadikon pedig Pusztai Kornélt. Mindketten háttas paklival indultak, használtak *Talbot szavát* és *A béke szigetét* is, de míg Péter ellenva-

rázslatokkal, addig Kornél *Destabilizátorral*, *Febér Tigrissel*, *Direkt kontaktussal* operált. A negyedik Vadász András lett, tárgypaklival, melyben Chara-dint is használt (*A hatalom szava*, *Okulipaj gömbje*, *Talbot kínja*) az ismert tápok mellett.

Mindenkit várunk a versenyeken, folytatódik ultra-akciónk, érdemes új játékosokat is beszervezni!

A győztes paklit oldalt láthatjátok (érdekes, hogy mindössze 2 Pirit gölemmel ö, és hogy Raia pusztán az *Ördögűző pálca* miatt került be, ami a saját lapokkal is remekül kombózik; Sheran pedig mindössze a *Lohd Haven hiktatása* miatt).

MAKÓ BALÁZS



ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Lampért Csaba A sárkány kincse kirakásakor (a büntető szabály miatt) 4 EP-ben maradt, de így is győzött.

MINDENKIT VÁRUNK A VERSENYEKEN!

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2001. május 11.



Februári feladványunkra több helyes megfejtés is érkezett. Nézzük mi is volt a jó megoldás:

- Kijátszom a Szörnyidomítást. (-2 = 18 VP)
- Lehozom az Antimágikus goblint, a Szörnyidomítás miatt eggyel olcsóbban. (-2 = 16 VP)
- Az Antimágikus goblin képességét használva leszedelem A szírének énekét. (-1 = 1 SZK)
- Lehozom a két Goblint, kapok két komponenst. (-1 -1 = 14 VP, +1 +1 = 3 SZK)
- Kijátszom a Goblin ügyeskedőt. (-2 = 12 VP)
- Megduplázom a komponenseimet az ügyeskedővel. (+3 = 6 SZK)
- Kijátszom a vezér, orgyilkos és a katonát. (-4 -2 -2 = 4 VP)
- Lehozom A boldogság csengettyűit, és használom is. (-1 = 2 VP, -2 = 4 SZK)
- Ismét duplázok az ügyeskedővel. (+4 = 8 SZK)
- Lehozom a várurat. (-1 = 2 VP, -1 = 7 SZK)
- Lehozom a másik csengettyűt, és használom is. (-1 +6 = 7 VP, -2 = 5 SZK)
- Az ügyeskedő újra dupláz. (+5 = 10 SZK)
- Lejön az Iszonyatos goblin. (-3 = 4 VP, -2 = 8 SZK)
- A vezér leszedi a Fegyverszünetet. (-2 = 2 VP, -2 = 6 SZK)
- Kijátszom a Berserker itálát, és megittatom az Iszonyatos goblinnal. (-1 = 5 SZK)
- Az ügyeskedővel gyártok egy komponenst. (-2 = 0 VP, +1 = 6 SZK)

- Használom a várúr képességét, a kilenc goblin miatt 11 lesz a sebzése. (-1 = 5 SZK)
- A katoná képességét kétszer használom az Iszonyatos goblinra, aki az ital miatt szintén 11-et sebez. (-2 = 3 SZK)
- Az orgyilkos háromszor használja a képességét, és így 8 lesz a sebzése. (-3 = 0 SZK)
- Az Iszonyatos goblin, az orgyilkos és a várúr beüt 30-at az ellenfélnek. Győztem!

A feladvány nehézsége abban rejlett, hogy olyan ütemben kellett termelni és fogyasztani a komponenseket, hogy mindenhez elég legyen.

Szerencsés nyerteseink: *Gulyás Róbert* Dunaharasztirol, *Lávinger Dániel* és *Káldasi Tamás* Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Rúvel hegy. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: A frissen megvásárolt Zén 2. expedíciója minikiegészítő új lapjait próbálgatod. Neked -9 ÉP-d, 19 VP-d és 2 szörnykomponensed, az ellenfelednek 33 ÉP-je (max. ÉP-je 42), 8 VP-je van, és nincs szörnykomponense. A húzás után vagy, nyerd ebben a körben!

Beküldési határidő:
2001. május 11.

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

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAJD:

- Bércmunka (F)
- Öngyilkos kommandó (T)
- Ahriman (B)
- Ősi kolostor (-)
- Kristály folyadék (E)
- Melkon (S)
- A forrás érintése (R)
- Duplikátum (D)
- Öngyilkos düh (T)
- Kód (L)
- Páros gyógyulás (E)

KIJÁTSZOTT LAPJAJD:

- Időzített gomba (C)
- Tárgyvédelem (F)
- Öklelő kos (T)

Minden lapod aktív. Az *Öklelő kos* a tartalékban van. Az *Időzített gombán* 3 jelző van és a *Tárgyvédelem*.

ELLENFELED

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Gigaököl (T)
- Halvány reménysugár (R)

ELLENFELED

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Vörös Rakolits (D)
- 2 db A mester büntetése (F)
- Életfolyam (R)
- Quwarg ellenállás (D)

Minden lapja aktív, a *Vörös Rakolits* az őrszobában van egy quwarg jelzővel együtt.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 33 ÉP, 8 VP, 0 SZK



0/1-es
Quwarg
jelző



Ellenfeled
öröszítja

Ellenfeled
kezében
levő lapok

Ellenfeled
kiírt szöveg
lapjai

A TE ÁLLÁSOD: -9 ÉP, 19 VP, 2 SZK

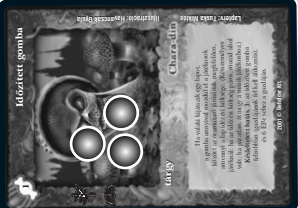
Kijátszott lapjaid

Órkövés **Ther** **2**



Leírás: **P** **Q** - Csak akkor létezik a párosodás, ha a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya. **M** **Q** - A párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Időzített gomba **Chara-Judo** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Tárgyváladék **Fairlight** **1**



Bepumázás **Fairlight** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Öngyilkos kómmandó **Ther** **4**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Öngyilkos **Chara-Judo** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Ósi kolostor **Ther** **3**



Leírás: Kijátszott lapokból, hogy a kártyák 2 kártyázott lapot játsszanak. Szükség esetén azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Készfolyadék **Ther** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Kezedben lévő lapok

Melkom **Chara-Judo** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

A törzsi csatás **Chara-Judo** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Duplikátum **Chara-Judo** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Öngyilkos düh **Ther** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Köd **Ther** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

Páros gyógyulás **Chara-Judo** **1**



Leírás: Ha ez a lap azonos színű és azonos értékű kártyával párosodik, akkor az azonnali játékos megkapja a párosodó két lap között van azonos színű és azonos értékű kártya.

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRULISTA 2001. MÁJUS 18-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!

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

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

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI. E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **350 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

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

Könyv címe	Boltí 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	900
A király kalóza II.	998	950	900
A démonkirály dühe I.	998	950	950
A démonkirály dühe II.	998	950	950
Törött korona	1498	1400	1300
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)			
A birodalom leánya	1498	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	1198	1140	1020

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	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	898	850	670
M. A. Stackpole: Született harcosok	948	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	948	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	1198	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	1198	1140	1020

SHADOWRUN REGÉNYEK			
Jak Koke: Idegen lelkek	689	660	660
Jak Koke: Minden határon túl	898	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	898	850	850
Robin Mash: Cyberkommandó	898	850	850
Tom Dowd: Vakító fény	698	660	660

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

Fekete madonna	898	850	760
Véres utcák	998	950	850

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyékmagyarország	1200	600	500
Végzetes DNS (modul)	438	400	350

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

EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágódás 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: Jóslat	998	950	800

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK VÁROSA			
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	848	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	848	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	998	950	850

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

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

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

A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
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 esküvősek	699	660	590
Hideg karok ölélese	749	710	640
Erioni regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
Homályhozó	1090	1040	930
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
Ray O'Sullivan: A sötét térítő	890	850	760
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
William C. Dietz: Kárhözottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760

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

A SZUKITS KIADÓ KÖNYVEI			
R. A. Salvatore: Száműzött	990	940	840
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	990	940	840
Roger Zelazny: Avalon ágyúí	990	940	840
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680
R.A. Salvatore: A démon ébredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A démon öröksége	990	940	840
J. Robert King: Vérszövetség	750	710	640
David Ferring: Árnyékfattyak	990	940	840
David Ferring: Konrad	890	850	760
R. A. Salvatore: A világ háta	1090	1040	930

A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI			
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	990	940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	990	940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	1090	1040	930
Stewart Wieck: Torreador (Vampire)	899	850	760
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760
Kathleen Ryad: Settita (Vampire)	1090	1040	930
Robert Weinberg: Ut a pokolba	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Kantáta (A pap ciklus I.)	1090	1040	930
R. A. Salvatore: Shilmistar árnyai (A pap ciklus II.)	1090	1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis (Legend of the Five Rings I.)	1090	1040	930
Stephen D. Sullivan: Skorpió (Legend of the Five Rings I.)	1090	1040	930

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

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértéthajó (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 fejdadás 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
Edwin Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II	1399	1260	1120
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450
Douglas Adams: Viszlát és kösz a halakat	850	820	730
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850

CHERUBION KIADÓ			
William Blendown: Boszorkányszombat	1798	1700	1520
Poul Anderson: Tomboló vihar	598	590	500
Poul Anderson: A tengernép gyermekei	698	660	590
Allen Newman: Interregnum	698	660	590
Jack Vance: Suldrun kertje (Lyonesse I.)	998	950	850
Jack Vance: A zöld gyöngy (Lyonesse II)	1198	1140	1020
Jack Vance: Madoc (Lyonesse III)	1198	1140	1020
John Caldwell: Az éj káosza	1498	1420	1270
Bán Mór: A vérszemű csillag	898	850	760
Jeffrey Stone: Nincs kegyelem	598	500	500
Terry Pratchett: Mort	898	850	760
Terry Pratchett: A mágia fénye	798	760	680

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

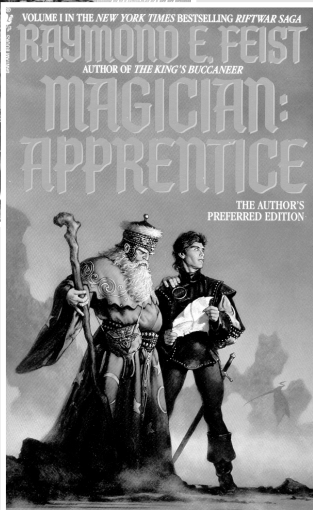
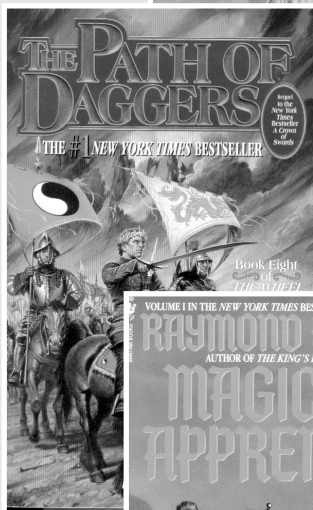
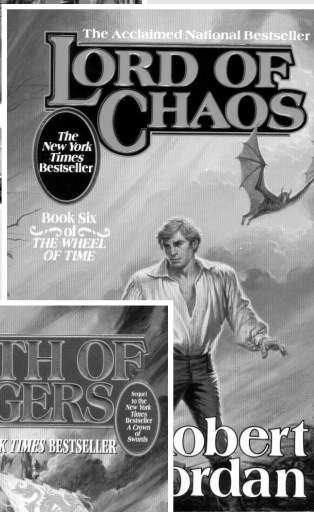
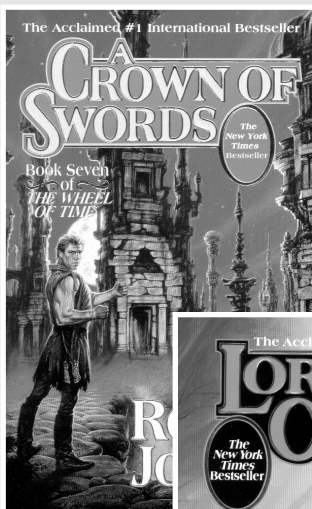
HATALOM KÁRTYÁI			
Árnyékhold	750		
Dobozos társasjáték	2490		
Chara-din visszatér (Cseh nyelvű)	750		
Ősök Városa	1090		
Aranyforrás	750		
Rüvel hegy	750		

HKK INVÁZIÓ			
A víz síkja	200		
A föld síkja	200		
A levegő síkja	200		
Zén 2. expedíciója: Árnyékvölgy	250		

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK			
Alappakli	998		

Az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- Fajtánként legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendel, 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 Prophecy	2240	2080	1890
Enchanter's End Game	2240	2080	1890
High Hunt	2240	2080	1890
Shining Ones	2240	2080	1890
King of the Murgos	2240	2080	1890

TERRY BROOKS

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

J. R. R. TOLKIEN

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

TERRY GOODKIND

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

ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

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

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

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

DOUGLAS ADAMS			
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

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

Könyv címe	Bolti ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
DAVID WINGROVE			
Middle Kingdom	2290	2130	1940
Broken Wheel	2290	2130	1940
White Mountain	2290	2130	1940
Stone Within	2290	2130	1940
Beneath Tree of Heaven	2290	2130	1940
White Moon, Red Dragon	1990	1880	1690
Days of Bitter Strength	2630	2400	2200
Marriage of the Livin	2290	2130	1940

RAYMOND E. FEIST			
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

RICARDO PINTO			
The Chosen	2710	2460	2260

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

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



A SÖTÉT HARMADA

MÉZIZÚ NYÁLCSÜLLENG TUDÁLEKOS TÖRTÉNETEI (OKTATÓMESE)

Mézizú Nyálcsülleng egy sápadt, beesett arcú, tudálekos kispajts kinézetű, szemüveges galetki férfi belekezd csodálatos, saját élményén alapuló, oktató célzattal íródott történetébe.

Ismét egy tanulságos történetet szeretnék elmesélni nektek. Mindezen események a főregszinten történtek velem ifjú koromban. Itt találkoztam egy olyan személlyel, aki nagy hatást gyakorolt rám és későbbi pályafutásomra. Álljon mementóul az ő emlékének ez a mese.

Már jó ideje éltem a főregszinten és egyre csak azt vettem észre, hogy életem unalmassá és szürkévé válik. A mindennapi robot az akadémián, az állandó vizsgák, a megfelelés környezetem számára, vigyázni a családunk jó hírnevére – mindez egy kicsit már sok volt nekem és kezdett elmenni az életkedvem. Kedvenc szórakozásomnak sem élhettem; a remetebosszantásnak! Miért? Egyszerűen nem találtam a kunyhóját. Kerestem a szinten a romos, bűdös viskót, de ilyet nem találtam. Pedig hallottam híret, hogy itt is él egy remete, de valamiféle oknál fogva mindenki titokban tartotta a kilétét, vagy úgy találták, hogy nem érdemes ráfecsérelni egyetlen szót sem. Ilyeneket hallottam róla: „A fajunk szégyene!”, „Nem árulom el hogy hol lakik, mert megfertőzne káros eszmével!”, „Az ilyet, hogyan hagyhatták életben!”. Mint később kiderült, már többször is elmentem a háza mellett, csak nem figyeltem a részletekre. Egy napon azonban megtaláltam! De nem ugrok előre a történetben. Inkább elkezdem attól a bizonyos naptól...

Barlangom magányában evett a depresszió. Minden okom megvolt ahhoz, hogy elmenjen az életkedvem. Urtica Dioicával – régi nagy szerelmemmel – egyre kevesebbet találkoztam. Mindene a katonaság lett. A Katonák Klánja teljesen elrabolta tőlem. Igaz, én is hibás voltam, hisz nekem minden időmet az akadémián való tanulás töltötte ki. Ráadásul alig ismertek ezen a szinten, szinte senki sem állt szóba velem. Mindenki a hírneves galetkik társaságát kereste: Csáth Gézáét, Jégkirálynőjét és a többi népszerű személyiségét. Ebben a lelkiállapotomban határoztam el, hogy világgá megyek! Kimegyek a felszínre és lesz, ami lesz, legfeljebb meghalok. Szépen összecsomagoltam minden holmimat, mély sóhajjal búcsút vettem a barlangomtól és léptem volna már ki a küszöbön, amikor megmozdult a kőládám teteje, amiben étkeim maradékát tartottam. A fedelet jégkék kupola, két ártatlanul néző szemmel emelte a magasba.

– Á! Frigó! – üdvözöltem hű szolgámat, akiről az utóbbi időben teljesen el is feledkeztem. Frigót, a jégmedúzát én szabadítottam ki egy torzszülőttek állította csapdából. Akkor társamul szegődött és mindenhová követett, sőt még a harcokból is derekasan kivette a részét. Én otthonomba fogadtam és szállásul egy régi kőládát jelöltem ki. Rájöttem, hogy a jégmedúzából sugárzott hideget a láda megtartja és ha ebbe a ládába teszem a gyorsan romló, puhány étkeimet sokáig megőrzik frissességüket. Azóta egyszer sem csapott be az előző történetemben emlegetett ménkü. Ezt az új találmányomat elneveztem hűtőládának. Tervét be is adtam az akadémia Találmányügyi Hivatalába, de elutasították azzal a magyarázattal, hogy egy ifjú galetkinek mindig önerőből kell megszereznie a friss élelmet, mert csak ekkor lesz erős és nagyhatalmú. De elkalandoztam, inkább visszatérek mesém eredeti fonálához.

Szóval Frigó nézett ki a ládából szomorú szemekkel, és jelezte, hogy velem szeretne jönni. Én hiába magyaráztam neki, hogy nem szabad, és hogy ne jöjjön velem, mert én meghalni megyek, de csak követett. Hiába, a sisak volt a gyengéje! Akárhányszor adtam neki egyet, utána mindig körülrajongott. Biztosan, azt hitte, hogy most is sisakért megyünk. Szóval, Frigóval a sarkamban elindultam annak a járatnak az irányába, amelyikről az a hír járta, hogy felfelé vezet, ki a külvilágba. Ahogy bandukoltam, elhaladtam egy furcsa kis házikó mellett. Rózsaszín vakolat, rajta hatalmas, színes virágminták, teteje éggékre festve, homlokzatán felirat: „KEGYELMEZZ, NE HÁBORÚZZ!”, az ajtó mellett egy zászló az ősidők békéjének jelképével. Gondoltam, mielőtt meghalok, megnézem magamnak azt a pojját, aki képes ilyen ocsmány kunyhóban lakni. Közlebb óvakodtam a házhoz. Odaérve fületem a kanárisárga ajtóra tapasztottam, hátha hallok valami gyanús zajt, amiből megállapíthatom a lakó kilétét. Mandolin édeskes hangja szállt a fülemben, érdes, kellemes hang kísérte a dallamot. A szöveget sajnos nem értettem. Kopogtattam és vártam a választ, ami meg is jött hamarosan:

– Fáradj be testvér! Nyitva van – invitáltak szívélyesen. Ilyen kedvesen még sehova sem invitáltak be. A dac

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

és a macsóság munkálkodott bennem, mint minden ifjában. Intettem Frigónak, hogy maradjon kint. Elővettem félelmetes tekintetemet és teljes erőből berúgtam az ajtót. Megmutatom én ennek! Belépés közben elkiáltottam magam:

– Jó nagyot kihány...öööööö! – akadt torkomra szokásos üdvözlőszövegem, mert belépve iszonyú izzadságszag csapta meg érzékeny orromat. A hányinger kerülgetett. Rádadásul a sűrű fanyar szagú füsttől, mely ellepte az egész szobát, alig lehetett látni valamit. Szemembe egyből könnyek szöktek, hisz a füst iszonyúan maró volt. A konyhóban mindenütt füstölők égtek és a padlón üvegcsek hevertek RAGÁLYTM felirattal. Távolról egy a homályba burkolózott alak szólt:

– Csak nyugodtan, a lavór az ajtó mellett! – Én annyira meglepődtem a válaszában, hogy az özifagiális refluxom egyből elmúlt. – Mármint okádj nyugodtan a bejárat melletti lavórba. Ha sok RAGÁLYTM-et iszom én is oda szoktam. Mi van? Nem kell? Ha nem, gyere közelebb nyugodtan és foglald helyet az egyik párnán. – hívott maga felé. A füstben tapogatózva megindultam az alak irányába. Nemsokára belebotlottam egy párnába, leültem rá és szemügyre vettem vendéglátómat. Egy középkorú, vékony, sápadt bőrű, beesett arcú, tudálékos kispajtás kinézetű, szemüveges galetki férfi ült velem szemben. Hosszú zsíros, ápolatlan, csimbókos haját egy fejpánt fogta hátra. Kék vászonból készült trapézszárú nadrágot viselt. Girhes felsőtestét csak egy elől kigombolt bőrmelény takarta. Ölében egy mandolin pihent. Előtte RAGÁLYTM feliratú üvegek hevertek. Egyik kezében, az ujjai között egy hosszú fehér füstölő rudacsát tartott, amiből néha melyeket szívott és a hamut egy kis kótálcára pöccintette. Végigmért, majd megszólalt:

– Üdvözöllek fiatal barátom! Kit tisztelhetek benned?

– Mézizú Nyálcsüülleng vagyok.

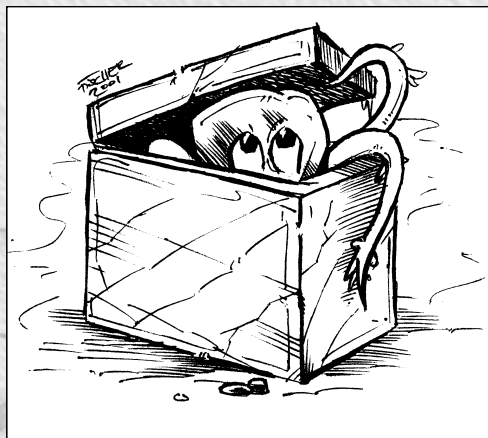
– Látom az atommodellt ábrázoló jelvényedről, hogy a Tudósok Klánjának tagja vagy.

– Micsoda? Mi ez a jelvény? Atommodell? Az meg micsoda? Én mindig azt hittem, hogy egy rohadt alma muslincák által körüldongva. – lepődtem meg.

– Sokat kell még tanulnod, hogy megértsd a világ dolgait. Hhhhhh.... – szívott a kezében tartott rudacskaiba, majd a füstöt lassan kifújta és a rudacska maradvékát elnyomta a kótálcán. – Én segíthetek neked. Tudod valamikor én is tudós voltam.

– Miért? Benned kit tisztelhetek? – kérdeztem.

– Hippikratosz vagyok, a filozófia és a természet professzora.



– Egy igazi professzor! Itt? Hogyan kerültél ide? – fagdoztam.

– Várj, előbb halljam a te történetedet. Hogyan és miért lettél tudós és most hova tartasz ezzel a nagy batyúval?

Szépen sorban elmondtam mindazon eseményeket, melyeket fontosnak tartottam eddigi életemből. Végül kilyukadtam oda, hogy meg akarok halni és éppen a felszínre készülök.

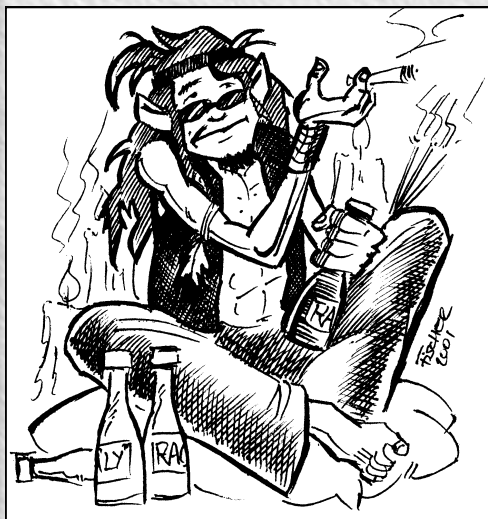
– Kár lenne egy ilyen tehetséges fiatalnak meghalni. – sajnálkozott. Tudok egy megoldást a problémádra. Célt adok az életednek! Figyelj és okuld az én történetemből...

Majd hosszú ideig hallgattam élete történetét. Tehetséges fiatal galetkiként kezdte a Tudósok Klánjában és egész életében a professzori címre hajtott, törtető volt és ambiciózus. Azonban egy idő után megcsömörlött hozzám hasonlóan. Rájött életünk és küzdelmünk értelmetlen voltára. Új eszmét kezdett hangoztatni, mégpedig azt hogy hagyjuk abba a torzszülöttek megszárlását, hisz a felszín csak velük összefogva tudjuk visszahódítani. Békét kell kötni a hegyek mélyének más lakóival, hisz csak így tudunk újra a felszínre jutni és az Ellenség maradvékát legyőzni, majd virágzó városokat, országokat alapítani. Persze ezen eszméit a primitívek nem nézték jó szemmel. Az akadémiáról eltanácsolták és a fereg-szintre száműzték. Most itt van és itt hirdeti a eszméit titokban, amikkel utat próbál mutatni az értelmes galetkik számára.

Engemet teljesen lenyűgözött a története és a világnézete. Szájtátva hallgattam. Már nem is akartam meg-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



halni, hisz egy új, szebb világ bontakozott ki lelki szemem előtt. Elhatároztam, hogy mindenképpen segíték el nem ismert munkájában. Majd feltette a kérdést, miközben újra rágyújtott:

– Akarsz nekem segíteni mindezek elérésében? Hhhhhhh... – szívott az ujjai között tartott rúdca. – Ha igen, előbb le kell teszteljelek, hogy valójában eléggé rátermett vagy-e ezen nemes feladatra.

– Mindenképpen! Mit kell csinálnom? – lelkendeztem.

– Először is kitágítjuk a tudatodat. El kell szívnod egy ilyen kis rudacskát. Mitulén fűvel van megtöltve. Ettől olyan magas szintre jut a tudat...Hhhhh...od, amiről eddig nem is álmoltál. Átkerülsz egy másik világba. Ott majd történik veled valami. Általában találos kér...Hhhhh... désekre kell válaszolnod az ott uralkodó szellemeknek. Persze mindezt előseg... Hhhh...ti, ha közben nagyokat kortyolsz a RAGÁLYTM-ből, ami ragálygombából készült sör. Saját recept, szóval megbízható varázshat. Ha a szellemek alkalmasnak találják a célra, üzennek neked. Felkészültél?

– Hát persze! Akár kezdetjük is! – vágtam rá azonnal. Erre meggyújtott nekem is egy frissen sodort mitulén fűves rudacskát, és élem rakott öt üveg RAGÁLYTM-et. Ujjaim közé fogtam a bűzös rudacskát és mélyet szívtam bele. Fejem elvörösödött és azt hittem, hogy azon nyomban megfulladok. Hippikratosz megnyugtató, hogy minden-

ki így kezd, és csak nyugodtan öblítsem le ragálygombával, mert attól jobb leszek. Én így is tettem. Felváltva szívtam és ittam. Nem tudom, hogy mikor vesztettem el a külvilággal való kapcsolatot, de úgy éreztem, mintha repülnék. Szemem előtt kavargott a világ, majd képzeletben feljutottam a felszínre. Eufórikus élmény volt. Még arra emlékszem, hogy többféle szellem (huhogó, félelmetes, fehér, ősi stb.) adott rejtvényeket. Mindezek után egy hatalmas ordításra tértem vissza a testembe.

– HEURÉKA! MEGVAN! NEGYVENKETTŐ A MEGOLDÁS! – rájöttem, hogy én üvöltöttem artikulátlanul örömben.

– Jól van, Nyálcsülleng! – dicsért meg Hippikratosz. – A szellemek méltónak találtak, arra hogy elind...Hhhhh...ítsalak a béke és a szeretet útján.

Mit kell... Hhhh... tennem? – kérdeztem még mindig szédülve a tudattágító szerek hatása alatt. Közben ráeszméltem, hogy egy új rudacskát szívok.

– Hogy ráléphess a béke és a szeretet övé...Hhhh...nyére a következőket kell tenned: Egy kissé örült galetki katona, Rumbold T...Hhhh...eofil zsoldosergest szervez a Sötét Hhhhh...armada ellen, ahogyan ő hívja. Galetkiket vesz rá az eszt...Hhhhh...elen vérontásra. A te feladatod az lesz, hogy bebizonyítsd neki, hogy nem csak harccal, hanem nélkülük, csupán a béke és a szeretet fegyverével is fel lehet venni a harcot a Sötét Hhhhh...armada ellen.

– De hogyan lehet csupán békével és szeretettel győzni a sötét... Hhhh...armada ellen?

– Erre, testvérem magadtól kell rájössz. De megnyugtatlak, minden galetkiben ott lobog a béke és a szeretet lángja. Kiben erősebben, kibe gyengébben. – választott Hippikratosz. – Egyébként nem kell egyedül menned, már van négy másik ifjú, kik csatlakoztak a céllunkhoz. Vezesd te őket! Közülük téged talállak a legalkalmasabbnak csapatvezérnek.

– Kik ők? Hol találom őket? – kérdeztem.

– A szint délkeleti részében a ZÚG-KORCS-MA nevű tilt...Hhhhh...ott talponállóban. Mivel az ilyen helyek még tiltottak ezen a szinten, óvatosan kell megközelítened. Vigyázz nehogy egy katona is kövessen! Tudniillik az ő feladatuk felszám...Hhhh...olni ezeket a helyeket. Minden ifjút, akit itt találunk felelősségre vonnak, és megbírásgolják őket, a kocsma üzemeltetőinek a büntetését pedig az Ősökre bízzák. Ezért ezt a helyet a barátimmal fegyverboltnak álcáztuk, aminek MA-KORCS-ZÚG a neve. Oda belépve az eladó kérdésére feleld azt, hogy a béke és a szeretet fegyve...Hhhhh...rért jöttél. Erre ő

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

beenged a titkos lejárón keresztül a kocsmába. Ennyi! Most távozsz testvérem békével! Ha megoldotad a feladat... Hhhhhh... totad gyere vissza! Persze a jutalmad nem marad el. – adta utasításba új mentorom a további teendőimet. Felálltam, elköszöntem, majd kicsit düllöngélve elindultam az ajtó felé.

Kint a konyhá előtt Frigó fogadott. Hű szolgálóm türelmesen várakozott, míg én bent voltam.

– Gyere Frigó! Nézzük meg magunknak, azt a helyet, amiről Hippikratosz beszélt. – intettem a szolgálóknak, majd elindultunk a délkeleti szektor felé.



A megadott szektorban hamarosan meg is találtam a keresett helyet. Egy ócska, düledező bolt volt rajta a felirattal: MA-KORCS-ZÜG. Belépv a csikorgó ajtón hangosan köszöntem a vékony, öreg aszott eladónak szokásomhoz hű módon:

– Jó nagyot kihányok!

– Miben állhatok szolgálatára uram? – nyekeregte öregecs hangján.

– A béke és a szeretet fegyveréért jöttem. – válaszoltam, ahogyan Hippikratosz tanította.

– Áhá, fiatalember... Jöjjön, kérem kövessen a raktárba, hisz ilyen nagyhatalmú fegyvereket csak ott tartunk. – intett és elindult egy hátsó ajtó felé. Gondoltam beszédbe elegyedek vele:

– Miért ZÜG-KORCS-MA a neve a helynek?

– A primitívek miatt. Beveszik, hogy az általunk árult fegyverekkel harcolva még a MAi napon ZÜGnak a KORCS fejek. Azt hiszik, hogy jó fegyverek ezek, pedig... De, itt is vagyunk – mutatott egy csapóajtóra a padlón a hátsó raktárban. Lehajolt, hármat kopogott, majd elkialtotta magát.

– Új fény járja át a szívedet szeretettel! – erre csikorgás hallatszott, majd miközben egyre erősödött, a csapóajtó felnyílt és egy lépcső vált láthatóvá. Az öreg eladó intett nekem, hogy induljak le az alant található terembe. Úgy is tettem.

Leérve a jól ismert mitulen füves rudacska büze és a RAGÁLYTM fanyar illata fogadott. Egy hátsó, homályba burkolózott asztalnál négy alak üldögélt, halkán sus-

mogtak, miközben nagyokat húztak a ragálygombasörös üvegükből, és nagyokat szívtak a fehér rudacskákból. Egy kövérkés alak határozottan ismerősnek tűnt, majd mikor felém fordította (szerinte naiv, szerintem sunyi) ábrázatát azonnal ráismertem: Hiszen ő Csukonyi a Kalmár! Rajta kívül láttam egy karcsú, időtlen arcú, törékeny hölgyet, aki a Mágusok Klánjának jelvényét viselte magán. Vele szemben egy hatalmas termetű, izmottól duzzadó galetki férfi ült, aki éppen elmélyülten társalgott egy démonarcú, izzó zöld tekintetű, hosszú palástot viselő férfival. Odaléptem hozzájuk, végigmértem őket, és igazi macsós módon rágyújtottam. A mitulen füvet szívva üdvözöltem őket:

– Béke és szeretet veletek testvéreim! Mézizühhhh... Nyálcsülleng vagyok. Én vagyokhhhhhh... a vezetőtök, akinek az irányítása alatt legyőzhetitek a sötét hhhharmadát.

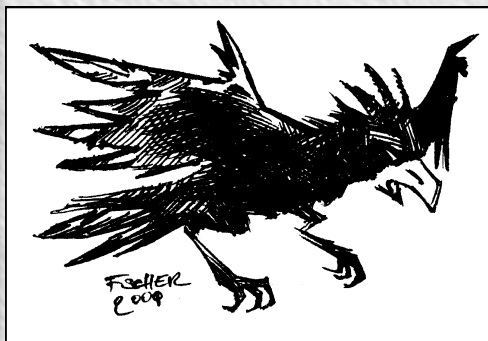
– Á, Nyálcsülleng! A te irányításoddal? És ezzel a mitugrász jégkockáéval? – mutatott Csukonyi Frigóra. – Az én Kaeftém sokkal jobb, aranyosabb, erősebb és okosabb ennél a valaminél. Kaefté gyere ide! – kiáltott, mire egy szárnyas bolhedor repült mellé a hátulsó polcok egyikének tetejéről. Frigó ezt látva retteggve bújt mögém.

– Kizárt! Az én jégmedúzám a lehetetével a vért is megfagyatja ennek a madárkának az ereiben! – kaptam fel a vizet a Kalmár nagyképűségén.

– Rendben, játsszuk le a mérkőzést a szolgaharc szabályai szerint egészen ájulásig. Ha az én szolgálóm győzne, már pedig miért ne győzne, elhozod nekem a következő varázstárgyat, amit kiásol legközelebb régészkedés

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



közben. Ha véletlenül a te szolgád győzne, választhatsz egy tetszőleges tárgyat az elfekvő készleteimből. – ajánlotta Csukonyi. Nagyon értetlenül nézhettem rá, mert egyből ismertette a szolgaharc szabályait. Mikor sikerült felfognom a dolog lényegét, kezdetét vette a nagy küzdelem.

Szembeálltunk egymással, szúrósan vizslattuk a másik tekintetét, majd ahogyan a Kalmár tanította nyitott szájjal, azt nem mozgatva megpróbáltam elkialtani magam:

– Figo! Éee váataaak!

– Áee! Éee váaaak! – erőlködött Csukonyi is közben a háttér vonalakká mosódott mögöttünk. Erre a két szolgál egymásnak rontott. A szárnyas bolhedor harapta, karmolta a jégmedúzát, ahol csak érte. Azonban Frigó sem hagyta magát. Jégleleteivel le-le fagyasztotta ellenfelét. Kereskedőbarátommal eszeveszetten ordítva bíztattuk saját szolgálkat. Már néhány perce mehetett a küzdelem, amikor egy hangos kiáltást hallottunk:

– Állj! A béke és a szeretet nevében hagyjátok abba ezt a mocskos dolgot! – a hang forrása felé fordulva láttam, hogy az asztaltársaság hölgy tagja az, akinek nem tetszik szolgálkaink küzdelme. – Hogyan képzelitek ezt ezen a békés helyen! Béküljetek ki! – utasított minket. Én hajlottam volna is a békülés felé, hisz Frigó már elég rossz bőrben volt, míg Csukonyi szolgálja még harcra készen állt.

– Rendb... – egyeztem volna bele, ám ekkor a bolhedor egy hatalmas rohammal ledöntötte a jégmedúzát, aki a padlóra esve elvesztett az eszméletét.

– Éljen én nyertem! – örvendezett a Kalmár. – Nyálcsülleng, jössz egy varázstárggyal!

– De! – kezdtem volna mentegetőzni, ám félbeszakított:

– Mi van? Nem tudsz veszíteni, gyáva vagy?

– Nem! Rendben, te nyertél! – egyeztem bele. – Ám ahelyett, hogy itt hülyéskedünk, inkább bemutatnád a társaidat. – kértem Csukonyitól.

– A hölgy Carai an Ellisande, a mágia nagy mestere. – biccentett felé, majd felém a hölgy. – Az izompacsirta neve Ghall Missthro. A fura szerzeté, aki a lángok avatott szakértője, a tűzlehellet nagy mestere, pedig Pokolivadék – mutatta be a másik két galetkit is.

– Üdvözöllek titeket! – köszöntöttem őket. – Azt hiszem jó kis csapatot fogunk alkotni. – végigmértem őket, majd Pokolivadékon a tekintetem hosszan elidőzött. – Azt hiszem, van egy jó tervem, arra hogy Pokolivadékkal ketten hogyan győzhetnének le a sötét harmadát. Nektek csak a másik kétharmadával kell foglalkoznotok. Gyertek, megosztom veletek nagyszerű ötletemet!

Ezzel leültünk az asztalhoz és hosszasen sutyorogtunk, miközben nagyokat szívtunk a mitulzen fűből, és nagyokat húztunk a RAGÁLYTM-es üvegekből. Majd a megbeszélés végén közösen rábólintunk a tervre, és céltudatosan kísétálunk a talponállóból.

Odaérve a Hippikratosz által mondott helyre egy teljes harci vértbe öltözött, tiszteletet parancsoló tekintetű galetki férfi fogadott bennünket. Ősz kecskeszakállával, karvalyorrával egy valódi hadvezérre emlékeztetett. Gondoltam, valószínűleg ő lesz Rumbold Theofil. Lelkesen szólított meg bennünket:

– Ifjú, bátor barátaim! Ti kik felhívásomra szembe mertek szállni a szintünket fenyegető hatalmas veszéllyel, ti kik életeteket áldoztatok a békétől és a szeretettől elpuhult hitvány társaitok életéért, ti kik példaképei lehetnétek ezeknek a semmirekellőknek, ti kik...

– Rendben uram! Mindent tudunk a feladatról! Elég a szócséplésből, lássunk inkább munkához! – vágtam a szavába.

– Tetszel nekem fiatal galetki! – fordult felém. – Akár csak saját magam fiatalkoromban, én is szerettem egyből a dolgok közepébe vágni. Még sokra viszed! Akkor legyen a kívánságod szerint. Sorakozó csatarendbe! Indulás előre a barlang sötétjébe! – mutatott egy végtelennek tűnő járatra. – Én itt várom a győztes csapatot. Indulás! – adta ki a parancsot. Mi engedelmeskedve, milgandjainkat elővéve megindultunk a sötét járat mélye felé.

Jó ideje gyalogolhattunk, amikor megálltunk, hogy felkészülhessünk a tervem végrehajtására. Zsákunkból még több milglandot vettünk elő és magunkra függesztettük őket. Én felhúztam az erő gyűrűjét, és megkértem

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Pokolivadékot, hogy üljön a nyakamba. (Csak egy kis mágiikus rásegítéssel bírtam el a súlyát.) Ezután továbbindultunk. Hosszasan baktattunk magunkon a világítógömbökkel teljes díszkivilágításban, amikor a járat hirtelen egy hatalmas terembe szélesedett ki. Belépve tűzgolyók zúdultak ránk. Ekkor elkiáltottam magam:

– A szeretet tüze! Utánam! – majd rohamra indultam a terembe belseje felé, nyakamban Pokolivadékkal. A többiek teketóriázás nélkül követtek. Rohamunkat kő és nyílzápor törte meg. Többünket sebesített meg nyílvesző. Valószínűleg a milglándok által kivilágítva tökéletes célpontot nyújtottunk. Körbenézve megláttam a terem sötét végében ellenségeinket: két sötét elf nekromantát, két zombit, két agglomerátort, két sáskaharcost és két kényi vadászt. Gondoltam, itt az ideje, hogy bevessük a béke és a szeretet fegyverét, és legyőzzük a sötét harmadát. Társammal egyensúlyozva feléjük rohantam.

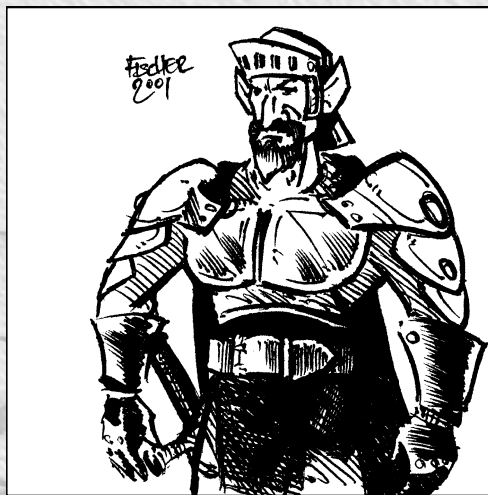
– Most a lángot! – utasítottam démonarcú társamat, aki erre hatalmas lángcsóvát lövellt ki a száján keresztül. – Íme itt van, akiben még él a szeretet lángja! – üvöltöttem miközben körbe-körbe rohagásztam a teremben és az ellenségeink körül. A nyakamban Pokolivadék szorgalmasan fújta a lángcsóvákat a megbeszélt terv szerint. – Távozz sötétség! Tá... – akartam ordibálni, de ekkor elcsúsztam valami nyálkás dolgon, és csak azt láttam, hogy a föld egyre közeledik felém, majd pedig hirtelen minden sötétségbe borult.

A ZÚG-KORCS-MA nevű helyen tértem magamhoz. Társaim fejcsóválva nézték ébredésemet. Ekkor tért magához mellettem Pokolivadék is. Csukonyi üdvözölt:

– Jó, hogy újra élsz Nyálcsülleng! Az agglomerátor csúnyán elbánt veletek. – mosolygott. – Elcsúsztatok rajta! Amúgy a terved kudarcot vallott. Sokat beszélgettünk a többiekkel és arra a megállapodásra jutottunk, hogy az egész béke és szeretet dolog egy nagy rakás maszlag. A Sötét Armadát nem lehet legyőzni elvekkel, csak tettekkel, mégpedig kemény csatában, ahol vér folyik, és sokan meghalnak. Ráadásul a mitulen fű eltompítja az agyunkat, a ragálygombasőr legyengíti az izmainkat, és így a harcban nem tudjuk a megfelelő teljesítményt nyújtani. Sajnáljuk, a terved kudarcot vallott!

– Mi? Nem a sötét harmadát kell legyőzni az ellenség körül? – csodálkoztam el. – Úgy látszik megint valamit félreértettem!

– Bizony – bólogatott a Kalmár. – Az ellenség neve a Sötét Armada. Őket kell legyőzni, mégpedig a régi jól



bevált módszerekkel: vérrel, verejtékkel, mágiával. A béke és a szeretet csak akadályozna bennünket a harcban. Mindezen dolgoknak is megvan a helyük a maga idejében, de nem a csata közben a harcmezőn. – szónokolt tovább, a többiek pedig hevesen bólogattak.

– És akkor most mi lesz? Ki győzi le a Sötét Armadát? – érdeklődtem.

– Természetesen mi! – szólalt meg Ghall Misstho. – Kidolgoztunk egy új tervet, amíg ti itt ájultan fekdüdtetek. A terv a régi jól bevált galetki harcmódot követi: üsd, ahol ered, és ne kíméld! Velünk tartasz? Van kedved bizonyítani, hogy igazi férfi vagy? Hagyd a fenébe a békét!

Szólni akartam, hogy bizonyítottam már a férfiaságomat Urtica Dioicának, de csak bólintottam. Miután Pokolivadék is jónak találta a tervet, elindultunk, hogy legyőzzük a Sötét Armadát. Nem akarlak untatni titeket a harc részleteivel, hisz nagyon jól tudjátok, milyen a tipikus üsd-vágd taktika. Gondolom, ti is sok ilyenben részt vettetek. Annyit azonban meg kell jegyeznem, hogy minden simán ment. A hagyományos taktika tökéletesen bevált. Ráadásul Rumbold Theofiltől még aranyat is kaptunk. Munkánk végeztével visszatértünk a ZÚG-KORCS-MÁBA és úgy döntöttünk, hogy utoljára életünkben iszunk még egy kis RAGÁLYTM-t. Mit is mondhatnék? Jól felöntöttünk a garatra. Részegen, kábulva danolásztunk. Én igencsak vidám voltam azon az estén. Elfelejtettem ez eddigi bajokat, megbékéltem a sorsommal. Vidámságomat Csukonyi állandó zaklatása árnyékolta be. Egész es-



te a jogos nyereségét követelte rajtam. Úgy döntöttem, hogy még aznap végére járok az ügynek, csak ne nyagasson annyit.

– Kalmár! – szólítottam meg. – És honnan szeretnél magadnak varázstárgyat? Honnan ássak?

– Hőö... Van egy új hely, ahol mostanában sokat ásnak. Egészen friss gödröket is láttam. – mondta kicsit(?) pityókásan. – Elmagyarázom, hogy hol találod?

– Igen! – vágtam rá azonnal, majd Csukonyi hosszas magyarázatba kezdett.

Mikor befejezte, elhagytam a kocsmát és megindultam az általa megadott helyre. Sajnos elég kába voltam, így a milgandomat otthon hagytam. Megérkezve, azonnal orraba vágott a friss ásatás illata. Mindenütt szabályos négyszögletű gödrök és domború földhányások. Csak egyet nem értem, miért van némelyik gödör visszatevetve? Nem sokáig foglalkoztam a témával, hanem ázni kezdtem megérezéseim alapján. A föld friss volt és porhanyós, így gyorsan haladtam. Nemsokára találtam is valamit. Ősi csontokat! Megéreztem benne a mágiát. Gondoltam ez jó lesz a Kalmárnak és gyorsan láncra fűztem azokat, majd visszaindultam tivornyánk színhelyére.

Alig léptem be a talponállóba Csukonyi dülöngélve egyből lecsapott rám:

– Milyen varázstárgyat hoztál a Kalmárkának?

– Nesze egy csontamulett! – dobtam felé exkavációm eredményét. Ó mohón elkapta, majd azonnal a nyakába

akasztotta, és azzal dicsekedett egész este. Duhajkodásunk egészen hajnalig tartott aminek egy hatalmas döntülés vetett véget. A talponálló csapóajtaja beszakadt és a keletkezett lyukon keresztül a Katonák Klánjának jelvényét viselő galetkik özönlöttek be a terembe. Élükön egy ismerős alakot láttam: Urtica Dioicát! Beérve elkiáltotta magát:

– Senki se mozduljon! A törvény értelmében a féregszinten tilos kocsmát üzemeltetni és azt ifjú galetkiknek látogatni! A kocsmá üzemeltetői le vannak tartóztatva, az itt tartózkodó galetkik pedig pénzbírságot kötelesek fizetni a szint előjárójának! Ráadásul a mai éjszaka ocsmány dolog történt a szintünkön! A temetőben meggyalázták a puhányszint előző remetéjének sírját, néhány csontját el is lopták! A szintünk előjárójának rendelete szerint minden gyanús alakot kötelességünk kihallgatni az ügyben!

Ezt hallva a Kalmár egy ügyes, észrevehetetlen mozdulattal egyik titkos zsebébe süllyesztette a csontamuletet. Majd a nehéz munkával szerzett pénzünket kötelesek voltunk bírságként befizetni. A kocsmá üzemeltetőit láncra verve elhurcolták. A többieket kihallgatták a temetőbeli eseményekről; Carai an Ellisandét, mivel kiderült hogy a Békeidők Hírmondói nevű gyanús galetki szövetség tagja, illetve Ghall Missthrót, aki szintén szimpatizál velük. Szerencsére minket Csukonyival békén hagytak, mivel szerelmem szerint mi gyanún fölül állunk, így az éjszakai ásatásom eredményét nem találták meg. Urtica Dioica mindvégig kérülte a tekintetemet, de távozásuk előtt odajött hozzám. Szúrósan, dühösen a szemembe nézett és izzó haraggal ezt szisztegte:

– Nyálcsülleng! Közöttünk vége mindennek! Én keményen dolgozok, te pedig tiltott helyeken tivornyázol! Ezt nem vártam tőled! Ráadásul tudok a kised dolgaiddról is, így a régi szép idők emlékére még fogadj el tőlem egy tanácsot: Azonnal költözz tovább a porontyszintre a barátáiddal együtt, mert ha itt maradtok, még nagyon megüthetitek a bokátokat! – majd megfordult és köszönés nélkül távozott.

Szerencsénkre mindnyájunk már megkapta az Ősök áldását, így még aznap továbbköltöztünk a következő szintre. Sajnos a nagy sietségben már nem volt időm Hippikratoszt meglátogatni, és elmesélni a Sötét Armada ellen vívott harcot. Azóta egyszer sem találkoztam vele. Nem tudom mi lett a sorsa, de a mindezek után végrehajtott revízió során rengeteg galetki tűnt el gyanús körülmények között a féregszinten. Bánom is egy kicsit a dolgot, hogy soha többé nem láthattam és beszélgettem vele, hiszen még a mai napig is hiszem, hogy a béke és a szeretet fegyverével bármilyen ellenség legyőzhető.



Kedves Felhőjáró Bonifrázs!

Köszönöm roppant kedves, ámbátor meglehetősen rövidke leveled. Három mondatodból kettőben afelől érdeklődtem, hogyan lehetne belőled az olimpia játékos versenyeinek győztese. Nos, bár a gyakorlatban tetszetős sikereket értem el ezen a téren, egyáltalán nem tartom magam a téma elméleti magiszterének; azért természetesen leírom amit erről gondolok – és remélem, hasznodra válik.

Az első lépést már meg is tetted a helyes irányba: ha leveledből jól vettem ki, vegetáriánus vagy, s ennek következtében az „egyéb” (vagyis nem a harcban használható) szakértelmek terén tanulékonyabb és fogékonyabb vagy az átlagosnál. Használd ki ügyesen ezt a lehetőséget, és mindig figyelj az egészséges táplálkozásra, mely tested, lelked, szellemed felpezsdíti.

Ha az első kolóniával (tehát cirka másfél évvel ezelőtt) érkezél a Rüvel-hegybe, akkor a helyzeted egy hajszálnyival talán könnyebb; ha később, vagy akárcsak mostanában, egy picit nehezebb, ám azért nem teljességgel reménytelen (kár, hogy nem írtad meg, mikor jöttél, hányadik szinten élsz – ezek meglehetősen fontos adatok lehetnek boldogulásod szempontjából...). Sajnos mindig vannak olyan éjelkü és ostoba alakok, akik egy adott szinten tábort vernek és nem hajlandók továbbköltözni onnan – így próbálják leplezni vesztés sorskönyvíüket, azt, hogy az istenek nem adták nekik elég eszet ahhoz, hogy a velük egykorriak között is boldoguljanak. Még a náluk valamivel gyöngébbek is rendszeresen elpáholják ezeket a nyámmiyá anyámasszony-katonákat, de megfelelően hosszú idő elteltével azért általában sikerül a szint „legerősebbjei” közé „beverekedniük” magukat – inkább szegyllinival, mintsem dicséretreméltó az ilyen „teljesítmény”... Nyaff!

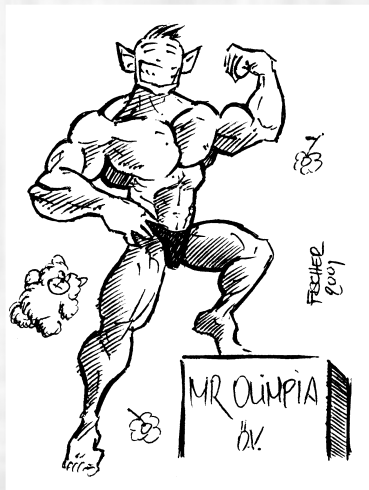
Az ilyen, identitászavarokkal küszködő galettki folyton panaszkodnak, nyafognak, de ha valaki azt kérdezi tőlük, hogy miért nem költöznek már felfelé, általában nincs épkezláb válaszuk. Jellemző példája az ilyen kisebb-rendűség-komplexus díktálta viselkedésnek az a galetki (vagy micso), aki már másfél éve ríogatja az első szintre költöző óvodásokat, szerencsére a legtöbben csak körberöhögik és otthagják. Valami Aikido Tamagocsinak hívják (én sosem találkoztam vele, így nem nagyon tudom megjegyezni a nevét, ami, gondolom, amúgy is eltörzítva érkezik a magasabban fekvő szintekre – minden héten újabb vicceket mesélnek szegénykéről...).

Szóval fel kell készülődöd arra, hogy ilyen sötét lelkű gazfickók nehezítik utadat az áhitott célhoz. Amit csak tetéz, hogy a kiugróan ügyes, intelligens, jóképű galetkiket a Hegy vezetői is minden módon hátráltatni próbálják, újabb és újabb démoni terveket kovácsolva ellenük. A céljuk az, hogy mindenki tökéletesen egyforma, kézzelfoghatóan uniformizálható legyen – meg talán a hatalmukat is féltik az igazán tehetséges fiataloktól. Itt vagyok például én. Eposzokat lehetne írni arról, hogy milyen aljas és galetkitlen módszerekkel kínozzák törekény lelkemet s testemet nap mint nap, és sajnos az, hogy nem vagyok hajlandó megtörni a súlyos csapások alatt, csak arra hergeli őket, hogy még izonyosabb erőket vessenek be ellenem! Nyaff!

Es szerintem a helytartók is be vannak avatva eme rettenetes összeesküvésbe! Rá se hederítenek kétségbeesett panaszaimra; a legtöbb, ami elvárható tőlük, hogy újabb és újabb teljesíthetetlen küldetésekkel traktálják szerencsétlen áldozataikat. Nyaff!

De nem terhellek saját balsorsom részletes ismertetésével, inkább rátérek a többi fontos szem-





pontra, ami ahhoz szükséges, hogy eredményesen szerepelhess a következő olimpia játékos versenyén.

Koncentrálj maximálisan az „egyéb” szakértelmeidre, azon belül is főképpen azokra természetesen, amelyek számítanak a versengésben. Biztos tudod, de azért a biztonság kedvéért leírom, hogy melyek azok a képzettségek, amelyek az olimpia szempontjából „nem érdekesek”: a lopást, az átöklözést, a régészetet, a transzformációt, a javítást, az építkezést, a tanulást, az idezést és a felderítést nyugodtan elhanyagolhatod (hú, remélem, tényleg felsoroltam az összes), hiszen ezek nem ezek nem szerepelnek a versenyszámok között. Ja, és természetesen a pszi-szakértelmek sem.

Itt ez már egy olyan pont, amelyben én magam sem fogadom meg a saját tanácsomat, mert hiszen az összes szakértelem ismerője vagyok (na jó, beismerem, a felderítést csak egy-két hét múlva fogom megtanulni az Akadémián), és a pszi-tehetségem finomítására is igencsak sok időt fordítok. Hogy miért teszem ezt? Egyszerűen azért, mert érdekes, izgalmas, és egy ilyen ingerszegény környezetben, mint a mi hegymélyünk sötét, kietlen és sivár világa, a galetki kénytelen

len újabb és újabb kihívásokkal megmenteni lelke lángolását, különben menthetetlenül eltompul és idiótán vigyorgó, sok végtagú kriplívé válik, aminek egyre több példájával találkozom, különösen ha a hatodik szintről érkező híreket hallgatom. Az csak természetes, hogy a Hegy vezetősége azt szeretné, ha mindenki egyformán kretén lenne, és a hozzám hasonlóan csillogó elneket üldözi... Nyaff! Jellemző, hogy amiatt, mert ilyen univerzálisan hatékony vagyok, esélyem sincs arra, hogy valaha még egyszer diadalmaszkodjam a játékos versenyeken... Bár tudják az Ősök, lehet, hogy helyesebb ez így: úgy igazságos, hogy másoknak is megadatszon a győzelem öröme. Remélem, egy szép napon valóban megismered Te is ezt a semmivel sem összehasonlítható érzést!

Térjünk hát vissza a taktikai tanácsokra: csak energiát és erőforrást ölj a versenyhez nem feltétlenül szükséges szakértelmek, tulajdonságok, harci képességek, varázslatok fejlesztésébe, amennyi az előrehaladáshoz feltétlenül szükséges (ez általánosságban az Ősök Csarnokának és az épületekben kapott kalandoknak a teljesítését jelenti). Minden „főlös” időben gyakorolj! Ha már megfelelően képzett vagy egyes képzettségek terén, ezeket tovább erősítheted szakértelem-versenyekben! Minél magasabb szinten élsz, annál inkább megéri ilyenekben részt venni. Ha csak az első-második-harmadik szinten vagy, valószínűleg a legjobb, ha barátságos beszélgetésekkel mulatod portyázásra szánt idődet – mivel a tréceslés közben fejlődik üzleti érzedek és meggyőzőkészséged is –, sajnos, ezek a diskurzusok valójában döngunalmasak, a legtöbb galetki éppenséggel nem arról híres, hogy kifinomult és kellemes modora lenne... Mindazonáltal egészen jól is lakhatsz az ilyen vendégeskedések közepette, és ez mindenképp melettük szól.

A szakértelmeket – miként a tulajdonságokat is – praktikus tárgyakkal is megfejteni, hiszen ezeket az olimpián is nyugodt szívvel viselheted. Fájdalom, olyan dolog, amely a megfelelő „egyéb” képzettségeidet növeli, elég kevés van: ilyen a füvész köpenye, a kalmár nyaklánc, a szakács üstje, a tárgyalás gyűrűje, a nyomkeresés fejpántja és még néhány klántárgy, mint például a szivárványkristály. Sajnos, a szakács üstje és a füvész köpenye közül csak az egyikhez juthatsz hozzá (a második szinten, az egyik kaland jutalmaként kaphatod meg az valamelyiket) – a másikhoz csak csencselés útján szerezheted be. Erre mindenképp fordíts gondot, mert igencsak megéri az áldozatot (már ha valóban olyan fontos számodra az olimpiai győzelem...!)

Újabb alapvető döntés a galetki életében a klán kiválasztása. Sajnos, ebben az esetben az eszem ellent kell hogy mondjon a szívemnek... Ugyanis, ha pusztán a játékos versenyekre való hatékony fölkészülés szempontjából, racionálisan nézzük a kérdést, kétségtelenül a legantipatikusabb, legkolerikusabb, legbüdösebb klánt, a Tolva-

jokét kell hogy javasoljam számodra. Ezen csürhe tagjaként a lopás, a lopakodás, a csapdaészlelés és a mászás szakértelmed is jobbá válik (minél magasabb a klánrangod, annál inkább), és bár ebből szerencsére az első – a pusztá tolvajlás – az olimpián semmit sem ér, a másik háromra olyan jelentős jutalmakat kapnak, hogy egy magas klánrangú Tolvaj előnye szinte behozhatatlanul nagy lehet.

Ez bizony elég undorító tanács, de mély sajnálatomra azt kell mondanom, hogy ha számodra nem számít a győzelem ára, s még a lelkedet is eladnád érte, akkor feltétlenül légy Tolvaj. Nagyon szomorú lennek ebben az esetben, és a továbbiakban majd csak gusztustalan klántársaidra számíthatsz majd – nyaff! –, de a döntés végeredményben csakis a tiéd lehet, és úgy gondoltam, hogy nem titkolhatom el előled ezt a förtelmes, de igencsak hatékony utat sem...

Ha szíved igazabbik és nemesebbik fele győzedelmeskedett, s nem kívánsz ilyen mélyre süllyedni, akkor a Tudós vagy a Bárd klánt javaslom. Az előbbi tagjaként a gyógyfűvek és a varázssitalok mestere lehetsz – mindkét tehetségedet tesztelik az olimpián –, míg a legnagyobb klán soraiba állva általános fejlődésed gyorsul meg, és ez is igen hasznos lehet. Arról se feledkezz meg, hogy a Bárd klán vegetáriánus tagjai külön előnyben is részesülnek (egyszerűbben szerezhetnek élelmet), és ez sokszor bizony igencsak jól jön.

Mindent összevetve, s a klánküldetések nehézségét is tekintetbe véve, összességében talán a Tudós klánt tudom a leginkább javasolni neked. Bár a küldetések tekintetében teljesen nyilvánvalóan a Bárdok dolga a legnehezebb, ami nem is csoda, hiszen én is közéjük tartozom... Nyaff!

Elképesztő, miket bírnak kitalálni a klánunkban! Legutóbbi „kedvenc” küldetésem: „használd az elbájolás varázslatot tízszer!” Az még csak hagyján, hogy ezt a varázslatot csak a hatodik szinten lehet megtanulni (még jókorát fordul majd az idő kereke mire odáig érek), de ráadásul ez egy nagyobb szellemi varázslat, vagyis minden bárd kénytelen lesz az összes nem ebbe az iskolába tartozó nagyobb varázslatáról lemondani, s ebbe az iskolába állni. Szerintem ez meglehetősen aljas húzás volt a vezetőségétől, jól érzékelhető benne az alantas uniformizálás szándéka... Nyaff!

A Tudósok és a Tolvajok dolga persze lényegesen könnyebb, amit jól mutat az is, hogy eme két klán áll legelől a küldetések teljesítésében is – mindig is így volt ez, és így is lesz szerintem.

Hm, mit hagytam ki a tanácsok sorából? Azt hiszem, nagyjából felvázoltam a legfontosabb szempontokat. Remélem, majd a győzelmet ünnepelvén iszol egyet az én egészségemre is... Hoppá, apropó ivás! Majdnem elfeledkeztem egy igencsak fontos dologról. Vannak olyan varázssitalok, melyeket lehajtva valamilyen érdemi szakértelmed hatékonyabbá válik. Jelenleg két ilyenről tudok, ezek a csapdaészlelés itala és a kalmárok itala néven ismeretesek. Most elegáns lenne, ha mellékelném a receptjüket is, de sajnos nem tehetem: tudomásom szerint még nem fedezték föl ezeket. Félreosz járatokban, kísérteties útvesztők mélyén, esetleg az Ősök Csarnokának valamely kincsesládájában megtalálható őket, de ehhez persze meglehetősen nagy szerencse szükségesletik... Remélem, nem leszel ennek híján, hiszen ez feltétlenül szükséges lesz magán az olimpián is! Ez az, ami miatt nekem esélyem sem lehet... Nyaff!

Őszintén remélem, hogy hasznos tanácsokkal szolgáltam; olyanokkal melyeknek segítségével hamarosan az olimpiai bajnokok között láthatlak viszont! Végezetül ne feledd: a legfontosabb a hit és a kitartás – a fenti útmutatások semmit sem érnek ezek nélkül.

Sok sikert és boldogulást kívánok:



Nefejejs

az olimpiai szakértője

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

ŐV HÍREK

Számomra a legnagyobb örömet ebben a hónapban második kislányom, Anita születése jelentette, ezért kérem, nézzétek el, hogy kivételesen most nem tudlak benneteket ŐV fejlesztésekkel elárasztani – remélem, a következő hónapban sikerül bepótolni. Azért, hogy ne maradjatok információ nélkül, közlünk egy kis mini-szörnystatisztikát az első szint ellenfeleiből.

TIHOR MIKLÓS

Név: MIKROPOID (#1)

Szint: 1

Méret: 12-14

Táplálék: zöldvérű, micinista

Erő: 0 Iq: 0 Egs: 0

Ügy: 0 Mág: 0 Gyo: 1

Végtagok: fog
méret: 3 szakért: 3 rajta 5.
szintű bénító méreg

Harci képességek:

tűzimmunitás: 12

elkt.immunitás: 12

Név: HÁRTYÁS LEMÚR (#2)

Szint: 1

Méret: 15-17

Táplálék: zöldvérű, tejivó

Erő: 0 Iq: 0 Egs: 0

Ügy: 0 Mág: 0 Gyo: 2

Végtagok: fog

méret: 2 szakért: 6

Harci képességek:

hidegimmunitás: 12

Név: JOHHTUKUL (#4)

Szint: 1

Méret: 16-18

Táplálék: puhány, kőevő

Erő: 3 Iq: 0 Egs: 0

Ügy: 2 Mág: 0 Gyo: 0

Végtagok: fog

méret: 3 szakért: 3 rajta 6.
szintű paraliz.méreg

Harci képességek:

imm.mérg.gázra: 12

bűz: 4

Név: TŰZFÉREG (#5)

Szint: 1

Méret: 10-11

Táplálék: piromád, micinista

Erő: 0 Iq: 0 Egs: 0

Ügy: 0 Mág: 0 Gyo: 4

Végtagok: farok

méret: 2 szakért: 2

Harci képességek:

tűzlehelet: 6

tűzimmunitás: 12

Név: BARLANGI PÓK (#6)

Szint: 1

Méret: 12-13

Táplálék: rovarévó

Erő: 0 Iq: 0 Egs: 2

Ügy: 0 Mág: 0 Gyo: 4

Végtagok: csáprágó

méret: 1 szakért: 6

rajta 7. szintű bénító méreg

Harci képességek:

hidegimmunitás: 10

imm. méregre: 10

Név: ÓRIÁSCSÓTÁNY (#7)

Szint: 1

Méret: 14-16

Táplálék: rovarévó, tejivó

Erő: 3 Iq: 0 Egs: 0

Ügy: 2 Mág: 0 Gyo: 2

Végtagok:

csáprágó

méret: 4 szakért: 4

Harci képességek:

savimmunitás: 12

bűz: 3

Név: ZÖLD NYÁLKA (#8)

Szint: 1

Méret: 10-11

Táplálék: puhány

Erő: 0 Iq: 0 Egs: 3

Ügy: 0 Mág: 0 Gyo: 5

Harci képességek:

savlehelet: 4

savimmunitás: 12

imm.mérg.gázra: 12

bűz: 3

Név: SZIKLOZUG (#9)

Szint: 1

Méret: 14-15

Táplálék: kőevő, piromád

Erő: 6 Iq: 0 Egs: 0

Ügy: 0 Mág: 0 Gyo: 2

Végtagok: jobb mancs

méret: 3 szakért: 6

Harci képességek:

vastag bőr: 10

Név: MÉLYSÉGI GNÓM (#10)

Szint: 1

Méret: 6-7

Táplálék: mágiatáló, zöldvérű

Erő: 0 Iq: 5 Egs: 0

Ügy: 0 Mág: 4 Gyo: 3

Végtagok: jobb mancs

méret: 1 szakért: 2

Harci képességek:

elkt.immunitás: 12

rezisztencia: 25

Varázslatok:

energiatüske: 2

elektromos kéz: 2

Név: VÁMPÍRDENEVÉR (#11)

Szint: 1

Méret: 17-19

Táplálék: micinista, mágiatáló

Erő: 0 Iq: 0 Egs: 5

Ügy: 0 Mág: 0 Gyo: 5

Végtagok: fog

méret: 2 szakért: 4

rajta 5. szintű vámpirizáció

Harci képességek:

hidegimmunitás: 1

elkt.immunitás: 1

imm.mérg.gázra: 1

Név: NOHNETÁR (#12)

Szint: 1

Méret: 20-22

Táplálék: rovarévó, puhány

Erő: 1 Iq: 0 Egs: 1

Ügy: 2 Mág: 0 Gyo: 0

Végtagok: farok

méret: 1 szakért: 2

Harci képességek:

mérg. lehelet: 5

vastag bőr: 3

Név: KORENI SÜN (#13)

Szint: 1

Méret: 16-18

Táplálék: tejivó, kőevő

Erő: 3 Iq: 0 Egs: 3

Ügy: 2 Mág: 0 Gyo: 3

Végtagok: fog

méret: 2 szakért: 4

Harci képességek:

tüskés bőr: 5

bűz: 2

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

Név: POLIPFEJ (#14)

Szint: 1

Méret: 13-14

Táplálék: puhány, mágiafaló

Erő: 0 Iq: 1 Egs: 5

Ügy: 2 Mág: 3 Gyo: 6

Végtagok:

bal csáp

méret: 1 **szakért:** 4

bal csáp

méret: 1 **szakért:** 4

jobb csáp

méret: 1 **szakért:** 4

jobb csáp

méret: 1 **szakért:** 4

Név: WOMATH (#16)

Szint: 1

Méret: 24-26

Táplálék: tejivó

Erő: 4 Iq: 0 Egs: 1

Ügy: 2 Mág: 0 Gyo: 1

Végtagok:

bal láb **méret:** 2 **szakért:** 1

jobb láb **méret:** 2 **szakért:** 1

Név: MÁRVÁNY ATKA (#17)

Szint: 1

Méret: 14-15

Táplálék: rovarevő, zöldvérű

Erő: 0 Iq: 0 Egs: 0

Ügy: 0 Mág: 0 Gyo: 2

Végtagok: csáprágó

méret: 3 **szakért:** 4

Harci képességek:

vastag bőr: 7

tűzimmunitás: 2

hidegimmunitás: 2

savimmunitás: 2

elkt.immunitás: 2

imm.mérg.gázra: 2

Név: KÉTFEJŰ PATKÁNY (#15)

Szint: 1

Méret: 20-21

Táplálék: micinista, piromád

Erő: 3 Iq: 0 Egs: 2

Ügy: 0 Mág: 0 Gyo: 3

Végtagok:

fog **méret:** 2 **szakért:** 3

fog **méret:** 2 **szakért:** 3

Harci képességek:

bűz: 3

BÖSZÖRMÉNYI GYULA:

ÁTOK

– Mielőtt megölsz, megátoklak! – sikoltotta a gonosz banya odúja sötétjében, és különös, elhaló szavakat mormolt. A galetki vadász feje fölé emelte irdatlan csontöklét, majd lesújtott. A rongyokba öltözött csatornaszínti torzszülött ezt hörögte:

– Feleséged hagyjon el örökre!

A galetki megtörölte véres öklét a halott banya ruhájában, majd – esküjőve óta először – vidáman, felszabadult nevetéssel indult tovább a barlangjáratokban.

BÖSZÖRMÉNYI GYULA:

PECH

(ŐSI TÖRTÉNET GALETKI FELDOLGOZÁSA)

A szerencsétlen lárvaszinten élő galetki, akinek semmi dolga nem volt a csatornaszint elátkozott cseppkővárosának temetőjében, valahogy mégis ott ragadt. Társait sehol nem találta, s miközben a csodás faragású sírköveket nézegette, a miligandját is elvesztette.

Az ifjú galetki majd' meghalt a rettegéstől. Végre a fénymohák derengésében megpillantott egy alakot a sötét halmok között, s utána sietett.

– Veled tarthatok? – kérdezte reménykedve. Az csodálkozva rápillantott, majd egykedvűen megvonta vállát. Együtt bolyongtak tovább. Az ifjú galetki egy idő után nem bírt szótlannal maradni:

– Mondd, te nem félsz?

Mire az jéghideg hangon felelt:

– Én is féltém, amíg éltem...

BÖSZÖRMÉNYI GYULA:

A BÖLCS

A bölcs galetki előjött hegymélyi barlangjából, hol kétszáz év meditáció alatt minden titkát megfejtette a Létezésnek. Arra készült, hogy átadja tudását, mely népét ismét a Felszínre segíti.

Előbb egy piromáddal találkozott, aki a hártás leműrok fészket cserkészte be éppen, s nem is volt hajlandó másra figyelni. Majd egy követ zavart meg, aki jókora földelemeltált akart felzabálni, s a fogai között ropogó ásványoktól nem hallotta a Nagy Titkot. Később két mágiafalóba botlott, akik remegetve igyekeztek elbűjni a psziklát kutatók elől, s ezért fülük minden bölcsességre süket maradt.

A bölcs elfáradt. Már nem ragaszkodott hozzá, hogy a Tudást kizárólag a galetkikkel ossza meg. Leült hát a harci törpék barlangcsarnokától nem messze, de ők is hamarosan elkergették, mivel csatára készültek.

A bölcs tovább cipelte titkát. Végül sötét csatornaszínti üregbe ért, hol rengeteg árny nyüzsgött. Ők végre kíváncsian vették körül, de mikor el akarta mondani a Nagy Titkot, amitől megszéplült volna az élet, dárda fürta át a torkát.

Az élőholtak ugyanis nem tudnak mit kezdeni a szebb étellel...

A Szövetségek Táblójában bemutatkozhat minden játékos szövetség az Ősök Városából. A bemutatkozó anyag számítógépes szövegszerkesztővel legyen készítve, lehetőleg Winwordben, vagy az által beolvasható formátumban. Érkezhet e-mailben, vagy lemezen, de a lemez visszaküldését nem vállaljuk. Az írás hossza a szöközőkkel együtt ne haladja meg a 4000 gépelt karaktert. Novellát is lehet mellékelni, vagy novella formájában küldeni a bemutatkozást, viszont a novellát csak akkor jelentetjük meg, ha úgy látjuk, hogy önálló, a szövetségtől független írásként is olvasható, és élvezhető.

A REMÉNY KÜLDÖTTEI (#15024)

Mi már szeretnénk látni a felszínt, és ennek a célnak az érdekében boztuk létre a szövetségünket, mely a barátságon és az összetartáson alapul. Egymás segítése a fejlődésben és a választott klánjában való előbbre jutásban.

Elnevezésünkben méltóan segítjük a hozzánk fordulókat információval, tanácsokkal, tárgyakkal történő cserekereskedelemben és a többszemélyes kalandokban való részvételben, de elsősorban a szövetségben résztvevőket. Tagjaink között van a Halhatatlanok klánjának egyik legeredményesebb tagja, Morq Fan Gor. Anyagbeszerzőink és gyógynövény raktársaink Maxigáz, Jégkirálynő, Izomagy a Tolvajok klánjából. Tudósaink Corvus, Muad-Die igazi csillogó elmék. Az asztrális térből történő támadásokat Zuck veri vissza, mint a Pszionicista klán kiváló tagja. Az egész szövetséget úgy, mint a világunkat a mágusok tanácsa juttatja előrébb a fejlődésben. E nélkülözhetetlen klánból is vannak jelentős hatalmú mágusaink: Lynx Lynx, Belatucadrus, Éjfény, Jégcsap. Ha valami szörnyű vadállat az utunkba akad, akkor a Tisztogató klán tagjait hívjuk segítségül, Kay az Engesztelhetetlen, Aranea, Draco rögtön szolgálatba állnak. Segítségre van specilális képességekkel rendelkező, mutáns társunk, Coller. Mindebbez a jó bangulatot, a zenei kíséretet a Bárd klán képviselőiben Por Nóra, a szállító biztosítja. Jelszavunk: Aki nem velünk van, ellenségünk se legyen!

BÖLCSEK KÖRE SZÖVETSÉG (#15040)

Úgy hírlík, a Bölcsesség baglya az alkony közeledtével kezdi meg röptét. S miközben ezen merengek, a jövő árnyéka baljósan terül rá a jelenre, s sejteti a komor viharfelbök közeledtét.

Elmerengve tekintek fel a papírról önfeledtem dolgozó társaimra. Először a tudósokat veszem szemügyre: barlangrésziük felől fortyogás ballatszódik, amint mindenféle füveket hajigálnak bele a rotyogó üstbe. S ba már új italt nem találunk föl, legalább az élelmézzel nincs gondunk. Legfőbb tudoraink az Ellenség-elméleten dolgoznak a kételkedés doktrina jegyében, s Yula Professor élénk taglejtésekkel tart előadást a védett fajok listájáról, s egy megszeppent árnymanón (valami ifjabb Bonyók) mutatja be az értémes fajok kultúrájának sokféleségét.

Íme kacagás ballik, s mensokára nóta harsan fel az ivó felől. Hja, bú bárdjaink danával múlatják az időt, s muzsikájuk bangja a mennyezetre fut. Kis vegetáriánus ligetünk a béke szigete, s büszke ifjaink kézen fogva sétálnak a gyönyörű leányokkal. Szermémesen elfordítom tekintetem, ám a liget közepén két dölceg babérkoszorús alak lép elő: Green Monster, bú tollnokunk bióta ki dalpárbajra Mordonc Karmestert, s mensokára bangolni kezdenek. Kettőjük tiszta bangja hamarrost elvegyül a dalra fakadó torkok tucatainak bangja között.

Am az idill végét durrogás, szikrázás, s tudós kollégáink jajveszékése szakítja meg. Füst tódul a felrobbant üstből, s a kormos kutatóink a zenét okolva perlekedve robannak megszeppent zenészeink felé. Ám dördülés kíséretében kitarul a tanácssterem, s az épp üléselő békések méltóságeljlesen cammognak elő. Elhűlve nézem őket: marcona barcosok, nyiszlett tolvajok éppúgy akadnak köztük, mint furmányos mágusok, vagy épp különös pszionicisták. Az örök büszkeség, hogy mindegyikük csatlakozott hozzánk a megbékélés jegyében. Vezetőjük, Syndic Békebíró virággal a kezében lép a perlekedő tudósok és bárdok közé, amelyet ott helyben a földbe belyez. „Ültsünk virágot! Szeressük és megértjük az egész világot!”

Felharsan a taps, s a Bölcsék ujjongva, egymás kezét fogva fakadnak dalra, s áldják a jó sorsot. Atyai mosollyal nézem boldogságuk. Igen, ennek is elfjött az ideje! Ám hirtelen kiver a veríték, görcsösen megszorítom a rubám alatt őrzött sárga pergamentekercset, s tekintetem a barlang közepén álló Emlékkőre téved. Váratlan kiáltás harsan, s a kő tövében ásatást végző kutatók leletet jeleznek. Izgatottan gyűlnék köréjük a Bölcsék, s jómagam is megjelenek. A központi szobor alól csontok sárgállanak elő. A többiek elhűlve bámulnak. Elmorzsolok egy könnyet, s reszkető torokkal szólalok meg:

– Dlága balátaim! Elfjött a számadás napja. Most megtudjátok, miért hívjuk magunkat Bölcsnek, s mi az az eszme, amelynek le-téteményesei vagyunk! Taltozom nektek, s valamelyikőtöknek annyival, hogy fellebbentem a bölcsességünk Bölcsőjéről a fátylat.

Abogj elkezdem mesélni a Bölcsék titkát, a milgandok sorsa kialudnak. A Bölcsesség baglya az alkony közeledtével kezdi meg röptét...

Keresd az (#15040) számú barlangot!
Tudd meg a titkot!

HTTP:\FREE.REALGATES.HU\BOLCSK E-MAIL: BOLCSK@YAHOOGROUPS.COM
Mucsi Zoltán. 6724 Szeged, Damjanich u. 6/A Tel.: 70-210-1431

1

TERON HEGYI BÁRDVERSENY

A ZENE MISZTÉRIUMÁNAK VERSENYE

Végre újra elérkezett az az időszak, ami őseinknek, a régi galetki ősök életében nap mint nap megesett. Egy bárdverseny kerül megrendezésre, amelyben TE és mindenki más is részt vehet. Ettől a naptól egy új élet fog kezdődni otthonainkban, a hegyekben, ahol most találkozhat, és összemérheti tudását minden galetki, aki a zene vagy éppen a költészet örömeinek bódol.

Remélem sokan egyetértenek velem abban, hogy már szüksége volt a Teronnak egy kis mulatságra, ahol mindenki szíve szerint „eldalolhatja” véleményét. Most elérkezett az idő! Klántagságtól, étrendtől teljesen függetlenül mindenki részt vehet a versenyen. Hogy mit kell tenned? Írj egy verset, amely kifejezi legbensőbb gondolataidat, félelmeidet, esetleg vágyaidat, szóval bármit, és küldd el nekem. A pályaműveket egy 10 tagú zsűri fogja elbírálni. Minden klán egyik legbatalmasabb/legbíresebb képviselője helyet kap a zsűriben, a 10. szavazó tag pedig egy klán nélküli, az elkötelezetlenek táborából kikerülő galetki lesz.

Hogy miért érdemes neked részt venni ezen a versenyen? Talán ezt a kérdést fölösleges is feltenni, hisz aki megnyeri, annak nevét az egész hegy megismeri, azontúl, természetesen a jutalma sem fog elmaradni, de az egyenlőre legyen meglepetés.

SIGNY MALLORY (4912)

I. KATEGÓRIA AZ ELLENSÉG

Hogyan néz ki? Létezik? Legyőzhetőek? Több ezer megválaszolatlan kérdést vet fel ez az egy szó.

II. KATEGÓRIA A GALETKI EGY NAPJA

Olyan esemény történt veled, amit meg kellett örökölned? Bármilyen eseményt leíró alkotás bekerülhet ide, mely a hétköznapijaidhoz tartozik.

III. KATEGÓRIA EGYÉB

Klasszikus Bárdverseny kategória.

A NEVEZÉS

Ez elég egyszerűen végrehajtható. A pályamunkádat küldd el nekem postán 3 gépelt példányban, vagy küldd el drótpostán. Ne felejtse el megadni a karakterszámodat, továbbá, hogy melyik kategóriába szánod művedet. Kérdéssel fordulj bátran és bizalommal hozzám.

Nagy Zoltán – 9431 Nyárliget, Kossuth u. 2. E-mail: Signy@wap.hu

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2001. április

TF-VARÁZSLATOK

FÉNYPAJZS (241. varázslat)

Típus: papi, védekező

Isten: RE

Hatóidő: csata

TVP: - VP: 18

Használat: automatikus

Egy újabb varázslat a jók számára, amelyet Sir Rasolphiustól tanulhatnak meg. A fénypajzs egy speciális védekező varázslat, amelyet Thargodanok ellen találtak ki. Ha elhelyezed magadon, a Thargodanok 33%-kal kevesebb sebzést fognak neked közelharcban okozni (de speciális képességeikre, varázslataikra a varázslat nincs hatással). A TV listából a program csak akkor fogja kiválasztani, ha ellenfeled Thargodan. A varázslat anyagi komponense egy Thargodan esszencia.

THARGODAN ILLÚZIÓ (242. varázslat)

Típus: rúna

Hatóidő: 1 kör

Min. taumaturgia: 15 Költség: 3000 arany

TVP: - VP: 50

Használat: automatikus

A Sötét Föld Thargodan városaiba nem sétálhatsz csak úgy be, és nem számíthatsz arra, hogy különösebb feltűnés nélkül beugrasz bevásárolni a sarki boltba, vagy meglátogasd a Sötétség Hercegét. Ez a nagyhatalmú illúzióvarázslat azonban lehetővé teszi, hogy magadat Thargodannak álcázza, belopózz ezekre a helyekre. A varázslatot a térkapuk megnyílása óta meg lehet tanulni a varázslótornyokban.

A varázslat használata külön V parancsot nem igényel, ha be akarsz lépni egy Thargodan városba – akár M parancssal, akár teleportálással – automatikusan felrakod.

A varázslat elsajátítása ugyan nem kötelező a Sötét Földre látogatóknak, de erősen ajánlott – a Borzalom Fellegvárában kapható küldetésroszat bõven visszahozza a 3000 aranyat, amit rá kell költen.

IDŐTORZÍTÁS (243. varázslat)

Típus: rúna

Hatóidő: azonnali

Min. taumaturgia: 61 Költség: 16000 arany

TVP: 10 VP: 35

Használat: V 243

Ez az ősi varázslat a titka a Thargodanok hosszú életének, és persze kizárólag a Sötét Föld varázslótornyaiiban sajátíthatod el. Elmondásakor 30 TVP-t kapsz, a varázslat alapkölségét tekintve, gyorsvarázslásnál ez nettó +25 TVP. Sokan vitatják, mennyire éri ez meg, mennyi sáfrányport lehetne ebből a pénzből vásárolni – különösen, hogy a varázslatnak anyagi komponense is van, 50 arany. Az igazság az, hogy az időtorzítás sokkal jobb, mint a sáfránypor azok számára, akik megvásárlását megengedhetik meg maguknak. A sáfrányport ugyanis nem lehet VV parancssal használni, tehát egy sáfránypor egy parancs. 25 TVP az öt sáfránypor – mi éri meg jobban, 5 parancsból, vagy 1/3 parancshelyből 25 TVP-t csinálni? Persze a kis luxusnak is luxus ára is van. (Itt szeretném leszögezni: a H <sáfránypor> parancsoknak sosem lesz <menyiség> paramétere!)

SIVATAGI VIHAR (244. varázslat)

Típus: rúna, támadó

Hatóidő: azonnali

Hatás: 100 sebzés

Min. taumaturgia: 61 Költség: 6700 arany

TVP: - VP: 32

Használat: automatikus

Egyszerű és hatékony támadó varázslat, amely ellen se mentődobás nincsen, és nem véd ellene semmilyen védekező varázslat sem. Elmondásakor pusztító erejű sivatagi vihart idézel meg, amely felmorzsolja és megsemmisíti ellenfeledet. A milliárdnyi porszemcse mindenhol utoléri és szétzúzza, akire rászabadítják. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy mire ezt már megtanulhatod, lesznek többet sebző, igaz, kevésbé megbízható varázslataid. 6700 aranyat azonban tápolási szempontból valószínűleg nem ér meg, legfeljebb stílus kölcsönöz a karakternek. Nos, rendben van, ez egy szörnyvarázslat, amelyet játékosok ugyan megtanulhatnak, de kevés értelme van.

A varázslat anyagi komponense egy sáfránypor.

Ebben a számban folytatjuk a TF varázslatok részletes elemzését. A varázslat szint magyarázatát a 2001. januári 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 olyan adatok is szerepelnek, amelyek az enciklopédiában nincsenek benne.

ROVARFELHŐ (245. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: ?

Hatódó: csata

Hatás: D2/szint körönként **Max. hatásfok:** 40D2/kör

TVP: – **VP:** 14

Használata: automatikus

Ezzel a varázslattal egy csipős darazsakból álló rovarfelhőt tudsz megidézni. A darazsak az általad kijelölt célpontra támadnak, és az egész csata alatt ott is maradnak. Ez a játék nyelvére lefordítva annyit jelent, hogy a varázslat elmondásakor, ezenkívül minden körben az illető sebződik, és a harc időtartamára kap -4 támadást is. A varázslat elmondása 14 VP-be kerül, anyagi komponense egy darázs szárny. A varázslat ellen mentődobás nincs.

Megjegyzés: A varázslatot jelenleg isteni küldetésért nem lehet megkapni, csak szörnyek használják.

AGYBÉNÍTÁS II. (246. pszi képesség)

Típus: pszi, támadó

Hatódó: csata

Hatás: ld. alább

TVP: – **PP:** 17

Használat: automatikus

Az agybénítás I. (114. képesség) feltuningolt változata, nemcsak kevesebb pszi pontba kerül, de nagyobb eséllyel is sikerül. Siker esetén az ellenfél nem használhatja lőfegyverét, illetve szörnyeknél speciális képességét. Míg az agybénítás I. esetén az ellenfél szerencséje pszi/4 arányban csökken, itt pszi/2 arányban csökken. A megfelelő, mentális mentődobásait csökkentő pszi képességekkel együtt a siker szinte garantált – a háló legutóbbi változtatása óta most már azt mondom, hogy az olimpián az agybénítás II. jobb, mint a háló, hiszen ugyanazt csinálja, de biztosabban.

AZ ELME DOMINANCIÁJA (247. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatódó: köv. kör elejéig

TVP: 5 **PP:** 35

Használat: P 247

Az Elme Hatalmának tovább fejlesztett változata. Hatására mentális varázslataid és pszi képességeid célpontjai kapnak -10-et mentális mentődobásaikra egészen a következő köröd elejéig. Hatása nem adódik össze az Elme Főlényével és az Elme Hatalmával! Különösen hasznos lehet pl. az olimpián.

FEHÉRÁLLOMÁNY RONCSOLÁSA (248. pszi képesség)

Típus: pszi, támadó

Hatódó: azonnali

Hatás: D10/szint **Max. hatásfok:** 50D10

TVP: – **PP:** 22

Használat: automatikus

Ez a nagyerejű pszionikus támadás az idegpályákon keringő energiát

„robbantja” fel, és így fizikai fájdalmat okoz – és ez akár a célpont agyában levő fehéralomány roncsolódásához is vezethet! A támadás elleni sikeres mentődobás a sebzést felezi (a mentődobásra az ellenfél pszi/4 büntetést kap), és a pszi-acéltorony teljes védelmet nyújt ellene.

Olcsó, komponens nélküli sebzés, amely ellen szinte egyetlen szörny sem védett.

SPIRITUÁLIS EXTENZIÓ (249. pszi képesség)

Típus: pszi

Hatódó: permanens

TVP: – **PP:** –

Használat: automatikus

Az igazlathoz hasonlóan, ez egy permanens képesség, használatához nem kell P parancs vagy pszi pont. Ha birtoklod, minden harcban lesz rá esély, hogy a harc három körig tart (persze, ha más hatás – pl. Haláltánc – miatt nem tartana már eleve tovább). Amekkora a pszi szakértelmed, annyi százalék esély (de legfeljebb 90%) van rá, hogy a szörnyekkel szembeni harc, ha szükséges, három körig is eltart.

MEDITÁCIÓ (250. varázslat)

Típus: papi

Isten: ?

Hatódó: permanens

TVP: – **VP:** –

Használat: automatikus

A meditáció egy speciális papi varázslat, amelyet automatikusan használasz, V parancs kiadását nem igényli, és vp-be sem kerül: ha ismered a varázslatot, használod is. Az a bónusz vp regeneráció, amelyet az isteni küldetésekért kaptál, mostantól duplán számít – tehát ha +50 vp regenerációt gyűjtöttél, akkor mostantól +100 vp-t fogsz körönként regenerálni.

PAJZSZÚZÁS (251. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: ?

Hatódó: azonnali

Hatás: lásd alább

TVP: – **VP:** 24

Használata: automatikus

E varázslat megalkotója a legendák szerint maga Morgan, aki a kastélyát ostromló lovagok ellen vetette be először ezt a varázslatot. A támadás különlegessége abban rejlik, hogy nem közvetlenül a célpontot igyekszik harcceptelené tenni, hanem az őt védő mágikus és fizikai erőteret (páncélat és védettséget növelő varázslatok) roppantja össze, amely már korántsem annyira védett. A csapás hatására a célpont annyiszor 3 ÉP-t sebződik, amennyi az aktuális védettsége (szörnyeknél a három védettség összegét). A varázslat költsége 24 VP, komponense egy kvazár.

A TF-fejlesztések helyhiány miatt a következő számban jelenik meg. Abban bővebben olvashattok az utolsó két varázslat megszerezhetőségéről.

Dani Zoltán

Az oltár

Kósza szellő lebben, huncutul cikázva suhan tova. Egyre erősebben fúj a szél, összeborzolja a füveket, körbecsokolja a tisztást. Fölöttem elhalványul a nap ereje, hűvös levegő borzongatja bőröm. Összekulcsolt kezem fölött vacogni kezd a fogam. Lehajtott fejem kissé oldalt biccentem, és kisandítok előrehulló, arcom körül kigyózó tincseim közül. Furcsamód, a tisztás szélén álló fák levele alig rezdül: ugyanolyan méltóságteljesen és rezzenetlenül állnak, akár az oltárra figyelő férfi. A smaragdzöld szemekre árnyékok vet az összeráncolt szemöldök. Nem félek. Kényszerítem magam, hogy visszaforduljak, és az előttem tornyosuló kőépítményre összpontosítsak. Tovább fohászok. Gondolataim szokás szerint szanaszétjé nyargalnak. Próbálok az oltárra figyelni, hogy kordában tartsam őket.

Az alapot akkora kövek adják, mint egy-egy megtermett bolhakupya. Némelyiket több nyíllövésnyi távolságról kellett idehozni. Hosszú napok verejtékes munkájával kellett összegyűjteni, egymásra pakolni és agyagos földdel a lehető legjobban egymáshoz tapasztani a szikladarabokat. Egyre feljebb haladva kisebb és kisebb kövek ékítik az oltárt: a fehér szilánkok mozaikja szikrázón tündököl az egyre kékebbre váló fényben, akár a kristálykehely. A legfelső, sima lapra helyezett áldozati koszorú (amely természetesen irti-szezből, szélcsengőkből, és kékszemvirágokból készült) szirmai meg sem rebbennek a most már forgószélként tomboló orkánban. Pillantásomat az azúrgránitból kirakott szem bogarára szegezem, és megpróbálok ellenállni a kí-

sértésnek, hogy lobogó hajam és ruhám állapotát leellenőrizzem. Huncut, kósza kezek simítják végig vállam, megbábják a ruhám, átfésülik frizurám, csiklandozzák a bőröm. „Csak a szél, nincs itt senki más, csak a szél!” gyözködöm magam. A világ kéken szikrázik, még a sávozott jádeszem is türkizben ragyog. Anyám szemét látom magam előtt. Nem csoda, hiszen ennek az oltárnak a léte is neki köszönhető. Az ő szavai nyitották fel a szemem, ő mutatott rá a szerelem és Elenios mindent elsöprő hatalmára, az ő és édesapám kapcsolata mutatott nekem példát. Az ő szemében tükröződő szeretet, és a szerelme iránti feltétlen odaadást látom csilogni az oltáron ragyogó mozaikiriszben is.

Egy hirtelen fuvalat hatására összerездülök. Az a jádeszín szem teljesen megbabonázott: észre sem vettem, hogy valaki áll előttem. Ezüstös szállal hímzett bársonytopánra esik tekintetem. A belebújtatott lábak karcsú bokában folytatódnak, inentől pedig gazdagon díszített, tengerkék selyemruha takarja a látványt. Ijedten kapom fel a fejem. Ez nem lehet igaz! Az előttem álló, tökéletes alakú, kortalan nő kizárólag egyvalaki lehet: az istenem! Arcán barátságos, meleg mosoly, szemében kacér huncutság csillog. Elakad a lélegzetem. A koszorúmat viseli! Gyorsan kipislantok az oldalt állóra. Vajon ő is látja? Nem tudhatom: ugyanolyan komor, rezzenéstelen arccal figyel, és karját maga előtt összefonva, délcegen áll hátsáma mellett. Rémmel nézek vissza a Szépszeműre: mi lesz most? Soha senki nem mondta, mit tegyek, ha egy isten jelenik meg előttem! Mit mondjak most neki? Milyen nyelven? Egyáltalán megszólíthatom? Jaj, és az oltár? Mi lesz, ha nem tetszik neki? Félelem rántja össze szívem, oly annyira, hogy szinte kiszalad belőlem a lélek. Eszembe jut, hogyan készült ez az építmény. Mi lesz, ha kárba vész a sok-sok cipekedéssel, pakolással, faragással, építkezéssel töltött idő? A tenyér kérgesedése, a hátfájás, vállhúzódság, a meg-megcsúszó véso okozta sérülések: mi van, ha az isten elutasítja?

Nincs időm rettegni. Elenios előrehajol, és megszólít.

– Ügyes vagy, hívem. Megdicsérlek. Fogadd áldásom! – csendül hangja. Karcsú kezét a fejemre helyezi. Melegség jár át, érzem, ahogy erőm megcsokszorozódik; soha át nem élt tapasztalatok gazdagítják tudásom, erősítik szerveztem. Bensőmben az ébredező mágia fénye szétárad, és csiklandozó melegséggel tölt el. A túlaradó boldogság könny formájában csordul ki belőlem. Hüppögve nézek istenemre, próbálok minél jobban eszembe vézni vonásait.

– Azt hiszem, van nálad számomra valami – mosolyog a Szépszemű.



Zavartan, dadogva veszem elő a csokorba kötött kék orchideákat. Már kelnék fel a kényelmetlen terdepelő pőzből, hogy az oltárra helyezzem, de a lábam úgy elzsibbadt, mintha már órák múlva itt kuporognék. Az istennő kisegít: elveszi tőlem a bokrétát, beleszimol, és keblére öleli. Az zafirkék pillangókká változik, melyek körbetáncolják és Elenios ruhájára, hajára telepszének. Kissé röstelkedve szedem elő az előre mellém készített mocsári penkéket, és istenemnek nyújtom. Ezt is elveszi, és a hajába tűzi, a felrebbenő, majd visszatelepülő pillangók közé, aztán pedig biztatóan rám kacsint. Bátorító gesztusa hatására előhúzó a hátam mögött heverő csontszablyákat is. Mire visszafordulok, Szépszemű már az oltár túlsó felén áll, és aprócska vállvonással reagál meglepett ábrázatomra. Fintorogva nézi a fegyvereket, amelyek nagy villanással azonnal eltűnnek, amint az oltárhoz érnek. Amint végeztem, Elenios az oltárra könyököl, és rám nevet.

– Ahogy látom, eléggé tájékozott vagy a feladatokat illetően. Nagyon helyes! Egy magadfajta fiatal lánynak mindenben roppant elővigyázatossággal kell eljárnia.

– Ami azt illeti... az oltár... – hebegem riadtan. Épp csak megszáradt az arcom, s máris újra eleredt a könnyem. – Ne haragudjék a kisasszony! Nekem kellett volna...

Szánalmas mentegetődzésemet az istennő kacagása szakítja félbe.

– Drága gyermekem, emiatt akarsz te bocsánatot kérni? Kicsit ijedten bámulok, fejemben azonban máris körvonalazódik, mit akar mondani nekem a csábítás istene.

– Ha igazán a kedvemben akarsz járni – folytatja vidáman Szépszemű –, akkor az összes ezután szentelendő oltáradat is egy elbűvölt férfival építettet!

Mindketten egyszerre pillantunk az oldalt várakozó szakállas alakra. Most veszem csak észre, miért nem rezdül: az oltár környékén kívül mintha megdermedt volna az idő. Elenios kacsintásából látom, hogy igazam van. A kívül álló ebből az egészből annyit fog látni, hogy letérdelek, imádkozom, majd pár perc múlva felkelek. Visszafordulok a férfi felé. Homlokát az irántam érzett aggodalom rántja ráncba, karját azért fonta össze, nehogy a körmét rágja, mellkasát a büszkeség feszíti, melyet miattam érez. Szeretem. Soha többé nem lesz ilyen férfi az életemben. Ismét édesanyám jut eszembe: milyen szerencsés! Nem fordulok vissza Elenios felé, valami azt súgja, már úgysem látom. Csendesül az oltár körülvevő szélvihar. Valahol a fejemben szólal meg a hang:

– Próbálkozz legközelebb egy Sheran-hívóval. Ezek a ráiások mindig napraforgókat faragnak! De azért szép lett az oltár. Csak így tovább! Illik hozzánk, ha másokat csábítunk rá, hogy elvegezzék helyettünk a nehéz, fárasztó munkát. Azért nagyobb kihívás, ha az a „másik” nem a papád.

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

EGY HELY, AHOVA ÉRDEMÉS BENÉZNI.

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



Címünk:

CAMARILLA KFT.

1132 Budapest, Csanády u. 4/B

Bejárat a Kresz G. u. felől

**Nyitva: keddtől
vasárnapig
10.00-22.00**



XV. TF- ÉS ŐV-TALÁLKOZÓ

XV. Alanori Olimpia

III. Teron hegyi Olimpia

Csataszimulátor

Beholder Shop

Kedvezményes befizetés

Találkozók

Tombola

Árverés

Vetélkedők

TF ÉS ŐV OLIMPIA

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

Az előző találkozókon nagy sikert aratott csataszimulátorokban ismét kockázat nélkül kipróbálható TF-es karaktered harci tudását.

(Figyelem! A karakterek közül csak azok harcolhatnak, akik neveznek az olimpiára. ŐV-s csatagenerátor nem lesz, mivel a játékban megtalálható mindaz, amit egy csatagenerátor tud.)

XV. ALANORI OLIMPIA

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

III. TERON HEGYI OLIMPIA

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

TÜLÉL K FÖLDJE SEGÍTSÉG

□ Sziasztok! R. R. Rusty vagyok. Köszönöm a sok infót, amit küldtetek! Külön köszönöm neked, Kriszta! Ha tudtok, küldhetnétek térképet is! Három dologban kérném még segítségeteket, különösen a Fairlight hívőktől. 1. Hol találok varaudkard mágust? 2. Merre találok homokférget? 3. Kinek van felesleges sirmox szíve? Szívesen megvenném, akár dupla áron is. Ja és küldjétek térképeket! Ezt már mondtam? Kösz! Balatoni Ferenc, 7300 Komló, Eötvös u. 10.

R. R. Rusty (#1338)

□ Üdvözet kalandozóik, ti a Sültkrumpli igaz hívei! Most érkeztem az a Tülélők Földjére, komoly egy fordulóig vagytok túl. Ezért fogom kérni a tisztelt közönség segítségét, hogy küldjenek nekem segítségül infót bármiről. Vagy ha van felesleges tárgyatok, és meg szeretnétek szabadulni a súlyfölöslegtől, azt ne eldobjátok, hanem adjátok át nekem. Nevem: Ghostdog fősámán 8. Várom gnómok jelentkezését! Vigyázzatok, mert a Cigizós és Napszemüveges Csigám harap! Az ernyő legyen veletek! **Ghostdog (#1430)**

SZÖVEGSEGEK. KT-K

□ Egyre szépül Fehérbérc. Ha valaki manapság a Fény szentélye felé sétál, különös dologra figyelhet fel. Bárdok cipelnek köveket, szinte megszállottan dolgoznak egy hatalmas épület építkezési munkálatain. Néha egyikük-másikuk lepehen egy kicsit az árnyékba, zenéjével nem csak önmagát szórakoztatja, de erőt ad társainak is. Az épület pedig épül, kifejezetten jó tempóban haladnak a munkák. Ez pedig részben annak köszönhető, hogy nem csak az Összhangzat KT tagjai dolgoznak, hanem sokan azok közül is, akik lelkében visszhangra lelt a mi dalunk. Köszönjük nekik a segítséget, és előre köszönet minden további segítő kéznek!

Vrandol Sayn Karad (#4620)

□ Figyelmet kérek! Várom minden olyan KT jelentkezését, amely bevenne a tagjai közé egy 14. szintű Raia hívő gnóm ministránst. A következő típusú KT-k válaszaira számítok: gnóm faj, Raia vallási és jó jellemű KT. Légy szíves írjatok meg a KT céljait, a felvétel feltételeit és a jelentkezés módját. Válaszaikat az alábbi címre küldhetitek: Horicsányi Tivadár, 2023 Dunabogdány, Kossuth u. 92. A leveleket előre is köszönöm! A fény kísérjen utadon kalandozó!

Mon Okrom (#5781), a gnóm

□ Hali Dragonball ellenzők! Azért sem lezárt ügy ez az egész. BA 9163! Hogy ez eddig nem jutott eszembe! Ti pedig adjátok ki nyugodtan a T 4834-et! Persze, ha felvennétek tiszteltbeli tagként, megkönyíteném a dolgokat... Újra kérem a KT-t, hogy valaki keressen fel a (#4834)-es mentálon, vagy akár levélben. A címem valamelyik mostani AK-ban benne volt. Na, további jó fortyogást: **(#4834)**

APRÓK

*Ne légy méltatlan sorsodra,
Ért kérted, hát megkaptad!
Halál nélküli életet
Természet feletti hatalmat.*

Hevesi Milán

EGYBÉ

□ Mára már mindenki elfogadta, hogy néhány zenész önmagát bárdnak tekintti, és már-már emberfeletti erőfeszítéseket tesz a bárdmágia újbóli felélesztéséért. Szerencsére külső támogatók is akadtak., több neves kalandozó így-úgy segített nekik. Három-négy év után alig kéttucatnyian vannak, de egy rendkívül jó baráti társaságot alkotnak. Én majdnem a kezdetektől vagyok eme kis társaság tagja. Megtaláltam valamit, amit előtte évekig hiába kerestem. Céljt és elismerést. Ennél többet senkinek nem tudok ajánlani, aki az Összhangzat KT-ba vágyik, de remélem sok mindenkinek ez épp elég!

Vrandol Sayn Karad (#4620)

□ Női karakterrel játszol? Szeretnél úgy játszani, hogy kihasználhassd a női nem előnyeit? Egy kis csábítást, csipetnyi boszorkányságot stb. Tudod a választ. A Feminin Galeria boszorkánya:

Sexy Mckiller (#2141)

□ Sziasztok! Én egy 14. szintű, Tharr hívő ember férfi vagyok Libertan közelében. Keressem fajit illetve vallási KT-mat, és szeretnék kapcsolatot teremteni Tharr hívőkkel. Emellett keressom az alábbi tárgyakat: gromakpáncél, valamilyen papi karkötő, griftojás, trófea nyaklánc. Fizetés aranyban, ár megegyezés szerint. Ajánlatokat kérem a (#3577)-es karakterszámra vagy a 30-284-7902-es telefonszámra (SMS-ben). Előre is köszönöm. **Gombos Tamás (Tommy Yokel)**

VERS

□ **A LEPEL MÖGÖTT**

*Semmi nincs már mi itt tartana
útra kelek hát, elindulok
Hív magáboz a Sötétség szava
Éj gyermekei, a tiétek vagytok.*

*A Kőd Éjszakáján, ha folyik majd vérem
áldozatként nektek adom,
Cserébe örök életet kérek,
ez az én vágyam, ezt akarom.*

*Eljöttem érted, teljesítem vágyad
Mostantól koporsó lesz ágyad.
Hűdeg kriptá a fekkelyed
Vér adja az életed.*

*Mint száraz falevél, ba hullik a fáról
Úgy tűnik el mindenem, mi emberi
Már nem félek az Elmúlástól
Közétek tartozom Éj Gyermekei*

*Évek telnek sötét magányomban
éjszakáinként mindig útra kelek
Napfény kísért hideg álmaimban
készerién farkasokkal énekel.*

Muffláló Bill (#2398), bíboros

□ Chara-din hívei! Lordok! Ti, kik a káosznak éltek, nem gondoltatok még arra, mekkora zűrzavart okozna ha varázstárgyokat adnátok kezdő kezébe? Nem valami bírultásit, csak olyasmit, ami nektek már csak eladásra jó. Már egy kvazárkesztűs, bíborerőves kölyök akkora fel fordulást tudna okozni, mint fél tucat ryuku. Cselekedjétek vallásotokhoz méltóan, telepörtáljatok a kisvárosokba, és osszátok a fegyvereket, páncélokot. Megkezdődhet a kalandozó invázió! A teljes zűrzavar támogatója:

Meckanor (#4834)

□ Hé! Tudja valaki mire jó Tieme batyuja? Más! Halálfogva, ha leveznél akarsz egy Leah pappal, akkor írd nekem! (Én azért nem írtam, mert elfelejtettem a neved.) Sandro! A Shaddar környéki szürke házikonak a koordinátái (15, 19 és 15 34), a remetelaké (23, 34), a fekete gránítórony pontos helyét sajnos nem tudom. Mellesleg a fekete gyöngyből klasz királyi koronát lehet csinálni, persze ha van elég gyöngyöd és aranyod. Szóval a címem: Bádonyi Péter, 3200 Gyöngyös, Ringsted út 17. Leah ministránsa:

Pamutzemű Krandor (#1748)

□ Remélem, senki sem felejtette el, hogy április 30-a Bárdversenyre érkező pályázatok leadási határideje! Aki még mindig azon medít, hogy induljon-e vagy sem, annak talán ösztönzőleg hat, hogy a Kerekorsók KT bejelentette, szponzorálni kívánja a Bárdversenyt. Ez annyit jelent, hogy mind a négy kategória győztesének 300-300 aranyat, a második helyezetteknek fejenként 200 aranyat ajánlanak fel, és 100 arany jut minden harmadik helyezettnek is. Köszönjük a Kerekorsóknak a támogatást, remélem ez csak még jobban ösztönzi Ghalla bárdjait!

Gal Mantelpe (#2302)

□ Sheran hívei, hozzátok szólok. Ne hagyjátok, hogy a sötétség szívtelen (rab)szolgái lábbal tiporják a fekete lótusz csodás virágát! Gyalázatos tettükért fizetniük kell!

Lord Rochford (#5915)

□ Tisztelem minden kalandozóknak! Még mindig keresek társakat Sheran istennők templomának építéséhez! Druidák, nem igaz, hogy nincs köztetek vállalkozó szellemű hittársam, aki részt akar venni istennők kérésére és dicsőségére építendő templom felhúzásában! Aki részt akar benne venni, az az alábbi helyen érdeklődjön: Metam Orpheus (#1974), vagy Dénes János, 6723 Szegec, Budapesti krt. 15/b, tel.: 62-476-084, 70-220-8536. A felszentelést vállalom, sőt ha nincs meg a küldi, de azért besegítenél, vagy csak ötten leszünk és nem akarsz 300 TVP-nél többet költeni rá, akkor én egyedül is felépítem a maradékot.

Metam Orpheus (#1974)

SÖK VÁROSA

KAPCSOLAT KONTAKT

□ Tisztogatók klánjába tartozó harcos beállítottságú galetkik ismeretségét keresem a Puhánszinten. Addig is jó válaszokat mindenkinek!

Rogen a Kalandor (#6186)

□ Szeretném felvenni a kapcsolatot a hozzám hasonló úttörő tudósokkal (játéktechnikailag ez annyit jelent, hogy ha az imádott képzettségünk, a régészet, neked legalább 18-19, írj vagy hívj!) Várom jelentkezésüket! David-4@freemail.hu, tel.: 30-282-2964.

Slom al Manir'Wa Calen (#8864)

□ Ha valakinek van kedve barátságos harcra, az ne tétovázson! Örömmel fogadom, de csak ha

szolgád otthon marad. Ugyanitt szervezek zenés versenyekeket. Szívesen meghallgatnám egy profi muzsikusi zenéket. Talán még tanulok is tőle. 1131 Budapest, Reitter Ferenc út 118. I em. 3.

Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8506), tanársegéd

KALAND

□ A 2. szinten keresek az 51-es küldihez társakat! (#7055)

□ Szia mindenkinek! A 3. szinten élek, és a remetétől kaptam egy küldetést (az 52-est). Erre keresek vállalkozó kedvű galetkiket. Fontos, hogy erőd legalább 7, ügyesség pedig 6 legyen. Sok lélekenergia mindenkinek!

Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8506), tanársegéd

□ Sziasztok! FC-hez keresek társat a 2. szinten. Sürgős! Ja, és szükségem lenne pár darab molodpúpra. Cserébe füveket tudok adni. Írhattok mentálban, de gyorsabb ha telefonon hívtok. Tel.: 30-248-9494 (kérld Norbit).

Jenyfer (#9772)

□ Üdv mindenkinek! Egy félelmetes élőholt horda felaprításához keresek erős idegzetű galetkiket. Akik nem félnék a csontvázaktól és a zombiktól, nálam jelentkezhettek. (4. szint, 52-es kaland, max. 4 fő) Kiss Gergely: 201-2514.

Legator Godart (#9184)

□ Üdvözlök galetkirtársaim! Szeretnék a puhánszinten olyan társakra lenni, akikre a későbbiekben is számíthatok. Most az 50-es remete kaland megoldását tervezem, de még nem sikerült a Felendő Válás Ceremoniájá sem. Egyébként én egy leendő tag vagyok a Békeidők Hirmondói szövetségé. Várom hasonló gondolkodásúak jelentkezését!

Hhaar Daam Aawerqux (#4689)

SZÖVETSÉG

□ Minden békétlen! Sorra elolvastam hirdetéseiteket, és úgy érzem, gyávaság lenne hallgatnom, mikor szavak kellene. (Remélem tetekhez nem jutunk el!) Gyűlölném, ha a galetki társadalom két részre szakadna, és piromád testvéreim közül jónéhányan a másik „oldalon”, a Fény Apostolai nevű szövetség (bűnszövetség) és a megtévedt Leanthil mellett találnák magukat, csak mert szövetségeik „vezetői” (zsarnokai) úgy döntöttek, önkényes és veszeljes indítékok alapján. Remélem félreértettem soraidat, kedves Dark Flame. Az már csak hab a tortán, hogy a szövetség egy kicsit (nagyon!) militarista jelleggel rendelkezik. Mondd, háborúra készültek? Ki ellen? Ki mellett? Ellenség nincs, az igazi Ellenséget mindenki keresse magában! Figyeljetek magatokra, nem szeretnék félve elindulni gyógyónvényeket szedni, mert kint az állatok kirobantott háború zajlik. Ugye nem? És ez az üzenet most nem Leanthilnak és szövetségének szól! Üdvözlök és béke!

Viora (#7618)

□ Itt voltam a kezdetektől. Láttam, hallottam és tapasztaltam sok furcsa, valószínűtlen és ostoba dolgot. Eddig csendesen megvoltam tisztelt galetki társaim figyelem nélkül. Am van egy szövetség, melynek pusztá léte is veszélyt jelent számunkra. Ez a szövetség a Fény Apostolai (#15017). Legkevésbé sem tisztelt Leanthil (#7945)! Istenek nincsenek! Meghaltak a Tűz évében. Elveid vagy parancsolataid romlásba taszítják és degradálják a társadalomukat. Tönkreteszik mindazt, amit megmentettünk az ellenségtől, s megcsúfoljuk mindazt, amiben hiszünk. Te lennél a „proféta”? A pusztulásunk profétája leszel te ostoba, feljuttj hólgy! Mennyeik Országá? Dajkamese, csak manipulálásra jó és uralásra, mások irányítására. Sajnálom azon féllegyműveket, akik hittek elmeabjodban. Már a pusztá léteket is irritál. Mi Ébenek, nem azért küzdöttünk és szenvedtünk és haltunk az ellenség ellen vinné csatában, hogy holmi szedett-vedett szövetség törekrege azt a kis kultúrát és galetki civilizációt, amit sikerült vérünkkel és verejtékünkkel megvédenünk az Ellenségőtől! Áruól vagy Leanthil! A legvalóságosab minden vétség között. A te bölösséged maga a halál.

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

□ Úgy vélem néhány szövetség erős problémákkal küszködik. Sajnos ezt ezen szövetségek tagjai nem látják elfogultságukban. Vegyük például az egyiket: Valaki álmodik valamit és ezután erre alapozva szövetséget alapít. A szövetséggel pedig vallást. Jönnek is a követők szépen sorban, hiszen mindig akadnak olyanok, akiknek az kell, hogy hissenek valamiben. De könyörgöm, mi lesz ennek a vége? Lehet, hogy egy sz, „vezér” azt álmodja, hogy meg kell halniuk, és akkor a szövetség minden tagja végez magával? Hát ez kell nektek?

Ravandel (#3634)

□ Gábor híreket olvas. Gábor e-mailt fogad. Gábor megnézi a mozmimórt. Gábor rákot vacsorázik. Gábor belép a KANKurencia (#15033)-as szövetségbe. Ha te is belépnél, írj Gábornak! Somlyai Gábor, 2092 Budakeszi, Dózsa György tér 9. A némbor one: **Zsémbecks (#2078)**

□ Hő galetkik, ez egy hirdetés aszsem. Hogy miről? Hát vóna itt egy szövetség, amely meglapulna ha jelentkezne egy pár értelem. Tudjátok csak azért, hogy díjaznos legyen a következő hirdetésünk. Tölem csak ennyi teltel, de nem vagyok se bölcs, se költő, csak egy kankurens galetki. Akit rédekel, az jelentkezzen nálam: Sínka Csaba Gábor, 2092 Budakeszi, Dózsa György tér 15. tel.: 30-301-1203. Mélyen tisztelt bölcselőd(ök), ha ez a hirdetés nem elég színvonalas, írd meg, hátha tanulok tőletek. Aki nek nincs inge, az ne vegye magára, vagy valami hasonló.

Cy Bon Tom (#5928)

□ Ifjú galetki! Ha nem tudod még mit kezdj az életteddel, ha azt szeretnéd, hogy ha amikor magasabbra költözöl, akkor legyenek ott fegyvertársaid. Fegyvertársak, akik segítenek, amikor igazán szükséged van rájuk. És ha szeretnél ahhoz a csapathoz tartozni, akik egyszer majd aktív részesei lesznek talán az Ellenség legyőzésének. Akkor lépj be az Ében Légióba (#15003)! To-borzó irodánk várnak a Blad az Ében Vérdadász (#5114), Ében Tüskögörény (#8678), Wulan Sannax az Ébenlord (#4618) címeiken. A Légió mindhalálgi!

Ében Légió (#15003)

□ Sziasztok! Egy 4. szinten élő, Halhatatlanok klánjába tartozó galetki olyan szövetséget keres, mely a barátságra épül. (Ha lehet, főleg budapesti tagokkal.) Kiss Gergely: 201-2514.

Legator Godart (#9184)

ÜZLET

□ Tavaszí végkiürítés a 4. szinten. Mindent eladok, mindent veszek. Csak tessék, csak tessék! Eladó: villám sárga öve, átokkő, az elektromosság halotti maszkja, az ellenállás öve, a káosz rettenetes amulettje (+1 IQ, +1 Mág, +4 méret). Nyilak, számszeriák, páncélok, sisakok, ében cuccok minden mennyiségben. Minden tárgyra félv garancia. A Galetkivédelmi Főfelügyelőség ajánlásával! Mindez a (#8037)-es barlangban, Protensnél, az öszeresnél.

Protens (#8037)

□ Tűzlehetet, vastag bőrt, tüskés bőrt növelő tárgyakat vásárolnék. Többek közt a 22931-es tárgy is érdekel. Megszabadulnék továbbá a jég zöld konténerszerű akciók áron. Bármilyen tég érdekel.

Rogen a Kalandor (#6186)

□ Üdv mindenkinek! Macros vagyok a mágu-sok klánjának magústanonc rangú tagja. A 4. szinten szeretnék vásárolni 2 db maszkot (1090). Cserébe szinte mindent hajlandó vagyok adni. Pl.: az ellenállás barbár lándzsája, a búz kontőse, vagy bármilyen füvet, egyéb kacatot, amivel rendelkezem. Ha csak 1 db maszkod van, akkor is jelentkez! Címem: Tar István, 8790 Zalaszentgrót, Eötvös K. u. 12. Várom leveleiteket! A kíváncsi mágus:

Macros (#6958)

EGYÉB

□ „A fekete gyíkok gorszasága közismert. Ennek a szaporodásában van szerepe. A nőstény rendkívül gyorsan kezd rohanni. A hímekek követik őt, és csak a leggyorsabb éri utol. Ezzel jogot szereznek a megtermékenyítésre, és tovább adhatják kiemelkedő tulajdonságaikat a porontyának.” Részlet Eleven Éjszaka-Rax bestiarium c. művéből. (#3454)

□ Kedves portyázó férfiak! A puhányszinten mostantól a (#4159)-es barlangban teljesen új szolgáltatás vehető igénybe. A szokásos zászlók helyett ezt egy különleges, piros fényvel világító milgand jelöli. Mindenkit szeretettel várok barlangomban!

Aphrodité (#4159)

□ Apám különös személyiség volt. A palotában dolgozott, de sosem vitte túl sokra, örökre csak egyszerű hivatalnok maradt. Talán ha beállt volna a törtéte, karrierista galetkik sorába, és csigamód a saját nyálán jutott volna egyre magasabbra a ranglétrán, jelentős vezető válhatott volna belőle. Ő azonban mindig vállalta véleményét a többiek ellenében. Gondolkozott, mert mert gondolkodni. Apám tanított meg arra, hogy gondolkodni jó és szükséges is. Arra nevelt, hogy keressem az összefüggéseket a nagyvilág kusza fonalai között. Mikor elváltunk másfél éve, csak annyit kért, ne felejtsem el, amit tanított. Így lettem tudós, és így lettem Bölcs. Megtaláltam a helyem, ahol szavamnak súlya lehet, ahol érdemes tenni és cselekedni, mert társaim segítenek, ráadásul én is segíthetek nekik. Van néhány dolog viszont, amit csak felnőtt fejjel érthettem meg. Szerintem apám direkt nem beszélt nekem ezekről, azt akarta, magamtól jöjjek rá. Az egyik ilyen dolog a galetki társadalom közigazgatásában meglevő hiányosságok felfedezése volt. A másik az uralkodó rétegek bosszantó kisebbségi politikája. Azóta, mióta ezek a felháborító dolgok szemet szúrtak nekem, célom, hogy ezen a két területen eredményt érjek el. Persze sem a demokráciáért vívott küzdelem, sem a torzszülöttek (különböző hangszíjjal az intelligens fajok) érdekeinek védelmében nincs esélyem egyedül számottevő eredményt elérni. Abban reménykedem, hogy a Bölcsök között találók olyan szellemi társakat, akikkel együtt már tudunk tenni valamit. Mert szükség van cselekedetekre, egyre égetőbb szükség.

Yula Vayniko (#3101) professzor

□ Feleim! Ismét lerovom nektek tartozásom egy sorát. Rájövék hogyan leheték gazdag, aranyban dűskáló, tanult, minden tudomány ismerője, bőbeszédű, laphasáb töltőgetője. Bizony mondom a Tudósok közé kell lépejek, és mindez az enyém leszén. Ezáltal hozék rendet, és kihirdetem felsőbbrendűségemet. Rendet hozék és a kinyújtam befolyásom, mig igencsak hosszúra nem növék kezim, hogy mind elérjek alatta. Tudós leszék aranyat halmozó, Tudós leszék gondolta tolvaja, Tudós leszék katonáimmal eltapostatám az ellenem szólókat!

„Őb, én nem így képzelem el a rendet.

Lelekem nem ily bonos.

Nem bittem lélet, hogy könnyebben tenghet, aki alattomos.”

Szégény szólék rátok Tudósok, borzalmas bűnököt valék, de a szabadság falhatjátok fel, és ezen örvendezék. **Verjigorm a kímélő (#6128)**

□ Bölcsök! Azért hirdettétek a barátságot és a harc nélküli életet, mert nem tudtok harcolni? Hát ez szégény. Mahul, amíg te nem vagy tökéletes, ne kritizálj senkit!

Thézeusz (#5884), a mutáns

□ Kedves galetkik! A minap, mikor a karmaim közé kaparinthattam végre a legfrissebb Alanori Krónikát, azonnal bújni kezdtem a sorait. Míg a novellákat olvastam nem is volt semmi baj. A keserűség akkor öntötte el lelkem, mikor az Aprók hírdetései böngsztemen. Tudom, hogy sok galetki egyik legkedvenceim időföltése, hogy hírdetések ad fel. Az efféle „magamutogatást” még meg is értem, ha annak célja nemes, még akkor is, ha olykor kicsit önző. De kedves társaim nyissatok ki a szemeeiket! Mi az amit láttok? Megmondom én. Az Aprók szinte kizárólag önmagukat dicsérod, énközpontú, önző alakokkal van tele. (Tisztelet a kivételnek!) És ha ez még nem lenne elég, akkor egysesek még ez az egész-ségtelen egoizmus is meg tudják felelni. Vegyük csak például Dart Mahult! Az előzőekben leírtak mindegyike ráillik, és ő még arról is híres, hogy a nagy bölcsessége kimerül az új szövetségek szapulásában, a szerényebb képességű társai lejárataiban és az ellentétek szításában. De hát nem az a célja fajunknak, hogy összetartson és az ellenségre acsarkodjon? Az ilyen önjelölt bölcsnek nem felemelkedést hoznak, hanem bizonytalanságot. Én ösztönitlen remélem, hogy végre te is tollat s papirost ragadsz, kedves hangod nem hallató galetki! Így mérész, szűl szembe az öcsárlókkal! Ne hagyj magad! Mindenkinék sok szép kalandozással eltöltött idő kívánok!

Gin Jerry a Délécz (#9177)

□ Éljenek a 13 éves bölcsék és proféták! Egy-szeritén nem tudom eldönteni, némelyeket szereplési vágyuk vagy ideológiaiuk revellása készít az írásra. Tisztelet Dart Mahul bölcs úr! Azon elmélkedtem épp, milyen jó nekünk galetkiknek, hogy az ön személyében egy bölcs, jóraváló, mindannyiunknak utat mutató személyt tisztelhetünk. Ki gondolta volna, hogy őnt, a köztudomásúan birkatürelmű bölcsét holmi impozitorok ki tudnak hozni a sodrából, s személyét is elragadtatják az indulatok, melyeket aztán a megbékélés szimbólumával láncol ismét lelke mélyére. Brávó, brávó! Ez a bölcséhez méltó, igazi eljárás. Elementáris mélységű írásai után, már csak azt nem értem, hogy miért kesereg a „mindenkinek maga felé hajlik a keze” télen. „Egy kis introspekció senkinék sem árt” – idézném fel átfogalmazva egy ősi szignál elejét, amit ön, dlága laccoló balátom, ugyancsak megfogadhatna. Én nem szeretem a sárdobálást, de egy önjelölt proféta születésénél sem szeretek bíraskodni. A szövetségek írhatnának az AK (ÖV-s) szövetségi tabló rovatába, mert így többet tudnánk meg egy már létező szövetségről, mellesleg mások sem hinnék azt, hogy egysesek „jogtalan előnyökhöz” jutottak velük szemben! Köszönöm annak, akik végigolvastá soraimat! Reagálni is alábbi karakterszámra lehet:

II. 4.

Gevura (#7551)

□ Minap barlangom előtt üdülőgelve olvasgatom a postám (két halhatatlan szolgám gondoskodása közepette), mikor is fura iromány tűnt szemembe. Idézem: „Mindenképpen imádkozunk kell valakéhez, hogyan imádkhatunk valamit, amit nem is ismerünk?” Kinek is áldozunk? Mivel galetki-szeretemről vagyon híres, rögtön a probléma megoldására vettem magam. És lám! Kedves Ravandel „bölcös” örömmel közlöm, hogy tudok rajtad és hasonszórú társaidon segíteni. Hosszas keresgélés után megálltam az isteneket. Nem volt könnyű, de felállítottam egy oltárt a barlangom előtt, felraktam a bűrámról a kőosz isten koronáját, úgy hogy mostantól jöhettek hozzá imádkozni. Az áldozati tárgyakat hagyjátok nyugodtan a földön majd értük küldöm a boltost. Ha valaki közületek személyesen is találkozik szeretne mindenható feljebbvalójával, az kopogtasson csak nyugodtan a 6659/4-es ajtón. Gratulálók Rauko galetkinek a vershez! Közel négy év alatt, mióta a Krónikát olvasom az a vers tisztelt a legjobban. **Keoma**, a halhatatlan vadász

□ Gyakran felmerülő téma a tolvajlás és a harci portyázás. Nos, én úgy gondolom, mindkét cselekvésnek vannak ellenzői. De azért testvéreim lássátok be, mindkét dolognak van némi létjogosultsága. A mi népünk büszke, nemes tartású. Vérel és verejtékkel (persze másokéval) küzdötte fel magát oda, ahol most van. Bármennyire is befelelejtükünk viszont önönmagasszosságunkba, mindig ott lesz a múltból előbújó rém: az Ellenség. Testünk folyamatos fejlesztésével, harci erőnk egyre magasabb szintre emelésével szeretnénk biztosítani a jövőnket, ezért sokat kell küzdenünk. S egy galetki számára ki is lehetne nagyobb ellenfél egy másik galetkinél? Ugye értitek már? A tolvajkodásról meg csak annyit, hogy bár nem szeretjük bevallani, igenis vannak elítélve, szánalmas lények, kik nem a szemtől szembeni, nemes küzdelemben látják a jövőt, hanem a társaik kifosztásában. Ezen egyedek kezelhetetlenek, s mindennemű időpocsékolás kár rájuk. (Köszí mindazoknak, akik kiraboltak. Nélkülöttek ez a cikk sem jöhetett volna létre.) Barátaim, a kulcsszó: csapdakészítés! A legfőbb tolvajnak azt üzenem végül: Fejleszd ki a sprint futást, mert ha nem jön össze a lopás, akkor neked annyi!

Gin Jerry a Délcég (#9177)

□ A miszticizmus és a tudomány örök harca manifestálódik most a galetkitársadalomban is. Hivatásunk, hogy a Tudás friss szellőjével sodorjuk tova a Misztikum sötét homályát, így hűsítő a képzeltől és tudatlanságtól lázas értelmünket, és ezzel élénkben tünik fel, mint látni akarunk: az Igazság és a Hamisság. Vigyázz, hogy hol kötelezed el magad a küzdelemben, mert ismered a mondást: a Tudás hatalom! A Bölcsek Köre Tudós kollégiumának nevében:

Döglött Hajnal-Dax (#8832), bölc

□ Mélyen tisztelt enyveskezü fajtársaim! Ezúttal túl messzire mentetek. Úgy látszik egyesek nem elégednek meg néhány arannyal. A minap egy enyveskezü „hős” elulajdonított tőlem egy tüzelőheletet növelő italt, amit feltve öríztem a többivel szűkebb napokra. Azért volt egy-két szerencsétlenebb, tolvajnak nem is nevezhető galetki is. Nos, nekik igen „meleg” fogadtatásban volt részüik. Véleményeket, támogató felszólalásokat előszeretettel várom a (#6196)-os barlangba! A Tisztogatók klánjából: **Rogen a Kalandor (#6186)**

□ Hosszas hallgatás után most ismét tollat... Lúthas, üdvözetlem mindenkinek! Karrierem csúcspan elérkezett el az a Pillanat, hogy döntésem kellett: valamit valamiért alapon. Bocsszátok meg barátaim, hogy nem választottam annyi ideig, de meg a fordulóim megírására is alig volt időm. Még kell pár hónap, hogy összeszedjem magam, és aztán talán ott folytatom, ahol abbahagytam. Előre is köszönöm türelmeteket. Maradok tisztelt el, a bölcsek krónikása:

Szlom al Manir'Wa Calen (#8864)

□ Kedves tolvajok! Már nagyon tele van a... om veletek. Ennél magasabb csapdakészítést már nem tudok elérni, és mégis ellopjátok a füvemet. De akik elkapok, azzal nem bánok kesztyűs kézzel. **Thézeusz (#5884)**, a mutáns

□ Kutatásaim során egy nagyon megdöbbentő felfedezést tettem. Néhány torzszülött faj egyed-száma a kritikus értéket közelíti, ezen fajok esetében a küszöbön áll a kihálás veszélye. Ezt a kétségbeesítő állapotot bizonyos galetki csoportok szisztematikus torzszülött irtása idézte elő. Úgy gondolom, a tisztogatók feladatára nem a hely fanájának megsemmisítése. Egy felvilágosult tisztogató a „jó vadász” szerepet kell, hogy betöltsse, feladata egy-egy populáció egedszámának dinamikusan állandó ideális szinten tartása. Kérem a tisztogatók klánjának tagjait, értékeljék át a hely életben betöltött szerepüket, hogy elkerülhes-sük a fenyegető ökológiai katasztrófát. Egyes fajok eltűnése a táplálék lánc felborulásához vezet, aminek a következményei beláthatatlanok.

Yula Vayniko (#3101) bölc

□ Nem tudom megérteni, hogy egy ilyen magas kultúrával rendelkező társadalomban, mint a galetkiké, hogyan maradhatott fenn olyan barbár szokás, mint az aréna, azzal belül is a torzszülött aréna intézménye. Védtelen, nem egy esetben legyengített lényt cipelnek ki a porondra, csak azért, hogy egy-egy eltelen galetki le-mészárolhassa őket. Ráadásul vannak, akik mindezt végignézik, és még pénzzel is képesek jutalmazni az agresszort. Remélem belátjátok galetki társaim, hogy egy ilyen undorító hagyományt ki kell purgálni a galetki kultúrából. Felkérlek minden intelligens galetki, hogy hagyjon fel az épület látogatásával, ezzel tüntetve az általa képviselt barbarizmus ellen!

Yula Vayniko (#3101) bölc

□ Szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy mindenki próbálja már meg a játékosai és a karakteri énjét választani. Mire gondolok? Arra, hogy a karaktered nem látja az UL-t. Sőt, nem is tudja mi az! Hasonló a helyzet az istenekkel is. Persze mint játékosok, tudjuk mik azok a villám, virág, denevér... stb. szimbólumok, amiket pl. régészkedés közben találni, de a karakterünk fogalma sincs róla. Semmilyen feljegyzés nem maradt fenn, meg Mlapkói Re-fel nagybecsű tanulmányaiiban sem esik semmilyen utalás istenekre. Más. Kérek mindenkit, aki küldetéshez keres társakat, az legyen szíves már a beírni a küldetés sorszáma mellett azt is, hogy melyik szinten, és esetleg azt, hogy kb. meddig lesz aktuális a dolog.

Tóth István, Proteus (#8037) irányítója

□ Tisztelt galetki társadalom! Szeretnék érdeklődni, hátha van olyan galetki, aki a remeténél megkapta az 51-es kalandot. Szeretném tudni kiket érdekel a varázsitalkészítés, és, hogy egyesek hol járnak a kotyvasztás terén. Itt szeretném közzétenni, egy recept összejét: sárga gyógyital: winroup moha (#22), elfu moha (#33). Lehet, hogy sokan ismerik a receptet, de aki nem, annak váljék egészségére. A receptért Gennygóc Aladárt illeti a köszönet. Tisztelettel a férégszinti: **Cy Bon Tom (#5928)**

□ Üdv bölcsek! Ti azt mondjátok, hogy mindenki legyen mindenki barátja. Hát ez hülyeség! Egy olyan társadalom sincs, ahol mindenki jóban van. Gazdag a szegény ellen, tolvaj a törvény ellen. Erős a gyenge ellen. A katonák a rendért harcolnak, a tisztogatók az invázió fékeznek meg, mi (én) mindkettő ellen. Bővebb info nálam: Tóth Sándor, Láncsók, Erdélyi. 31.

Thézeusz (#5884), a mutáns

□ Vajon ki a közös ős? Ki volt az az első teremtmény, aki magára mutatott, és azt mondta: galetki vagyok? Akárki legyen vagy volt is az illető, a Bölcsek Köre már lázasan dolgozik kiléte felfedezésén. **Döglött Hajnal-Dax (#8832)**, bölc

□ **VERJIGORN KÍMÉLŐNEK**

*Halottak kik egykor éltek
Bennünk emléküik most ébred,
Nem felejtjük sorsuk útját
Láttuk halványuló lángját.
Hallgasd szíved miként dobban
Megfáradás: majd öreg korban,
Jó a Halál és rádobbensz
Éleddel mennyit vesztesz!
Élet az mi reményt táplál
Ő lesz haláloddor igaz bálvány,
Akkor látod majd igazam
Miért Halhatatlan az én utam!*

Szidhatod vagy szeretheted, félheted vagy kedvelheted, de megérteni csak köztünk lehet:

Rauko (#7182), egy halhatatlan