

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! A mostani számunk a novellák jegyében készült, így találtok benne Káosz Galatika, Battletech, Ősök Városa és pályázatnyertes Túlélők Földje novellát. Egyik új rovatunkba, az Ősök Városának játékoszövetségeit bemutató Szövetségi tablóba is több írás érkezett, azonban helyhiány miatt azok jelennek meg előbb, amik maximum egy oldalra korlátozódnak. A sok oldalas, szövetséget ismertető novellák csak akkor kerülnek bele, amikor lesz elég hely az újságban. Ezért kérem, hogy ne minden szövetség egyből novellában igyekezzen bemutatni magát. Először elég egy rövidebb írás is.

Sokan érdeklődnek arról, hogyan lehet előfizetni az Alanori Krónikát. Nos, ha játszol valamelyik levelezős játékunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számládról vonjuk az újság kedvezményes árát zsetonban. Ha nem játszol nálunk, akkor belföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól.

Címlapunkon Vida László festménye, a Mágus: a mester új kiadásának borítóképe látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VI. évfolyam 2. (62.) szám (2001. február) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Vida László, Szügyi Gábor, Fisher Tamás

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

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

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

Lapzártá: január 19. **A márciusi szám lapzártája:** február 23.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

KIBERVEREK

Shadowrun

2

VAKFOLT

KG novella 2. rész

8

PÁRBAJ

Battletech novella 2. rész

12

KOMBÓK

Orglingok

17

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félevzárás

20

HATALOM LIGÁJA

Éves ranglista

22

ÚJ VERSENYEK

Februárban és márciusban

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

Ősök Városa verseny

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

30

SZÖVETSÉGI TABLÓ

A Fény Apostolai

31

LENN, A MÉLYBEN

ÖV novella

32

NYAFOGÓ NEFELEJCS

Egy ifjú galetki levelei

40

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

42

GHALLA NEWS

A TF hírei

48

TF-VARÁZSLATOK

48

TF-FEJLESZTÉSEK

50

EGY QUWARG NAPLÓJÁBÓL

51

APRÓK

54

KIBERVÉREK

A következő oldalakon – azok kedvéért, akik nem tudnak angolul, vagy nincs módjuk beszerezni a magyar nyelven meg nem jelent kiegészítőket – olyan kibervereket (és a hozzájuk tartozó szabályokat) ismertetnék, amelyek eddig még sem az alapkönyvben, sem egyéb helyeken – tudomásom szerint – nem jelentek meg magyarul. Ezek a felszerelések már a 3. kiadás szabályaihoz vannak igazítva, de a 2. kiadást használók is gond nélkül beilleszthetik a játéka.

EGYENSÚLYNÖVELŐ

Az egyensúlynövelő feljavitja a belső fül természetes egyensúlyi mechanizmusát. Milyenre hatékonyan működik, hogy az új felhasználóknak gyakran nagy nehézséget okoz még az is, hogy szándékosan a földre vetődjenek.

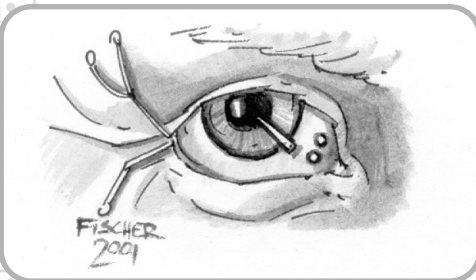
SZABÁLYOK

Ez az eszköz minden, az egyensúllyal kapcsolatos próba célszámát kettővel csökkenti (pl. mászás, egy keskeny pallón való átkelés, ugrás utáni földet érés stb.). Ezenkívül kettővel csökkenti az elesés elleni próbák célszámát is. A karakternek viszont Akaraterő(4) próbát kell dobnia, ha szándékosan a földre akar vetődni.

FÜGGETLEN KIBERSZEMEK

Kiberszemet a test szinte bármely részébe be lehet ültetni: a tenyérbe, a fej hátsó részébe, a homlokba stb. Ezek a szemek önállóan, vagy párban használhatók.

A különböző független kiberszemek vizuális jelei közvetlenül a látóidegekbe áramlanak. Az egymástól eltérő képek ezért könnyen összezavarhatják az agyat, és megteveszthetik a felhasználót.



SZABÁLYOK

Ha a tulajdonos egyszerre több készlet (legyen az független vagy párban beültetett, természetes vagy kiberszem) szemet óhajt használni, akkor minden újabb után +1 célszám adódik a próbáihoz. A becsukott szemek természetesen nem számítanak.

Ha távolsági támadáshoz független kiberszem akarunk használni, akkor a próbához +4 célszámmódosító adódik (az agy nehezen dolgozza fel a szokatlan úton beérkező információkat). A távolság helyes megbecsüléséhez dobott próba célszámához is +2 adódik.

EGYEDÜLI KIBERSZEMEK

Bár a kiberszemeket rendszerint párban használják, van mód egyetlen szem beültetésére is. Az ilyen szem beültetésének költsége csak hatvan százaléka a normál árnak, 0,1 Esszenciavesztéssel jár, és 0,25 Esszencia értékű egyéb kiegészítő beültetése további Esszenciavesztés nélkül megoldható. Azok a kiberszem kiegészítők, amelyek csak egy teljes szempárban képesek teljes hatékonysággal üzemelni (éjszakai látás, infralátás, világítórendszerek), egyetlen szemben kisebb teljesítményt nyújtanak. A pontos működést a játékmester határozza meg, de a hatékonyság ilyen esetekben nagyjából a fele a szokványos rendszerének. Ezeknek a felszereléseknek az ára és az Esszencia-költsége egyedüli szembe ültetve huszonöt százalékkal csökken.

A SZEMEK MÓDOSÍTÁSÁNAK KORLÁTAI

A metahumánok szemüregének apró mérete nagyban korlátozza, milyen és mennyi kiegészítő ültethető egy

szembe. A játékos karakterek nem mászkálhatnak lőfegyverekkel, lézerekkel, kamerákkal, és egyéb felszerelésekkel telezsúfolt kiberszemmel. Ezért a karakterek maximum 1,2 Esszenciányi kiegészítőt ültethetnek kiberszemükbe, és ezekből is szemenként (szempáronként) csak egy lehet lézer, kamera, vagy bármilyen fegyverrendszer.

BELSŐ GPS

Ez a szembe épített GPS (Global Positioning System – Globális Helymeghatározó Rendszer) folyamatosan fogadja és összehasonlítja a szatellitokról érkező jeleket. És segítségükkel két méteres pontossággal meghatározza a használó pozícióját. Ezt a kibervert általában a tájolórendszerrel együtt alkalmazzák.

TÁJOLÓRENDSZER

A tájolórendszer nem más, mint egy térképező kiberver, amely egy térképlejeleket értelmező egységből, egy pozíciómeghatározó jeleket fogó készülékből, és egy képmegjelenítő szoftverből áll. A rendszer képes fogni a GPS egység adatait (belső kapcsolaton, adatjacken, vagy akár rádiójeleken keresztül), és ezekre támaszkodva kirajzolni egy három dimenziós képet. A létrehozott kép megjeleníthető a szembe ültetett képkijelzőn, vagy az adatjack kimenetén keresztül egy képernyőn. Az adatok tartalmazzák a használó pontos helyzetét, valamint relatív magasságát a tengerszinthez vagy a földhöz képest. A kijelzőbe több GPS és nyomkövető rendszer adatai is betáplálhatók. A különféle tájékozási pontok közötti távolság is megjeleníthető a képen.

SZABÁLYOK

A beérkező információk és a térkép részletességétől függően a tájolórendszert használó karakter képes meghatározni pontos helyzetét, előre eltervezni egy útvonalat, könnyedén követni egy nyomkövetővel el látott célpontot, megtalálni a legközelebbi kijáratot stb. (további lehetőségek a játékmester fantáziájára bízva).

A térképszoftverek mérete és ára változó, a teljesítőtől és részletességtől függően. Egy szokványos városi térkép ára mindössze 25 nuyen (ezen megtalálhatók a leggyakrabban használt autonavigációs útvonalak is), míg egyes városrészek részletesebb térképei (csatornahálózattal, a gáz- és elektromos rendszerek szerelőjáraival) akár 1000 nuyen felett is lehetnek. A céges létesítmények térképeinek virágzó feketepiaca van; a játékmester szabadon variálhatja ezek árát és utcai indexét.

A rendszer felhasználható térképkészítésre, felté-



ve, ha van hozzá kapcsolva valamiféle jelfeldolgozó (pl. GPS vagy ultrahangos leolvasó) és elegendő memória (feji vagy adatjacken keresztül elérhető).

TÉRÉRZÉKELO

A térérzékelő kiegészítő fejleszti a fül természetes képességét, amellyel képes meghatározni a beérkező hangok pontos irányát. Nagyon hasznos lehet, ha egy rejtőzködő ellenfelet kell megtalálni, és kimondottan előnyös olyan helyzetekben, ahol a visszhanghatás összezavarhatja a természetes hallást.

SZABÁLYOK

Ez a kibervül kiegészítő kettővel csökkenti minden olyan próba célszámát, amelynél a karakter a mozgás hangjaira figyelve próbálja meghatározni célpontja pontos irányát. Ha a használó magas frekvenciás hallással is rendelkezik, a célszám még eggyel csökken.

Ha a használónak Tájéolórendszere is van, amely a terület térképét is leképezi számára, a célszámmódosítók ötven százalékkal növekednek (tehát pl -2 helyett -3 lesz).

BEÉPÍTETT HANGSZÚRÓ

A beépített hangszűrő által keltett rezonancia eltorzítja a beszélő hangszínét és megváltoztatja hangmagasságát, ezzel felismerhetetlenné téve a használó kilétét. Az alacsony- és magasfrekvenciás torzítók lehetővé teszik a használó számára, hogy a legtöbb metahumán számára hallhatatlanul tudjon beszélni.

SZABÁLYOK

A kiegészítő nem alkalmas konkrét hangok leutánzására. A frekvenciatorzítók – alacsony- vagy magasfrekvenciás hallókibervel kiegészítve – hatékonyan al-



kalmazhatók néma kommunikáció folytatására. Az alacsony frekvencián (ultrahang) kommunikáló karakter nem képes túl gyors beszédre; egyetlen szó kimondása egy Egyszerű Tevékenységet vesz igénybe, egy teljes mondaté pedig egy Összetett Tevékenységet. Viszont az infrahang jóval messzebbre hallatszik, és a normál hangnál sokkal könnyebben hatol át az akadályokon.

JELÁTALAKÍTÓ

A jelátalakító egy közvetlenül az agyhoz kapcsolt készülék, amely a hangtalan mentális impulzusokat szavakká alakítja (és *vice versa*). Az eszköz külső kivitelben is beszerezhető, ilyenkor általában egy adatjack és egy rádió közé kapcsolják.

SZABÁLYOK

Amikor a jelátalakítót egy adatjacken keresztül rádióhoz, telefonhoz, vagy egyéb kommunikációs eszközhöz kapcsolja, a használó képes hangos beszéd nélkül kommunikálni másokkal. Az eszköz használatára semmiféle hallható vagy látható jelből nem lehet következtetni. A kiberver képes a kimondott szavakat leírt szöveggé alakítani, és a retinakijelzőn, vagy egyéb kapcsolt eszközön megjeleníteni.

Ha két, jelátalakítóval felszerelt karakter adatjacken keresztül kapcsolódik egymáshoz, hatékony kommunikációt tudnak kialakítani mentális jeleik segítségével.

ADTATTÖMÖRÍTŐ

A tömörítő logikai áramköre a feji memóriához kapcsolódik. Fejlesztett adattömörítő algoritmusával megnöveli az adattároló kapacitást. Az eltárolt adatot összetömöríti, majd a mikor szükség van rá, automatikusan kicsomagolja.

SZABÁLYOK

Az adattömörítő szintenként húsz százalékkal csökkenti a feji memóriába letöltött adatok méretét. Tehát például egy 3. szintű tömörítő hatvan százalékkal csökkenti egy 100 Mp nagyságú adat méretét, azaz a file csak 40 Mpnyi helyet foglal a memóriában. A használónak nem kötelező igénybe vennie a tömörítőt, dönthet úgy is, hogy bizonyos adatokat kicsomagolva tárol a memóriájában.

A feji memóriában tárolt adatok le- és feltöltése normális esetben egyetlen Egyszerű Tevékenységet igényel. A tömörített adatokhoz kissé hosszabb ideig tart hozzáférni, attól függően, milyen mértékben lettek összcsoomagolva. Az 1. és 2. szinten tömörített adatok elérése még mindig csak egy Egyszerű Tevékenységet vesz igénybe, a 3. és 4. szintűeké viszont már egy Összetett Tevékenységet.

A tömörített adatokat mindenképpen ki kell csomagolni, hogy olvashatóak legyenek (ezt egy tömörítő segédprogrammal felszerelt dekás is el tudja végezni).

INDUKCIÓS ADATJACK

Ezt az adatjacket a bőr alá ültetik. A karakternek a használatkor egy mágneses indukciós átalakítót kell a jack kábelére helyeznie. Az átalakító az adatjack fölé irányítja a kábelt, és az információ a bőrön keresztül, optikai úton kerül átvitelre.

SZABÁLYOK

Az indukciós adatjack teljes mértékben úgy működik, mint a szokványos adatjackek. A vizuális szkennerek számára érzékelhetetlenek, fizikai vizsgálat esetén pedig Elrejtethetőségük 10-es. A kiberver-érzékelők célzámaához is +1 adódik, ha ilyen berendezéssel próbálják megtalálni az adatjacket.

MATEMATIKAI SPU

Ez az SPU (Subprocessor unit) továbbfejleszti a használó matematikai képességeit, mivel a megfelelő idegpályák stimulálásával felgyorsítja számolási folyamatok elvégzését. Az SPU emellett stopperként, ébresztőként, és különlegesen pontos óráként is funkcionál.

SZABÁLYOK

A matematikai SPU szintjének kétszeresét adja bármilyen, matematikával kapcsolatos próbához. Az SPU

ezen kívül a szintjével megegyező számú kockát ad a dekások Dekás Tartalékához.

AUTOMATA FECSKENDŐ

Az automata fecskendő egy gyógyszerrel vagy egyéb vegyszerrel töltött eszköz. Széles körben alkalmazzák, például cukorbetegknél, akiknek rendszeres inzulin-adagra van szükségük, vagy pszichiátriai kezelteknél a depresszió elkerülése érdekében. A börtönök, kórházak és cégek is alkalmaznak ilyen beültetéseket, hogy biztosítsák alárendeltjeik hűségét vagy könnyebben az irányításuk alatt tarthassák őket.

Az automata fecskendő szinte bármilyen ismert drogot vagy vegyszert képes a használó véráramába juttatni. Minden ilyen eszköz egyetlen adagnyi szert tartalmaz, de a fejlettebb variációk már akár öt dózis tárolására is képesek.

A fecskendőnek két fajtája van: egyszer használatos, illetve újra felhasználható. Az újra felhasználható egységek rendelkeznek egy kivezető nyílással is, amelyen keresztül újra fel lehet őket tölteni. Ez a nyílás rendszerint a bőr alatt, könnyen hozzáférhető helyen található. Az ilyen modellek folyamatos adagolásra is beállíthatók.

Az egyszer használatos fecskendőket rendszerint olyan helyre ültetik be, ahol vizuális érzékelőkkel képesség észrevenni őket, és amint a nevük is mutatja, csupán egyetlen használatra alkalmasak. Általában akkor alkalmazzák (természetesen halálos méreggel tölve), ha engedelmességre akarnak kényszeríteni egy ellenkező páciént.

SZABÁLYOK

Az automata fecskendők igen egyszerű beültetések; a bennük tárolt anyagok hatása viszont széles skálán mozoghat.

A fecskendőt mindig működésbe hozza valami, melynek hatására a véráramba üríti tartalmát. Ez lehet egy beépített óra vagy időzítő; egy kapcsolt rádiótól érkező jel; adatjock vagy egyéb hasonló forrás; egy speciális vegyi anyag jelenléte a véráramban stb. Ezt a kiváltó eszközt a fecskendő beültetésekor kell kiválasztani.

RUGALMAS KEZEK

A módosítás során a kéz csontjainak nagy részét úgynevezett emlékező műanyagra cserélik, amely folyamatos nyomás hatására eldeformálódik, majd rövid idő múlva újra visszanyeri eredeti alakját. Így a karakter számára lehetővé válik, hogy kiszabaduljon a bilincsekől, vagy egyéb mozgáskorlátozó eszközökből.



SZABÁLYOK

A rugalmas kezekkel rendelkező karakter -2 célszám-módosítót kap minden szabaduláshoz kapcsolódó próbájához, továbbá minden olyan próbához, amelynél a kéz deformálására van szükség. A rugalmas kezek nem kompatibilis a csonterősítéssel, funkciójuk pedig ki-be kapcsolható.

OXSYS KOPOLTYÚ

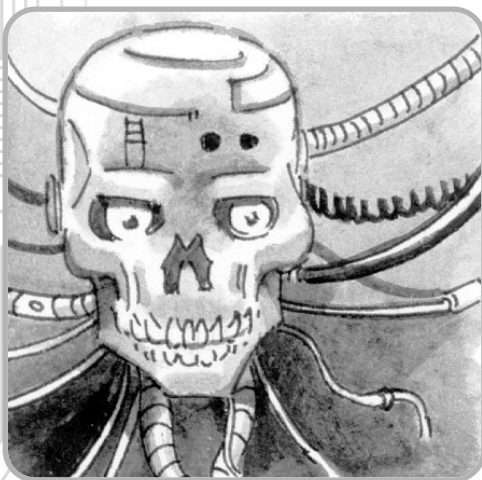
Az OXSYS kiberkopoltyú mesterséges ozmózis útján vizet szív be, és oxigént bocsát ki magából, így a használó képes a víz alatt is lélegezni. A karbon-dioxid és a kilelegzett gázok ugyanezen folyamat megfordításával kerülnek vissza a vízbe. A külső tartályokkal ellentétben az oxigén közvetlenül a véráramban oldódik fel, így elkerülhetővé válik az „oxigénmérgezés” veszélye.

A kopoltyút a nyak két oldalára, közvetlenül a pajzsmirigy mellé ültetik be. A légcsőbe ugyanakkor egy zárószelvényt is behelyeznek, hogy a kopoltyú használata közben megakadályozzák a tüdő önkéntelen működését. Ezen kívül a szívbe is kerül egy bypass, hogy a tüdő felé áramló vért a kopoltyúhoz irányítsa.

SZABÁLYOK

A kibertüdőt használó bűvárokat nem fenyegeti az oxigénmérgezés veszélye; azonban a nitrogén narkóztól és az erekben maradt nitrogén hatására fellépő dekompressziós betegségtől továbbra sem véd.

Gyakran előfordul, hogy a kibertüdőt használó bűvárok belső légtartályt is magukba ültetnek, és a benne tárolt tiszta héliummal tisztítják meg szervezetüket a nitrogéntől.



magának, például a DocWagon riasztását (kapcsolt telefon vagy adóvevő esetén), ha életveszélyes állapotba kerül.

A bőr alatti kijelzőegységet az alkarba (általában a balba) ültetik. A rajta megjelenő szöveg olyan színnel jelenik meg, amely könnyedén olvasható a bőrön keresztül is. A szintén bőr alatti gombok segítségével a használó tovább tudja görgetni a szöveget, másik ablakot jeleníthet meg, információt kérhet stb. Ha a használó egészsége veszélyben forog, a képernyőn figyelmeztető jelzés villan fel (a funkció természetesen kikapcsolható).

Az orvosi segítségnyújtó csapatokat kiképzik arra, hogy a helyszínre érkezés után rögtön megvizsgálják, van-e a páciensnek biomonitora.

SZABÁLYOK

A rendszer három komponensét egyetlen egységként, vagy akár külön-külön is be lehet ültetni.

Biomonitor: A mellkasban található, figyelni a szervezet működését, és továbbküldi az összegyűjtött információkat.

Diagnosztikai processzor: Akár egy elsősegélynyújtó készülék, a berendezés Biotech próba segítségével azonosítja a fenyegetést, és meghatározza a szükséges tennivalókat. Be lehet programozni, hogy vészjeleket adjon a kijelzőn, de akár bőr alatti fecskendőhöz, kommunikációs berendezésekhez, vagy beépített légtartályhoz is hozzá lehet kapcsolni.

Bőr alatti kijelző: Amikor inaktív, a berendezés Elrejtetősége 10-es.

ULTRAHANGOS LÁTÁS

Az ultrahangos érzékelő rendszerek három fő komponensből állnak: egy adóegységből, egy jelfogóból, és egy processzorból. Az egyik szembe ültetett adóegység folyamatosan ultrahangos impulzusokat bocsát ki magából, egyik oldalról a másikra pásztázva a karakter előtti területet. A másik szembe helyezett jelfogó (a megfelelő szögben beállítva) felfogja a visszaverődő impulzusokat, és elektronikus jelekké alakítja őket, melyeket azután a processzor felé továbbít. A processzor (szintén a szemben található) a jelekből leképezi a terület topografikus térképét, a visszhangok alapján meghatározza a mélységeket, formákat és felszíni egyenetlenségeket.

Használatkor az ultrahangos kép felülbírálja a karakter normális látását (hasonlóan, mint ahogy a hőlátás is semlegesíti a normál látást). Az alakok és körvonalak kijelzésre kerülnek, így a használó képes olyan objektumok felismerésére is, amelyeket másfajta látással képtelen lenne észlelni.

A kibertüdő segítségével a használó gyakorlatilag korlátlan ideig maradhat víz alatt, bár a rendszer körülbelül ezer órai használat után cserére szorul (ez nagyban függ a merülések mélységétől, a tüdő kapacitásától, és a mélyben végzett cselekvésektől is). A szűrők cseréje bonyolultabb műtétet igényel, és körülbelül 1500 nuyenbe kerül.

BIOMONITOR RENDSZER

A beépített biomonitorok figyelik a használó életjeleit, beleértve a szívverést, vérnyomást, légzésszámot, testhőmérsékletet, vércukorszintet, véralkohol szintet, a vértestek számát stb. A készülék által összegyűjtött információk megjeleníthetők a hozzákapcsolt berendezéseken, mint például egy adatkijelzőn, vagy adatjacken keresztül kapcsolt orvosi műszereken, de az adatok leggyakrabban egy szintén beültetett diagnosztikai processzorhoz kerülnek.

A diagnosztikai processzor nem más, mint egy fejlett számítógép, amely a biomonitorok információit felhasználva diagnosztizálja az esetleges rendellenességeket és orvosi problémákat. Működése hasonlít a külső orvosi csomagokban található számítógépéhez, képes arra, hogy különféle kezelési tanácsokkal, gyógyszerajánlatokkal és gyógymódokkal lássa el a használót. A prognózisok, figyelmeztetések, és orvosi tanácsok rendszerint egy bőr alatti, kapcsolt monitoron jelennek meg, de egyéb, külső kapcsolt berendezéseken is megjeleníthetők. A processzor általában úgy van beprogramozva, hogy bizonyos veszélyhelyzetekben riassza a használót (mérgezés, alacsony vércukorszint, megnövekedett pulzusszám, nitrogén narkózis stb.); a karakter egyéb feltételeket is beállíthat

SZABÁLYOK

Az ultrahangos látás felezi a láthatósági módosítókat (felfelé kerekítve). Ha magas frekvenciás hallással együtt ültetik be, akkor az ultrahangos látórendszer ára és Esszenciaköltsége húsz százalékkal kisebb.

Mivel a rendszer hangok alapján építi fel a terep térképét, és utána alakítja azokat látható jelekké, a látásra ható indirekt illúzió varázslatok nem befolyásolhatják a helyes működést. Tehát például egy láthatatlanság varázslat által rejtett karakter továbbra is látható marad az ultrahangos látással rendelkező használó előtt, érzékelhető lesz a körvonala és testfelületének egyenetlenségei. De mivel ez nem számít közvetlen érzékelésnek, varázslatokkal továbbra sem lehet megcélozni. Ezen kívül a csak ultrahangos látással érzékelhető karakter elleni akciók mindegyikéhez +4 célszámmódosító adódik.

A hangokat manipuláló indirekt illúzió varázslatok viszont már hatnak az ultrahangos látásra. A csend varázslat hasonló módon hat rá, mint a láthatatlanság a normál látásra. A csend által takart karakterekről nem lehet ultrahangos képet megjeleníteni, egyszerűen meg sem jelennek a látórendszer által vetített térképen.

Az ultrahangos látásra a fehérzaj is hatással van. Ilyenkor az ultrahangos látást igénylő bármilyen akcióhoz a fehérzajgenerátor szintjével megegyező nagyságú célszám adódik.

A kibernetikus ultrahangos látásra a mana alapú indirekt illúzió varázslatok sem hatástalanok (a fizikai varázslatok mellett), mert a használó Esszenciával fizetett a kiberver beültetéséért.

A KIBERVEREK TÁBLÁZATA

	Esszencia	Ár	Elérhetőség	Utcai Index
Egységynövelő	0,4	14,000 nuyen	8/2 hét	2
Független kiberszemek	-	-	-	-
Pár	0,5	15,000 nuyen	6/72 óra	2
Egyedüli	0,3	10,000 nuyen	6/72 óra	2
Belső GPS	0,1	2,000 nuyen	5/6 nap	1,5
Tájéolórendszer	0,25	15,000 nuyen	5/6 nap	1,5
Térezékelő	0,2	1,200 nuyen	4/48 óra	2
Beépített hangszűrő	0,1	4,000 x szint nuyen	6/48 óra	1
Magas frekvenciás torzító	-	8,000 nuyen	6/48 óra	1,25
Alacsony frekvenciás torzító	-	8,000 nuyen	6/48 óra	1,25
Jelátalakító	0,1	2,000 nuyen	4/1 hét	1,5
Külső Jelátalakító	-	1,000 nuyen	3/72 óra	1
Adattömörítő	-	-	-	-
1. szint	0,1	9,500 nuyen	6/60 óra	1
2. szint	0,15	19,000 nuyen	6/60 óra	1
3. szint	0,2	28,000 nuyen	6/60 óra	1
4. szint	0,25	38,000 nuyen	6/60 óra	1
Indukciós adatjack	0,3	3,000 nuyen	5/4 nap	2
Átalakító	-	100 nuyen	4/48 óra	1,5
Matematikai SPU	-	-	-	-
1. szint	0,1	2,000 nuyen	6/60 óra	1
2. szint	0,15	5,000 nuyen	6/60 óra	1
3. szint	0,2	11,000 nuyen	6/60 óra	1
Automata fecskendő	-	-	-	-
Újra felhasználható	0,1	1,000 nuyen + tartalom	4/72 óra	1,5
Egyszer használatos	0,05	1,500 nuyen + tartalom	4/72 óra	1,5
Extra kapacitás	-	+ 500/dózis	4/72 óra	1,5
Rugalmas kezek	0,4	8,000 nuyen	6/72 óra	2
OXSYS kopolytű	0,75	12,500 nuyen	5/72 óra	1,75
Biomonitor rendszer	0,3	5,000 nuyen	6/72 óra	2
Diagnosztikai processzor	0,2	2,500 nuyen	6/72 óra	2
Bőr alatti kijelző	0,1	500 nuyen	4/48 óra	1
Ultrahangos látás	0,5	10,000 nuyen	6/48 óra	2

VAKFOLT

Úgy érzem, a Elysium Tanker burkolatán kívül van *valaki*. Rátapad a páncélra, végigfekszik a modulokon. Az altató nem hat, de többet bevenni öngyilkosság.

– Nem kívánnék arra ébredni, hogy meghaltam – eszelős kuncogásomtól megrémülök. Attól még inkább, hogy hangosan susogok, csendet parancsolva. Ki az ágyból! Háromlépcsnyi kabinomat *bejárom* oda-vissza, talán százszor. Elfáradok. Most, igen, most biztosan sikerül elaludnom! Csesemőtartásba gömbölyödöm. Lehunyom a szemem, de koponyámban nem alszik ki a fény. Szívárványszín karikák hullámzanak, lassan alakokká formálódnak, egymásba kapaszkodva távoli dallamra táncot lejtene. Az nem lehet, hogy álmodni fogok!

Aludni kell! A csillagok biztonságosak, nem többek forró gázgömböknél. Az üres tér sem üres! Mikrorészecskék töltik ki, négyzetcentiméterenként akár egy egész mikronnyi! Nincs Vakfolt! Nincs!

Mondjuk: most motelszobában vagyok. Távol az űrhajómtól, távol a csillagoktól. Kivel vagyok? Mindegy. Átölelem. A karjaiban ez nem párna! Meleg, élő, halkan szuszogó. Vigyázok, fel ne ébresszem, hiszen magam is aludni akarok. Mindjárt sikerül! Milyen puha a dereka. Orromat a hajába fúrom, rég feledett illatok ölelnek át.

Igen, ez már az alvás előszobája.

– A nevemre emlékszel még?

* * *

A párnám eltűnt. Nem a párnám az, amit átölelek. Vállgödrömbe a girgedonnai szajha fúrja fejét. Erzem vörös hajának illatát, kutató kezeit.

– Miért ilyen kapkodó a légzésed, édes? – kérdezi. Hangja az a hang, érintése az az érintés, amit erősen elképzelttem az imént, hogy sürgessem az elalvást.

Még van tiszta része a tudatomnak. Ha megpróbálok felkelni, a látomás vagy eloszlik... Vagy nem, s akkor el fog kísérni a hajón, egészen a vezérlőig. Hallani fogom a légzését, érezni keze súlyát. Megmenekülhetek, ha sikerül leadnom a segélyhívást, mielőtt teljesen elhinném a létezését. Lassan felülök. Ő az. Valójában alig emlékeztem rá, de most, hogy mellettem fekszik, felidéződnek testének részletei. Mosolyog, s két karját nyújtja. Elhúzódom és felkelek.

– Megbántottalak? Gyere vissza, megvigasztallak.

Ha válaszolok neki, végem. Öltözöm, s közben elkép-

zelem, hogy egyedül vagyok a kabinomban. A pánik határán rángatom fel ruháimat.

– Ennyire haragszol rám? – siránkozik a nő, és leréjga magáról a takarót. – Hát jó. Ha aludni akarsz, majd csendben maradok, és simogatom a homlokod.

Nem álmodom máris? Elbizonytalanodom. Ha végül sikerült elaludnom... Az altatók! Hiába szeretnék felébredni, a vegyszerek nem engedik. A nő felé fordulok, aki ebből úgy hiszi: meggondoltam magam.

– A nevemre azért csak emlékszel!

– Zarata – mondom elakadó lélegzettel. Közben figyelem a testem: a hangszálaim rezegnek, lecsorgó verejték csiklandozza a hátam. A nő elégedetten hasra fordul, és nyomkodni kezdi a kiszolgáló automata billentyűit az ágy fölött.

– Hogy működik ez az izé? – csap rá ököllel a gombokra. – Rá szeretnék gyújtani.

Beütöm a parancsot. A fali nyílásból fémszínű doboz hull ki. A cigaretta felparázslzik, amint vérvörös ajka érinti. Zarata otthonosan elhelyezkedik az ágyon.

– Igazán nem bántam meg, hogy elfogadtam a meghívásodat. Elysium Tankeren még soha nem utaztam. Nőre pedig a Dorg férfainak is szükségük van, nem igaz?

Durván nevet. Fialat még, de ha beszél, öregnek látszik. Koncentrálni kell! Most elindulok a vezérlőbe. Bekapcsolom a segélykérőt, a Galgaro Kormányzóság valamelyik Taurusa három nap múlva rám talál. Addig valahogy megbirkózom a látomással.

– Veled megyek – felkel, belémkarol, majd végignézi magát. – Ugye nem baj, hogy csak így. Ügyszines rajtunk kívül senki a hajón.

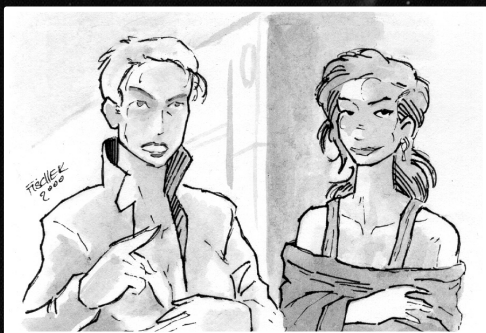
Nem engedhetem, hogy velem legyen, mikor bekapcsolom a segélykérőt. Meg kell szabadulnom tőle, különben lehet, hogy a hívójel elküldését is csak képzelém.

– Maradj! – mondom, és visszalököm az ágyra. Zarata most valódi dühvel sikolt, betakarózik, s mikor a folyosóra lépek, utánam kiált:

– Dögölj meg, szarházi!

Minden árnyékra figyelek, míg a vezérlőbe érek. Semmi. Még nem lehet olyan súlyos a helyzet. Eddig csak Zaratát hallucinálok. De miért pont ő? Megnyugtának a vezérlő máskor unalmas fényei. A csillagokat takaró Vakfoltra néma átkokkal megrakott pillantást vetek a páncélüvegen át, majd feltöröm a segélykérő plombáját.

Nem álmodom, ez már biztos! A plomba hegyes kiszögellése felhasítja az ujjam. Fáj, vérzik. Nevetve rántok a



Ekkor látom meg karján a jegypecsétet. Aranszín úrhajó – az én jelem. Megragadom a csuklóját, közelebb rántom, hogy biztos legyen benne.

– Megőrültél, ez fáj! – kiszabadítja magát, elhúzódik. Szemében őszinte rémület. Elfordulok, homlokomat a hűvös fémfalnak támasztom. A hajó lüktető testére figyelek. Gondolatban végigjáróm a szinteket, a fotonerő fényeit képezem magam elé.

Könnyű kéz érinti a vállamat.

– Nem láttad valahol a sálamat, édes? Tudod, *olyan* piros volt – Zarata tágra nyitott szemmel mosolyog.

* * *

vörös karon. Zöld szöveg fut a főképernyőre, jelezve, hogy a segélykérést ettől a pillanattól kezdve automatikusan sugározza az Ágy. Újra ellenőrzöm a vezérlőt, de látomásnak semmi nyoma. Talán a kabinomat is üresen találom? Elindulok a folyosón. A kezemben maradt plombával szórazokozottan kopogtatok meg minden ajtót.

– Szabad!

A hang a legénységi mosdóból jön. És nem Zarataé.

* * *

A kabin ajtaja engedelmesen a falba húzódik, de a gomolygó gőzben alig látok valamit. A zuhanytálcában áll valaki. Egy nő.

– Gyere, neked szabad – nevet, karjait nyújtja felém. Közelebb lépek, hogy jobban lássam. Vízpára fröcsköl a szemembe. – Csak nem ruhástól akarsz?

Bugrom a zuhany alá, félrelököm a nőt, aki halkán felsikolt. Elzárom a csapokat, amikről bizonyára csak képezem, hogy nyitva vannak. Mire végzek, bőrig ázom.

– Mi van veled? – kiált rám Hel. – Soha nem láttalak még ilyennek.

Megfordulok. Előttem áll Hel, keze csípőjén. Meztelen és gyönyörű.

– Azért kíváranthánád, hogy megfürödjek – nevet, és átkarolná a nyakam. Hátralépek, majdnem elvágódom a vizes padlón. Még két nap! Figyelem Helt. Talán felfedezek alakjában valami hibát: hogy körvonalai elhomályosodnak, vagy átlátok a hasán. De tökéletes, és én érzem, hogy beleörülök a hiányába.

– Mi van veled, kedvesem? – Hel aggódva lép hozzám, megsimítja az arcomat. Meleg és puha a tenyere. Hallom a hangomat.

– Hogy kerülsz te ide?

Hel felkacag. Most sikerül átölelnie a nyakamat, nem tiltakozom. Vágyam vezet kezemet. Hogyan lehet ilyen tökéletes az örület? *Csak* három napunk van?

– Mindent azért nem felejtettél el – Hel hangja elcsuklik. Nem merem lehunyni a szemem, hátha éppen attól oszlik semmivé a látomás. Ő hozzám simul, suttog: – Köszönöm ezt a nászutat.

– Ki ez a nő? – Hel hangja már nem rémült. A szabadkereskedők csillagterekben edződött akaratosságát ismerem fel benne.

Három nap. Amint a mentőegység emberei a fedélzetre lépnek Hel, Zarata, a sál, és mindaz, amit még addig beteg agyam teremteni fog, szertefoszlik. Ha addigra marad néhány ép neuronom, talán földművelőnek elmehek valamelyik telepesbolygóra.

– Válaszolnál, kedvesem?! – Hel hangja vág. – Ki ez?

– Hármasban? – Zarata érdeklődve szemléli Helt, aki előlép a zuhany alól. – A feleséged, vagy szakmabeli?

Mit lehetne mondani két látomásnak? Hátammal a falnak dőlök, és nevetek. Ők döbbenet néznek rám, egymásról teljesen megfeledkezve.

– Mindketten gyönyörűek vagytok – mondom végre, majd Zaratát finoman félretolom az ajtóból, és a vezérlőbe megyek.

* * *

Hallom a hangjukat. Előbb a fürdőben veszekszenek, majd mindketten a kabinomba mennek, ott folytatják. Az ajtókat nyitott állapotban rögzítem, hogy szabadon közlekedhessenek. Bár látomásként bizonyára *átolvadhatnak* a falakon. Fáradt vagyok. Már nem mulattat a dolog. Néha aggódva nézek körül, hátha tudatom újabb meglepetéssel szolgál. Szerencsére nem jelennek meg mókusok a műszerpulton, sem mezonok a folyosón.

Kezembe veszem Zarata piros sálját. Simogatom, rángatom, próbálok rajta hibát felfedezni. Mikor elhasad, hangja hiteles, a szálak vége bolyhos, a rosszminőségű festék befogja ujjamat. Ülök a vezérlő páncélkupolája alatt, és a Vakfolt feketeségét bámulom.

Csend van, álmok nélküli, csillagtalan éjszaka.

* * *

– Ébredj! – Hel rázza a vállam. A két nő arcát látom, amint fölém hajolnak.

– Mit akartok? – felülök a vezérlő székében. Az álomtalan alvás keserű íze nyelvemem. Kimerültebbnek érzem

magam, mint mielőtt elaludtam. Hel és Zarata felöltöztek. Egyik a szabadkereskedők egyenruháját, a másik lenge silko-köntöst visel. Arcuk elszánt, szemükön látom, hogy sokat sírtak.

– Magyarázd meg, miért vagyunk hárman ezen a hajón? – kiabál Hel.

Forró kávét kérek az automatától. Várnak. Hallom lélegzetüket, ruháik halk suhogását, mikor mozdulnak.

– Mit akartok tőlem? – kérdem. – Fogalmam sincs, hogyan kerültetek ide. Mindketten meghaltatok!

– Hiszen két hónapja házasodtunk össze!

– Szép kis feleség lehetsz, ha engem is meghívott a nászútra – nevet Zarata.

– Ki csinál reggelit? – nézek rájuk, de nem mozdulnak – Akkor majd magam.

Tojásokat kérek az automatától. Hel megrántja a karom. A tojás leesik, és ragacos tócsába robban.

– Miért vagyunk hárman? – kiabál Hel. Zarata megtalálta a kendőjét. Csalódottan dugja ujját a lyukba, amit én hasítottam rajta.

– Azt ígérted... – kezdi halkán, s majdnem sír – ...hogyan extra gázsít fizetsz.

– Évek óta nem láttam egyikőtöket sem!

A két nő hitetlenkedve bámulja egymást.

– Közlöm veletek, hogy egyedül... Tökéletesen egyedül indultam erre az útra. Álmodtam rólatok, de felébredtem. Ti nem léteztek!

Hel az ajkába harap, Zarata szélesebbre hasítja a kendőt a lyukat.

– Fogjátok fel, hogy látomások vagytok! – kiáltom, és a páncélüvegen túlra mutatok. – A Vakfolt okozza. Már hívtam a Galgaro Taurusát. Jönnek, kivisznek innen.

– Szereted? – kérdi Zarata, s állával Hel felé bök.

– Hel meghalt. Férjhez ment, és...

– Férjhez mentem, hozzád! – suttogja Hel. – És ez nem fog elvenni tőlem!

Övének derekából MicroBlast sugárfegyvert ránt elő.

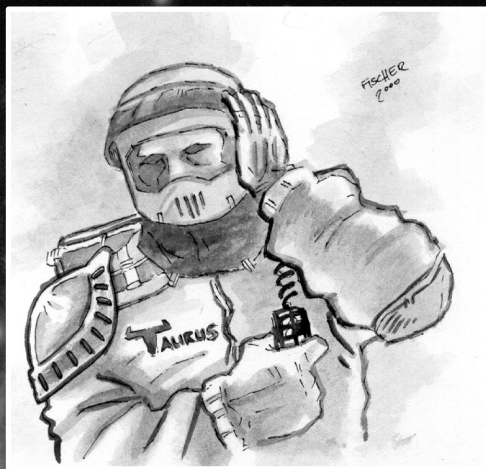
* * *

Amit Hel arcán látok, az tőle teljesen idegen. Mintha évek szenvedése változtatta volna meg. Különös érzésem támad: mintha tényleg emlékeznék a házasságunkra.

Azután elsüti a MicroBlastot. Ózonillat tölti be a vezérlőt, vörös vészfény gyullad. Zarata az üvegbeton kupolákon kívül, a síkatorok mélyén nevelkedett. Pontosan tudja, mit kell tennie, s ösztönei élesek. Helyén most a műszerpult szétolvadt roncsa füstölög, a lány menekülő macskaléptei a folyosóról hangzanak.

– Hel – fordulok *feleségem* felé. Ő azonban rám emeli a fegyvert.

– Megérdemelnéd – mondja halkán, keserű gyűlölettel. Gondolataim egymást kergetik. Ha most ez a nő, aki csupán a cerebrita misztérium Vakfoltjának terméke, rám lő, vajon mi történik? Felébrednek? Meghalok?



Hel sarkon fordul, és kirohan a folyosóra. Kíváncsiságot hajt utána. Zarata nem bolond, hogy valamelyik kicsiny kabinban rejtőzzön el. Előző éjszaka nyitva hagytam az ajtókat, így bárhova bejuthat. Az Agy termébe is! Ha Hel ott kezd lövöldözni, és eltalálja az az energiafolyamat, a Elysium Tanker sziporkázó felhővé robban.

Így történne – ha a MicroBlastot nem csupán én képzelném Hel kezébe.

Mégis rohanok utána, s látom, ahogy óvatosan belép a rakodótérbe. Mindketten a konténerek között vannak. Rájuk zárom az ajtót. Ha újra meg akarnak jelenni, ahhoz tényleg át kell olvadniuk a falon.

* * *

Másnap estig nem történik semmi. A Elysium Tanker a Vakfoltban lebeg, mióta az Agy leadta az első vészjelzést. Már kezdem bánni, hogy riasztottam a Taurusokat. Hel és Zarata nem jelentkezik. Egyszer megpróbálok a raktéri kamerákkal körülnézni, de a fedélzeti kommunikációban valahol hiba történt, a képernyő üresen sístereg.

Később jót alszom a navigátor ülésében. Álmom könnyű, és nincs benne ismerős.

A műszerfalon vörösre vált néhány kijelző. Felriadok. Az Agy arcom elé tolja a kommunikátor apró képernyőjét és közli, hogy hívásom van. A halványan foszforeszkáló, rossz minőségű holovízió Hel zokogástól gyötört arcát mutatja.

* * *

– Engedj ki, kérlek! – hallom a hangját. – Nyisd ki az ajtót, könyörgök!

Régi ösztöneimnek engedelmességgel mozdulnék, majd megtorpanok. Nézem Hel arcát a képernyőn.

– Honnan beszélsz?

– Honnan beszélnek? A raktérből! Véletlenül szétlőt-

tem a fedélzeti komot. Eddig tartott, mire összedrótoztam. Engedj már ki!

Hel mögött látom a konténerek homályos körvonalait. Úgy tűnik, hogy bezártam a látomásomat a hajó raktárába. Elfog a röhögés, mire Hel ismét zokogni kezd. A pult-ra pillantok. Még két óra, és elér a Taurus 234. Közeledését már jelezte az Agy.

Hel nem szól többet, csak sír. Nem takarja el az arcát, egyenesen a szemembe néz. Miért ne engedhetném ki? Órült gondolat *valamit* kiengedni, ami a képzeletemben van, de... Helt képzem oda, a nőt, akit szeretek, és most a segítségemre vár.

Rohanok a folyosón, kezemben a kódkulcs.

* * *

Az energiasugár a bal felkaromat találja el, mikor esztelenül berontok a raktérbe. Az ütéstől bezuhanok két konténer közé, így a második lövés csupán olvadt üvegrepeszeket szór rám. A terem sokáig visszhangzik az üvöltésemtől. Bekúszom a ládasorok közé, rést találok az egyik alatt. Az üveggapot kuszasága biztonságot ad. Igyekszem elfojtani a lihegésemet, de néha meg kell ráznom a fejem, hogy el ne ájuljak. A fájdalom valódinak tűnik. Sebem vérzik, lüktet. Alig tartja valami helyén megpörköldött karomat, mégis nevetés ingerel. *Hiszen mindent csak képzem!*

– Megtalállak! – kiáltja Hel a konténerek *utcáiban* járkalva. – Azt gondoltad, elviselem, hogy a nászutunkon egy szajhával lepj meg? Mert hozzád mentem, mindent el kell túrnóm? Hát *édes*, tudd meg: a te Zarátád agyát felkentem a konténereidre.

Közeledik, majd távolodik. Számolom a perceket, és vigyázok az öntudatomra.

– Nem tudom, hogyan csempészted fel a hajóra ezt a gírgedonnai szajhát, s azt sem, hogyan voltál képes ilyen hosszú ideig elkerülni, hogy találkozzunk. De hallottam már ilyenről: dupla hajótest, amiben mindenképp kettő van: hálókamrából, vezérlőből... és nőből!

Látom a cipőjét. Lassan közeledik, majd hirtelen lehajol. Egyenesen a szemembe néz. Arca eltorzul a gyűlölettől. Olyan fájdalom ül a tekintetében, amitől előnt a hideg. Kírügöm magam a bála alól. Nem tudom, hogyan sikerül talpra állnom. Rohanok a keskeny utcákon. Hallom Hel lépteit a hátam mögött, majd a fejem mellett energiasugár robbantja szét a gondosan csomagolt borospalackokat. Karomból testembe árad a fájdalom, és megsemmisíti minden erőmet. Valahol kigyullad az üveggapot. Füst tölti be lassan a rakteret. Szememből könny ömlik, egyik konténerből a másikig lököm magam, és nem értem, Hel miért nem tüzel. Talán rossz felé fordult, vagy kizozni akar?

Megdöndül a hajótest, mint az ősi üvegharangok.

Hel immár gondosan céloz. Szemből bukkan fel, ki-egyensúlyozza a MicroBlastot, bal kezével megtámasztja a jobbat. Nem tudom, miért ugrom mégis felé, hiszen el nem érhetem. Talán a szemét akarom látni, mielőtt...



Megbotlom, éppen, mikor Hel elsüti fegyverét. A sugár széttroncsolja a vállam. A padlóra csapódom, és meglátom Zarátát. Az ő testében botlottam el. Szerencsétlen lány éppen így menekülhetett, mint én, de a sugár vízpárává lobbantotta a fejét.

Felemelem a fejem. A sűrű füstben látom Hel közeledő alakját, kezében a rám szúrt fegyvert. Lehajol hozzám, sisakját felnyitja, és túlerdítja a tűz tombolását.

– Mi történt itt, uram?

Képtelen vagyok válaszolni a Taurus tisztjének. Kínlódva figyelmeztetném, hogy vigyázzon, mert Hel valahol... Aztán Zarata holtteste felé intek. Tekintete követi az irányt, majd értetlenül újra engem néz.

– Kivisszük innen, uram – mondja, majd a sisak-mikrofonba szól. – Úgy tűnik, a hajó tulajdonosát lelőtték. Sokkot kapott.

Fejemet elfordítom, de a padlón nyoma sincs Zarátának.

* * *

A Elysium Tankert senki nem hajlandó kihozni a Vakfoltból. Három éve járom a Galgaro Kormányozóság mocskos úrkikötőit, de a cerebriták már teleduruzsolták a kapitányok fejét. *Liennan kegye, hogy a Taurus visszatérhetett onnan. De a Vakfolt többé nem enged be senkit. Kellott neki a Elysium Tanker* – mondják.

Nekem kicserélték a fél tudóm, és kibernetikus kart kaptam. Az orvos esküdött rá, hogy MikroBlast okozta a sérüléseimet. Mindenemet elveszítettem, és reményem sincs rá, hogy valaha újra szabadkereskedő legyek. Pedig ha visszatérhetnék a Vakfoltba... Ott vár Hel, a Elysium Tanker néma fedélzetén.

Ha újra láthatnám őt, már az sem érdekelné, ha utána agyonlő.

PÁRBAJ

Nem untatlak titeket a megbeszélés részleteivel. Hosszú volt, fárasztó, és jórészt eredménytelen. Az egyedüli dolog, amelyben sikerült megegyeznünk, hogy Corlin lesz az összekötő Tosig és köztem. Mire a gyűlést feloszlattuk, a nap már emelkedőben volt, ezért mindannyian a hálólhelyünkre igyekeztünk.

Néhány órai alvás, egy kései reggeli, és egy kimondottan hideg zuhany után célba vettem a Fejvadászok mech-hangárát, hogy elbeszélgessek egy kicsit rangidős techünkkel, Ivan „I.G.” MacGreggerrel.

Szerencsére az irodájában találtam; az apró helyiséget a hangár bejárata mellett jelölték ki számára. A szoba a szokásos állapotokat tükrözte, azaz egymás hegyén-hátán tornyosultak a papírhalmok. A régi tűzhelyen még a techek összesített életkoránál is idősebb lehetett, valami kávénak csúfolt hűtőfolyadék melegegett. A falakat tapétaként borították a régi képek és tervrajzok, és az íróasztal fölötti megbecsült helyen egy húsz éve lejárt falinaptár csüngött.

MacGregger alacsony, tömzsi, bozontos szakállú férfi volt. Mocskos overallt és viharvert baseballsapkát viselt, amely teljesen eltakarta rövidre nyírt haját. Beléptemkor gyanakodva nézett fel rám, kezében egy iratköteget szorongatott.

– Na? – morrant rá.

– Szükségem lenne a segítségedre. Én...

– Olyasvalami kéne, amivel felül tudsz kerekedni egy őrült klános pilóta által vezetett *Thor* alapmodellen, igazam van?

Lassan bólintottam, és eszembe jutott, hogy a bárban MacGregger néhány embere is jelen volt.

– Van rá esély, hogy a *Rattlesnake-emet* némi átalkítással alkalmassá lehessen tenni a feladatra?

– Nem tudnánk annyira átépíteni, hogy akár csak egy pillanatil is legyen esélyed. Neked valami nagyobbra van szükséged. Kávét?

Természetesen visszautasítottam.

– Mint például?

Hátradólt székével, az eresztékek panaszos recsegéssel tiltakoztak a megpróbáltatás ellen.

– Hmm... lássuk csak. – Szeme lecsukódott, ahogy magában végigfutott a lehetőségeken. Hirtelen felnézett és elvigyorodott. – Megvan.

– Mi?

– Amire szükséged van. – Felpattant, és az ajtóhoz lépett. Üvöltésére egy hórihorgas tech került elő, és rö-

vid, halk párbeszéd után újra elsietett. MacGregger széles mosollyal az arcán fordult vissza, majd töltött magának egy csésze kávét, és visszaült a helyére. – Jonesynek egy kis időre lesz szüksége, hogy előrehozza, de addig legalább mesélhetek róla egy kicsit.

– Mi a fenéről van szó? – kérdeztem ingerülten.

– Egy *Claymore* típusú mechről. Hetvenöt tonnás, figyelemreméltó tüzérvél, erős páncélzattal, és ráadásul csaknem olyan gyors, mint a *Thor*. Néhány évvel ezelőtt vásároltunk egyet utánpótlásnak, de még nem volt alkalmunk harcba vetni.

– Mit értesz figyelemreméltó tüzérvől alatt?

MacGregger vállat vont.

– Gauss puská, tizenötös NHR-kilövő, megnövelt hatótávú nehéz lézer, és arra eszre, ha az ellenfeled közel akarna kerülni hozzád, van még négy félnehéz lézered.

Elismerően füttyentettem, és már újabb részletek után érdeklődtem volna, amikor Corlin dugta be a fejét az iroda ajtaján. Rögtön láttam, hogy valami miatt nagyon izgatott, ezért felálltam, és kimentem az szobából, hogy szót váltsak vele.

– Mi a helyzet? – kérdeztem abban reménykedve, hogy nem szolgál újabb rossz hírekkel.

– Beszéltem Tannival, Tosig helyettesével. Ő az a nő, aki múlt éjjel vele volt. Azt mondta, mióta csak elhagyták a Jáde Súlyom megszállási zónát, Tosig minden világon kihívott valakit. Mindegyik párbajt megnyerte, de nem viselkedett a klánok harcosához méltóan.

– Tehát az emberünknek halálvágya van, és még ráadásul csal is, igaz?

Corlin nagyot sóhajtott, majd bővebb magyarázatba kezdett.

– Tanni szerint Tosig hangulati hullámzása egyre szélsőségesebb méreteket ölt. A legutóbbi viadal során hosszú ideig ütötte ellenfele mechének pilótafülkéjét, még azután is, hogy a másik pilóta meghalt. Egy klános pilóta sohasem tesz ilyet, ez őrülség.

– Tehát azt mondd, Tosig el van szállva?

– Azt hiszem, igen. Szerintem őrült.

Néhány másodpercig csak nyomdáfestéket nem tűró káromkodásom hallatszott.

– Tanni nem tudná visszafogni?

– Sem joga, sem ereje nincs a visszatartásához.

Egy mech vágott át a hangárcsarnokon, és egyenesen felénk indult. Tíz méternyire tőlünk megállt, a technika eme csodája fölénk tornyosult. Azelőtt még soha

nem láttam ilyen típusú mechet, tehát egyből azt gondoltam, a *Claymore-ral* állok szemben. A masszív jobb kar fegyvercsőben végződött, amely csakis a Gauss puskához tartozhatott, és észrevettem a bal vállhoz rögzített rakétaindító állványt is. A torzón lévő nyílások a félnehéz lézerek helyét jelezték. Pontosan megfelelő gépnek látszott az előttem álló feladat leküzdésére.

MacGregger is csatlakozott hozzánk.

– Mit szólsz?

– Tökéletes – válaszoltam. – Ki sem kell csomagolni, csak küldjétek át a gyakorlótérre reggelre. – Corlinhoz fordultam. – Tehát csak rajtam és a *Claymore-on* múlik, hogy megállítsuk, igazam van? Hát ez csodálatos. – Megragadtam társam karját. – Gyerünk, először tájékoztassuk az ezredest a híreiről, aztán szükségem lesz még egy italtra, mielőtt elkezdeném a gyakorlást.

A következő három nap teljesen egybemosódott. A hajnali napfény már minden reggel a *Claymore* pilótafülkéjében talált, amint minden igyekezetemmel próbáltam megismerkedni a gép irányításával. Egy gyors ebéd, aztán újra vissza a *Claymore-ba*, de ezúttal szimulált harcokat vívtam Mikki és Tony ellen. Estéként pedig Corlin mondta el a maga információit Tosigról és a *Tbor* típusú mechről. Amikor végeztünk, korán lefeküdtem, hogy reggel az egész kezdődjön előlről.

Ezalatt Corlin és Tanni, Tosig helyettese kidolgozták a párbaj minden apró részletét. Az összecsapásra a Csatak Szigetének közepe mellett, egy Rook's Gnash nevű szorosban kerül sor. Tosiggal a hasadék két átellenes pontjáról indulunk majd, onnan közeledünk egymás felé, hogy civilizált emberek módjára megpróbáljuk ki nyírni egymást.

Corlin azt is kiderítette, hogyan sikerült egy csapatnyi klános harcosnak átlépnie a fegyverszüneti vonalat. Megvesztegették az egyik megszállási zóna melletti világ hivatalnokát, aki hivatalos EgyNem állampolgárságot igazoló okmányokkal látta el őket. Amikor az ezredest meghallotta a dolgot, azonnal üzenetet küldött Új-Avalonra. Az a bizonyos hivatalnok örülhet majd, ha a börtönbe vezető úton elegendő oxigént kap majd.

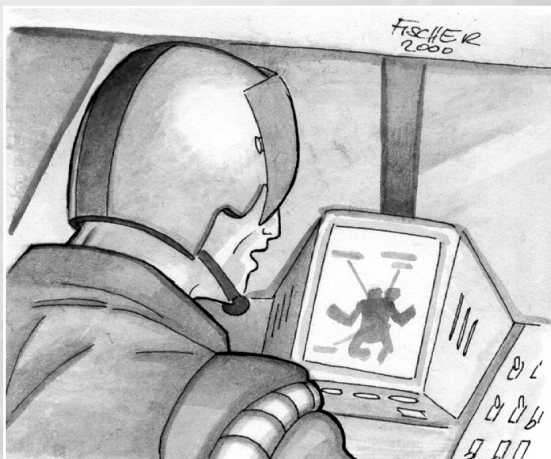
A párbaj napján korán ébredtem, és egy hosszan tartó, forró tusolás után felöltöztem. Mikki és Tony már odakint várt rám, mindketten mogorvának tündek a hajnali fényben. Nem sokat beszélgettünk, miközben a *Leopard* osztályú újrjáró felé közeledtünk, amelynek a szigetre kellett minket szállítania. A hajó mellett már nagyobb csoport várakozott, hogy még egy utolsó pillantást vessenek rám a harc előtt – ott volt Corlin, az ezredest, de még Hart őrnagy is. A legtöbben a szokásos „sok szerencsét”, és „mutasd meg a klános fattyúnak, ki a főnök” típusú jókí-

vánságokat mormolták, míg mások csak csendesen kezdet ráztak velem. A búcsúztatástól máris sokkal jobban érzetem magam, és remélem, innen már csak jobban alakulhatnak a dolgok.

Felszállás után északra tartottunk. Hetven perccel később megpillantottuk a Csatak Szigetét. Kopár, elhagyott hely volt, főként szikla és por borította, egyszóval semmit nem nyújthatott volna a farmerek, bányászok, vagy telepek számára. Ez volt a fő oka annak, hogy elsődleges gyakorló pályánkká neveztük ki, ahol bármit megtehetünk a civil lakosok veszélyeztetése nélkül.

Mire az újrjáró elérte a Rook's Gnash északi végét, már a *Claymore* pilótafülkéjében ültem, és teljes készenlétben várakoztam. A hajó videorendszerére csatlakozva egyik szememmel folyamatosan az egyre nagyobb és nagyobbá váló landolási zóna sziklás talaját figyeltem. A földet érés pillanatában a monitor elsötétedett. Ahogy a hajó mozdulatlanul megpihent a talajon, a masszív dokkajtó kinyílt, napfényrel töltve meg pilótafülkémét. Mielőtt kiléptem volna megvártam, hogy a fülle ablaka alkalmazkodjon a megváltozott fényviszonyokhoz.

Csupasz sziklafalak fogtak közre mindkét oldalról, mutatva az előttem húzódó keskenyösvényt. A hasadék bejárata sötét árnyak között rejtőzött, mint egy prédájára leső, leírhatatlan külsejű ragadozó. Annak ellenére, hogy tűzött a nap, végigfutott a hátamon a hideg, és elkaptam az az érzés, amely valahol mélyen mindenki benn ott lappang, bármilyen „képzett” harcos legyen is. A bárban történtek óta először hasított belém a felismerés, mire is vállalkoztam. Egy olyan társadalom harcosát hívtam párbajra, ahol a „nagyon jó” minősítés megálázónak számít, és az átlagos harcosok be sem fejezhetik a kiképzést. Teljesen megőrültem, hogy belementem ilyesmibe?





– Gyerünk, főnök, szólalj már meg. – Tony hangja goncterheltnék tűnt, és beletelt néhány másodpercebe, amíg összeszedtem magam a válaszhoz.

– Még itt vagyok – válaszoltam sokkal magabiztosabban, mint amennyire okom volt rá.

Tony megkönnyebbülten sóhajtott.

– Már azt hittem, el is indultál dél felé.

– Még nem. Csak azon töprengtem, hogyan ugrottam bele ebbe az egészbe.

– Ahogy minden másha is bele szoktunk, főnök. Teljes sebességgel és csukott szemmel.

– Ne is mondd. – Elindultam a kanyon bejárata felé.

– Van valami hír a barátunkról?

– A radar szerint a szoros északi bejáratánál tíz perccel előttünk egy újrjáró landolt – szolt Mikki, aki a hajó pilótája mellett kapott helyet.

– Tehát már ő is itt van. – A bejárat lassan kirajzolódott az árnyak közül, és lassan felismertem az előttem kanyargó ösvényt. – Mik az esélyek? – Tudtam, hogy valaki biztosan fogadott a csata kimenetelére, és biztos voltam benne, hogy szakasztársaim jó szokásukhoz híven ismét ott vannak az események sűrűjében.

Tony hosszan hallgatott, mielőtt válaszolt volna.

– Nem túl rózsás a helyzet, főnök. A legutóbbi hírem szerint őt a kettőhöz az esélye annak, hogy Tosig múlt időbe teygen téged.

– Nos, akkor felteszek magamra ötven C-jegyten.

– Vedd úgy, hogy megtörtént, főnök – mondta Mikki.

– Még valami jó hír, mielőtt elkezdenénk? – kérdeztem cinikusan.

– Semmi más, főnök. Mikki, Corlin és én sok sikert kívánunk, és St. Cameron segítsen a célzásban.

Valóban nagy kulimászban lehetek, gondoltam vi-gyorogva, ha Tony már a szentek segítségét kéri.

– Vettem és kösz, Tony.

Mire véget ért a beszélgetés, átléptem a bejáraton, és a Rook's Gnashben találtam magam. Maga a hasadék

egy hosszú, durván derékszögben kanyarodó kanyon volt néhány alacsony bokorcsoporttal, és nagyjából kö-zépen egy habzó vizű, sekély tavacskával. Számos szikla-képződmény – legtöbbször magasabb egy mechnél – ta-golta a felszínt, mintha csak egy gyerek szórta volna szét az építőköveit.

Lassan, óvatosan léptekkel indultam el a szorosban. Amint elértem a kanyon közepét, érzékeltem veszélyt jeleztek jobbról. Odanééztem, és egy kétszázötven mé-ternyire lévő sziklacsoporthoz fordultam, és egy fémes villanást észleltem.

Tosig barnára festett, a környező terepbe tökélete-sen beleolvadó *Thorja* nyitott tüzet először. A részecs-kesugár csak néhány hüvelyknyivel mellettem húzott el, de a rakéták és gépágyúlövedékek végigverték gépem páncélját, amitől egy lépést hátrátantorodtam. Ebből a kényes egyensúlyi pozícióból válaszoltam, és csak a ra-kétáimmal sikerült találatokat elérnem a balra lendülő *Thor* lábain és torzójának alsó részén.

Mielőtt újra lőhetett volna, beindítottam mechem ugróhajtóműveit, és egy látótávon kívül eső sziklakiszö-gellés mögé röppentem. A monitorokra vetett gyors pil-lantás után meggyőződtem róla, hogy bár gépem elülső páncélzata szinte mindenhol megrongálódott, de sem-mi komolyabb sérülés nem történt. Éppen mozgásba lendültem volna, amikor a Tosiggal előre megbeszél-t frekvencia életre kelt.

– Merre bujkálsz, gyáva féreg? – kérdezte Tosig bete-gesen behézlőg hangon. – Nem akarsz már tovább ját-szani, *negvál*?

Nem válaszoltam, inkább teljes sebességre kapcsol-va kivágódtam a szikla takarásából. Háromszáz méter-nyire balra a meglepett *Thor* elkezdett rám fordulni. Az ezután következő lövésváltásban begyűjtöttem egy ke-mény PPC-találatot a bal torzómba, meg néhány rakétát a lábaimba. Gauss puskám lövedéke a *Thor* jobb karját kapta el, rakétáim pedig ellenfelem lábát és felsőtestét szórták meg. Mielőtt újból lőhetett volna, ismét behű-zódtam egy szikla fedezékébe.

A következő néhány perccel halálos bújócskázással töltöttük. Az idegtépő játék során mindketten megpró-báltuk kitalálni, hol rejtőzhet a másik. A sziklákban lévő magas érckoncentrátum miatt a mágneses rezonanciás érzékelők gyakorlatilag használhatatlanok voltak, így hát mindketten csak tapasztalatunkra és érzékszerve-inkre hagyatkozhattunk. Gépeink már megsérültek, és nem kellett hozzá sok idő, hogy valamelyikünk bekapja a döntő találatot, de a szakértelem és a jobb mech Tosig javára billentette a mérleget. Jómagam mindössze a *Claymore* súlyfőlényére és a kanyon jobb ismeretére hagyatkozhattam, de ez nem tűnt elegendő előnynek. A bujkálással egybekötött lövöldözés lassan felemész-tette mechjeinket, akárcsak idegsejtjeinket. Tosig első sérte-getései után a rádiócsatorna néma maradt, tovább fo-kozva ezzel a vadászat kísérteties hangulatát.

Az egyik szikla fedezéke mögött éppen azon tanakodtam, mi is legyen a következő lépésem, amikor halk morgásra lettem figyelmes. A hang forrása után kutatva gyorsan körbenéztem, de aztán rájöttem, hogy a különös nesz a rádióból érkezik. Pulzusom felgyorsult, ahogy Tosig, aki bekapcsolva felejthetted mikrofonját, nem emberi morgását figyeltem. Dühös hang volt, telve gyűlölettel...

Eszembe ötlött Sun Tzu, a híres filozófus egyik passzusa, amely a hadvezérek öt hátrányos tulajdonságáról szól: „Akik hamar dühbe lovallják magukat, azok könnyedén félrevezethetők.” A bárban lefolyt verekedés képei, ellenfelem kontrollálatlan tombolása csak tovább erősítette lassan megformálódó tervem.

További időhúzás nélkül bekapcsoltam a mikrofont.

– Hé, seggfej! – kiáltottam. – Te nevezed magad kivételes harcosnak? Jobban belegondolva valóban az vagy – kivételesen ostoba, kivételesen idegesítő és kivételesen ronda.

A morgás egyre hangosabb lett, így hát folytattam.

– Mi a helyzet? Képtelen vagy megtalálni egy alacsonyabb rendű Belső Szférás harcost?

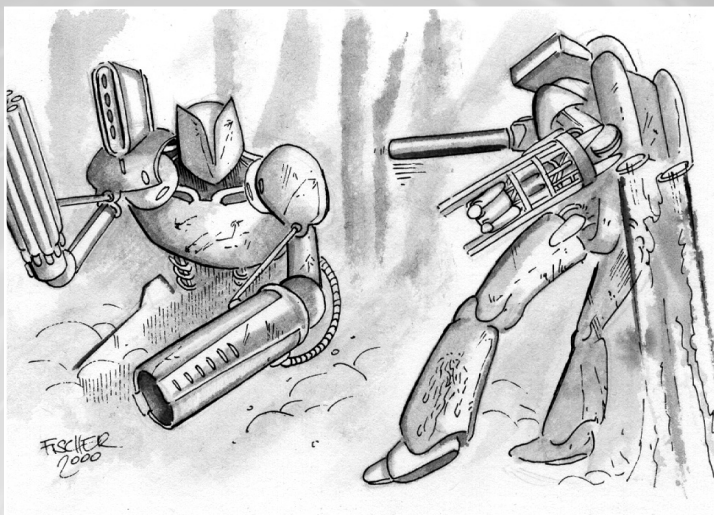
A bárban hallottal megegyező hangerejű – vagy tán még hangosabb – üvöltés reszkettette meg a dobhártyám, és kénytelen voltam kissé levenni a hangerőt. Egy pillanatig együtt éreztem Tosiggal, de a helyzet komolysága gyorsan elmosta az érzést. Kiléptem a nyílt térre sziklafedezékemből.

A *Thor* néhány száz méterre, nekem háttal állt. A mech szaggatott mozgása alapján egyértelműnek tűnt, hogy Tosig nem teljesen ura önmagának. Tüzet akartam rá nyitni, hogy figyelmeztetés nélkül mindent a hátába üritsek, amim csak van, de énem egy másik fele arra kényszerített, hogy belemorduljak a rádióba.

– Maga mögött vagyok, csillagparancsnok.

Tosig megpördült, és azonnal tüzelt. Vak dühe ellenére – vagy talán éppen azért – a *Claymore* megrázkódott a *Thor* teljes fegyverzenájának csapása alatt. A vörös vészjelző lámpák villogni kezdtek, amint a rakéták áthatoltak torzóm meggyengült bal oldali páncélzatán, és használhatatlanná tették az egyik félnehéz lézert, miközben a megnövelt hatótávú PPC sugara csaknem leszakította gépem bal karját.

Persze ezúttal sem csak én kaptam az áldást. Össztüzem hatására a *Thor* PPC-je – a kar nagy részével együtt – pörögve vált le a mechről, a *Claymore* nehéz lézérének



lövedéke pedig mélyen a klános mech jobb lábába fúródott, olvadt fémcseppeket szórva minden irányba. Rakétasorozatam a harci gép torzójának felső részébe csapódott, melynek hatására a *Thor* rakétaindító állványa leszakadt a gép válláról. A *Thor* néhány lépést hátrátántorodott, miközben füstölő alkatrészek szakadtak le róla.

– Befezethetjük? – kérdeztem hűvösen. – Vagy kér még egy kicsit?

– Soha! – hörögte. – Engem... nem fog... legyőzni egy... szabadszülött!

– Nézzen szembe a tényekkel, csillagparancsnok. Már is van győzve, csak büszkeségében képtelen elismerni. Adja meg magát most, és méltányos elbánásban fog részesülni.

– Nem! – üvöltötte elkeseredetten, és egyetlen megmaradt fegyverével, a gépágyúval vadul tüzelve megrohmozott. Döböntően álltam, egyik felem el sem akarta hinni, amit lát, a másik viszont higgadtan a célkereszt közepén tartotta a *Thor*.

Megvártam, hogy a köztünk lévő távolság kétszáz méterre csökkenjen, mielőtt tüzet nyitottam volna. A Gauss lövedéke szétroncsolta a mech jobb térdét, és a *Thor* arca bukkott, majd a már fekvő gép felsőtestébe csapódó rakéták és gépágyúlövedékek befejezték a munkát. Néhány másodpercig csak mozdulatlanul álltam, a földre zuhant mechet bámultam. A várt diadalérzet helyett a kimerültség hullámai csaptak át rajtam, miközben rádiómon riasztottam a készenlétben álló orvosi csapatot.

Grady volt olyan kedves a kedvünkért bezárni a bárt éjszakára, és így magunk között ünnepelhettük meg diadalomat. Szakaszom tagjaival kedvenc asztalunknál ültünk, iszogattunk, és a harcról beszélgettünk, megpró-



Például a magyarázat Tosig indulatára.

– Mégpedig?

– Agytumor. – A szó után rövid szünetet tartott, mielőtt folytatta volna. – Tosignak van egy rosszindulatú agyadaganata, amely egy éven belül végzett volna vele. A daganat nyomását fejt ki az agy bizonyos részeire, ez okozza a hirtelen, szélsőséges hangulati ingadozásokat.

– De miért nem távolították el a klános orvosok? – kérdezte Mikki. – Annyira nem lehetnek vakok, hogy ilyesmit ne vegyenek észre.

báltuk meghatározni az összecsapás fordulópontját. Amikor elmeséltem, mi történt azután, hogy sértegetni kezdtem Tosigot, Corlin megcsóválta a fejét.

– Egyszerűen képtelen vagyok elhinni, hogy egy tapasztalt harcost így fel lehessen ingerelni – mondta elgondolkodva, és belekortyolt a sörébe. – Különösen egy csillagparancsnokot.

Mikki vállalt vont.

– Amit eddig láttam Tosigtól, az alapján még azt is nehezen tudom elképzelni, hogy néhány kacsát bevezessen a tóba.

– Most a dühéről beszélek – Corlin tanácsatlannak tűnt. – Valaki, aki ilyen hamar begurul, nem maradhat sokáig parancsnok, mert vagy a csatárem, vagy az Egyenlők Körében hamarosan végeznek vele. Ezenkívül egyetlen Vérneves harcos támogatását sem élvezhetné, mert a génjei veszélyt jelentenek a génállomány számára. Ez az egész rejtély számomra.

– Egy olyan rejtély, amelyre megtaláltuk a választ – szólt bele beszélgetésünkbe az asztalhoz lépő ezredes. – Csatlakozhatom?

Mindannyian meglepődve fordultunk felé, mert nem is hallottuk közeledni. Gyorsan helyet szorítottunk neki, és az ezredes nemsokára már az asztal mellett ült, egyik kezében egy korsó sörrel, másikkban egy papírlappal. Az asztalra ejtette a lapot.

– Mi ez? – kérdezte Tony.

– Tosig orvosi vizsgálatának eredménye – válaszolt az ezredes.

Kényelmetlen érzéssel pillantottam a jelentésre. Végső, öngyilkos rohama ellenére Tosig túlélte a párbajt, bár nem úszta meg súlyos sérülések nélkül. Újból megjelent előttem a kép, ahogy a mentőcsapat tagjai kivágják a klános gépe pilótafülkéjéből, majd a közelben várakozó VTOL géphez sietnek vele, hogy a kórházba szállítsák. Eltöprengtem, vajon még egyszer végig kell-e majd mennem ezen az egészen, ha Tosig felépül.

– Mi van benne? – Igyekeztem, hogy hangomból ne érződjék ki aggodalmam.

– Az általad okozott sérüléseken kívül? Sok minden.

– Az erőforrások elpocsékolásának tartották volna – magyarázta Corlin. – Tosig a kora miatt már nem sokáig tekinthető használható első vonalbeli harcosnak, ezért nemsokára áthelyezték volna egy második vonalas egységbe. Ott pedig már mindenki feláldozható.

– De miért volt ez az egész? – kérdezte Tony. – Miért hívtok ki és őt meg minden útjába akadó harcost egy halálosan beteg ember?

– Az öngyilkosság a gyávák menedéke – magyarázta Corlin. – Tosig nem a győzelmet kereste, hanem a dicsőséges halált.

Egy percig hallgattunk, hagytuk leülepedni az utolsó mondatot. Tosig úgy akart meghalni, ahogy élt is – harcosként –, nem pedig ágyban, kínok között. Nem lehetett könnyű egy ilyen döntést meghozni, és magamban azért fohászkoztam, hogy nekem ne is kelljen soha.

– És mi van a tumorról? – érdeklődött Mikki. – A mi orvosaink sem nyúlnak hozzá?

Az ezredes az órájára pillantott.

– Egy órával ezelőtt eltávolították – közölte. – Úgy vélik, teljesen rendbe fog jönni.

– Hát ez nagyszerű – mondtam elkeseredetten. – És ha ez megtörténik, mit csináljak? Várjam, hogy újból párbajra kényszerítsen?

– Nem lesz rá szükség. Tiszteséges harcban győzte le, tehát Corlinhoz hasonló státuszba kerül. Vele együtt Tani is maradni fog, akárcsak az úrjáró és az elementálok.

– Hogyhogy? – kérdeztem döbbeneten.

Az ezredes értetlenül nézett rám.

– Corlin nem mondta?

– Mit kellett volna mondania? – kérdeztem, de úgy éreztem, igazából nem is akarom megtudni.

– A győzelme következtében a Fejvadászoknak most már van két klános pilótájuk, két mechjük, öt elementálok, és egy úrjárójuk.

Egy teljes percig csak ültem nyitott szájjal, beszédre képtelenül.

– Corlin, mit ígértél nekik, ha elveszítem a csatát?

Corlin komoly tekintettel nézett rám, úgy válaszolt:

– Nem akarod te azt hallani, barátom.

KOMBÓK

ORGLINGOK, A HEGYMÉLYI MÁGIA MESTEREI

Sziasztok! Mivel az ŐV kártya megjelenése után sok új játékos kezdett el kártyázni, akiknek viszont a régi lapok beszerzése már nagyon nehézkes lenne, ezért mostanában főleg az ŐV-s lapok, valamint az olyan paklik érdeklik az embereket, amelyekben csak az Ősök városa és a Rúvel hegy kiegészítőben megjelent lapok lehetnek. Ezek közül az egyik legmókásabb és legerősebb pakli az orglingoké. Ezért is gondoltam úgy, hogy erről fogok írni nektek.

A versenyeken, illetve a kártya klubokban sokszor látok orgling paklikat, ami annak tudható be, hogy szinte csak a legújabb kiegészítő lapjaira van hozzá szükség, így nagyon könnyen összerakható az új játékosoknak is. Miért is jó az orgling pakli? Miért más ez, mint a többi tucat etnikum, amelyeket szinte alig látni, pedig sokkal régebb óta finomodnak, bővülnek új lapokkal, míg orgling lapból csak pár darab létezik? A válasz abban rejlik, hogy az orglingok kivétel nélkül hegymélyi lények, tehát segítségükkel kijátszhatóak a Rúvel hegy kiegészítőben megjelent brutális erejű varázslatok, a hegymélyi mágia lapok.

Kezdetnek fogjuk az összes orglingot, ezekre szükségünk lesz. Aztán ha jobban megnézzük őket, akkor egyből rájövünk, hogy az *Orgling kutya* annyira rossz lap, hogy ezt inkább mégse fogjuk használni. Az ilyen kiépülő lényes paklik nagy hátránya, hogy elég ellenünk egy-egy tömegpusztító varázslat, vagy hatás és máris meszeltek az egész paklinak. Ennek kiküszöbölése végett szükségünk lesz egy nagy adag ellenvarázslásra, meg persze az *Orgling disznó* is remek eszköz a mértéktelen orglingirtás visszafogására.

Nosza, nézzük csak meg ezeket a hegymélyi mágia lapokat. Persze nem az összeset használjuk, hiszen nem mind illik a paklinkba, de mivel valami pusztítás mindig jól jön, a *Pszí fizió* és a *Manafókuszálás* remek lesz. Ez utóbbi inkább a végjátékban, az ellenfél lelövésére szolgál, de persze ha valami gusztagustalan lény van az ellenfélnek, ne habozzunk azt lelőni vele. A *Tudatvihar* egy nagyon jó counter, de mivel ellenfelünk visszateheti a paklija tetejére, ezért főképp a játék utolsó körében a kivégzőskor, illetve nagy varázspont költségű lapok ellen, a VP előny megteremtésére jó. A régi idők játékosai, akik még a *Tudatromboláson* nőttek fel, jól tud-

ják, hogy mennyire fontos a varázspont előny. Egy újabb remek mágia lap, az *Elmemorzsolás* fogja visszahozni a tudatrombolás örömét, amelynek még nagy előnye, hogy mindig a helyzetnek megfelelően konfigurálható. A varázspont előnyön kívül fontos a lapelőny is, ezt egy másik mágia lap, a *Nekromancia* fogja megoldani. Ebből csak kettőt használunk, mivel többet úgyse tudnánk kijátszani a feltétele miatt. Az utolsó mágia lap, amit használunk, az ellenfél kivégzésére szolgáló *Most vagy soha*. Ebből is elég két darab, mivel a játék elején nincs semmi értelme sincs.

Az ellenvarázslatok között szabadon válogathatunk, nagyon sokféle létezik már belőle. Ezekből a színekből én a *Megszakítást*, a *Nimigarió esetét* és a *Majd legközelebb* választottam.

A paklink már készen is van, Mutáns-Pszionista-Mágus-Halhatatlan klánokból áll. Persze a jó pakli még nem elég, sokat kell vele gyakorolnunk, ki kell próbálnunk mindenféle koncepciót ellen, hogy biztonsággal





ORGLING SÁMÁN: Na ez már egy komplexebb lap. Általában érdemes a tartalékban tartani, minden körben visszahoz a gyűjtőből egy orglingot, ráadásul külön varázspontot költség nélkül. Ha jól gazdálkodunk a varázsponttal, akkor a gyógyító képessége rendkívül szuper. Ha nincs lény a gyűjtőnkben, akkor gyógyítás helyett jobban megérheti inkább veszni hagyni az orglingunkat, visszavenni a gyűjtőből, és újra kijátszani. Persze csak akkor, ha ez olcsóbb megoldás, és ellenfelünknek nincs szüksége az így kinyert szörnykomponensre. A hab a tortán, hogy van még egy remek képessége, hogy az orglingjaink sebzését növeli. Ezt azért ne használjuk nyakra főre, a játék elején még többet számíthat akár egyetlen varázspont is, mint az az egy-két sebzés amellyel így többet okozunk. Persze ha a plusz sebzés segítségével tudjuk csak megölni ellenfelünk egy lényét, akkor bőven megéri használni.

tudjuk kezelni. Nem lehet így, írásban betanítani senkit a játékra, de azért néhány irányelvet próbálunk adni.

A játék elején, ha csak egy *Orgling kölyök* van a kezünkben, ne hozzuk le, egymagában úgysem ér sokat. Viszont ha már lent van egy másik orgling, mondjuk a második körben lehozható *Orgling szolgál*, vagy *Orgling bányász*, akkor utána jöhet is a kölyök, immár ingyen, ráadásul a következő előkészítő fázisunkban még plusz varázspontot is termelnek. A játék első köreiben még nem nagyon van értelme az őrszobta vinni lényeinket, inkább termeljenek sok varázspontot, hogy legyen elég a counterekre vagy az *Orgling sámánra*. Ez alól persze kivétel, ha van nálunk *Most vagy soba* és *Manafókuszálás*, tehát pár után már le is tudjuk hamar löni ellenfelünket. Általában azonban jobban járunk, ha VP-t gyűjtünk, kiéptítjük a paklinkat, hiszen ha van sok counterünk, az *Orgling törzsfőnök* minden körben keresi ki az újabb lényeket, az *Orgling sámán* pedig a gyűjtőt ürítgeti, akkor sokkal nagyobb biztonsággal nyerhetünk. Túl sok lényt nem érdemes lepakolni, mert ha mégis bejön valami tömeges irtás, akkor túl sok lapot veszünk. Persze ha tudjuk, hogy ellenfelünk nem játszik ilyen globális pusztításokkal akkor rámuljunk csak le nyugodtan. Talán nézzük meg egyenként a lapokat, hogy lássuk melyik mire is jó igazán.

ORGLING KÖLYÖK: Túl sok szót nem érdemel, főleg varázspontot termelni jó, vagy feláldozni a törzsfőnöknek.

ORGLING BÁNYÁSZ: A csapat hordalénya, főleg ő fog az őrszobta sokat tartózkodni. Figyeljünk rá, hogy van egy képessége is, ami extrém helyzetekben jöhet csak jól, de ekkor általában hajlamosak vagyunk elfeledkezni róla.

ORGLING SZOLGA: A másik hordalény, kis galetkik pusztítására ideális, főleg sámánnal támogatva.

Szerencsére sámánunk nem túl pusztulékony, három életponttal áldotta meg a sors, no meg a tesztelők jóindulata. Nem is értem miért csak 5 VP az idézési költsége.

ORGLING DISZNÓ: Ha ellenfelünk nem játszik lényirtásokkal, akkor nem túl sok haszna van. Értékeihez képest túl drága, még szerencse, hogy versenykörnyezetben szinte nincs olyan bolond, aki lényirtás nélkül vág neki egy versenynek. Az ellenfél kétszer is meggondolja, hogy ilyen sok varázspontért is leszedi-e kicsinyeinket. Persze még ha meg is próbálja, és rá is megy a sok varázspontja, mi még vígan ellenvarázsolhatjuk a lényirtását, sokkal olcsóbban, mint amennyiért ő kijátszotta. Ha már két *Orgling disznó* van egyszerre az oldalunkon, akkor a controll paklik többnyire kikapnak ellenünk.

ORGLING TÖRZSFŐNÖK: Elég drága az idézési költsége, még szerencse, hogy csökkenthető. Bár az *Orgling kölyök* kívül mást már nem nagyon éri meg feláldozni neki, kivéve persze ha a feláldozott lényt egyből hozza is vissza a sámán. Érdekes egy lap, hiszen 3-as sebzésével arra asszociálnánk, hogy egyértelműen ütni kell vele. Ám ha jobban meggondoljuk, az esetek többségében az, hogy költség nélkül minden körben plusz laphoz juthatunk, sokkal többet számít. Igaz, csak orglingot tudunk vele keresni, de mivel ezáltal csökken a paklinkban levő lények száma, valószínűbb, hogy a következő húzás fázisunkban countert fogunk húzni. Persze ha egy olyan nagy lény van az ellenfélnél, amit csak a törzsfőnök tud megölni, vagy ha egy *Elmemorzsolás* segítségével ellenfelünket már magatehetetlenné tettük, akkor ne habozzunk harcba szólítani őt sem. Sok variációs lehetőséget ad az is, hogy mikor mit keressünk elő vele a paklinkból. Ezt aztán már tényleg nekünk kell eldöntenünk az adott helyzetnek megfelelően, de legtöbbször a sámánt, vagy ha kevés a varázspontunk, akkor kölyköt érdemes keresni vele. Controll pakli ellen a disznó döntheti el a játékot.

PSZI FÚZIÓ: bármilyen lapot le tud szedni, nagy hátránya, hogy csak akkor használható jól, ha van játékban egy nagy idézési költségű orglingunk. Lehet, hogy jobban megérné helyette *Gyorsaságpróbát* használni, hiszen az *Elmemorzsolás* után az aztán tényleg mindent leszed.

MANAFÓKUSZÁLÁS: Az ellenfélbe csak akkor löjünk vele, ha ezzel meg is öljük. Nem árt, ha van ekkor pár ellenvarázslatunk, amivel biztosítani tudjuk, hogy ebben a körben már biztosan nyerjünk. Erre a célra érdemes tartogatni a *Majd legközelebbet* és a *Tudatvihart*. Ne felejtjük el, hogy lénybe akármennyit sebezhetünk vele, így jól jöhet egy-egy batár nagy lény ellen.

TUDATVIHAR: Már elég sokat beszéltem róla, ha kipróbáljuk, hamar ráérünk, hogy mi az, amit ezzel érdemes ellenvarázsolni. A nagyon drága varázslatokat, egy-egy counter-csata végén eldönteni a helyzetet, vagy a játék utolsó körében, a nulla életponton szenvedő ellenfél utolsó próbálkozásai ellen, akkor már teljesen mindegy, hogy a következő körben is ugyanazt a megmentő lapot közná-e.

ELMEMORZSOLÁS: Ha az ellenfél mindig elkölte a varázspontját, akkor soha nincs lehetősége irányítani a játszmát. Ha viszont tartogatja, akkor mi jól elmemorzsoljuk. A legtöbb esetben, ha nem maradt varázspontja az ellenfélnek, akkor a kör hátralevő részében már nyugodtan cselekedhetünk. Vigyázzunk azonban, egy-egy *Megszakítás* vagy *Majd legközelebb* még könnyen meglephet minket.

MOST VAGY SOHA: csak és kizárólag a játszma utolsó körében, az ellenfél kivégzésére használjuk. A lap neve messzemenőig jól eltalált, hiszen ha mégse tudunk nyerni vele, vagy ellenfelünk gyógyít magán a kör végén akkor jó eséllyel veszítettünk. Csak akkor használjuk, ha már tényleg nincs más lehetőség, vagy ha be vagyunk biztosítva sok counterrel.

NEKROMANCIA: Ez a lap is főleg a végjátékban jut nagy szerephez, amikor már kiépült a paklink, és nem félünk tőle, hogy emiatt a lap miatt fogunk meghalni, vagy ha már eleget sebződtünk. Húzzunk fel pár olesó countert, így a végjáték biztonságban lejátszható lesz. Szinte mindig

maximális hatásokkal érdemes használni. Ne felejtjük el, hogy ha már sebződtünk a játékban, akkor nem kell emiatt újból sebződni, mivel csak a maximális lehetséges ÉP-t csökkenti a *Morgan pálcájához* hasonlóan.

NIMGILARIÓ CSELE: A meccset eldöntő gusztustalan varázslatok ellen jó, búbájak ellen inkább ne ezt használjuk. Néha jól jöhet egy repülő lény késleltetésére, vagy arra, hogy a gyakran használt *Sárkány kincse* egyből passzívan jöjjön játékba.

MAJD LEGKÖZELEBB: Ne használjuk nyakra-főre, a játék végén, illetve egy-egy kiélezett helyzetben jó, vagy hosszú counter csata végén.

MEGSZAKÍTÁS: A kiegészítő legjobb ellenvarázslása, ha a játék elején kell, amikor nincs varázspontunk, akkor könnyen eldobhatunk két orglingot hozzá. Nagy kár, hogy ezek már nem hozhatóak vissza az *Orgling sámmánal*, mert a semmibe kerülnek. Mivel a teljes idézési költséget helyettesíti a lapdobás, ezért a varázspont drágító lapok mellett, vagy például az *Egokinzásra* kijátszva is varázspont-költség nélkül tudjuk használni. Persze az elhúzóó játékban, amikor már sok a varázspontunk, akkor inkább költsük azt, ne a lapjainkat hajigáljuk feleslegesen.

Próbálgassátok a paklit, és vezessétek minél többször győzelemre az orgling hadsereget. Jó játékot hozzá!

SZEITZ GÁBOR

PAKLILISTA:

- 3 Orgling törzsfőnök
- 5 Orgling kölyök
- 3 Orgling bányász
- 3 Orgling szolgál
- 3 Orgling disznó
- 3 Orgling sámán
- 3 Pszi fúzió
- 3 Manafókuszálás
- 3 Tudatvihar
- 3 Elmemorzsolás
- 2 Most vagy soha
- 2 Nekromancia
- 3 Nimgilarió csele
- 3 Majd legközelebb
- 3 Megszakítás



HATALOM SZÖVETSÉGE

Helyezés / Név	HSZ pont	Versenyek száma
1 Vaczó András	84,2	10
2 Szinay Péter	79	12
Holman Gábor	79	7
Korányi Tibor	79	6
5 Sass Tamás	78,4	8
6 Marofka Máttyás	75,4	7
7 Simon Dániel	75,2	6
8 Szalontai Gyula	74,8	10
9 Baross Ferenc	73,4	6
10 Nagy Dániel	72,2	10
11 Jánvári András	69,2	6
12 Nagy István	66,8	7
13 Kahn Evarth	64	11
14 Szemerényi Tibor	63,6	10
15 Szalontai Norbert	62	11
16 Jámbor András	61,6	6
17 Molnár Attila	59,8	6
Szeitz Gábor	59,8	4
19 Rém András	56,2	4
20 Debreczeni Áron	55,4	6
21 Panyik Zoltán	53,2	5
22 Abbás Krisztián	49,4	4
23 Gellért Ákos	48	6
24 Tóth Dávid	46,4	5
25 Kómuves Péter	41,2	4
26 Sohajda Pál	40,8	5
27 Báder Máttyás	39,8	5
28 Minyó András	39	4
29 Pecija Petár	34,8	5
30 Vadász András	31,2	3
31 Juhász Ferenc	30,6	3
32 Ruzsnyák Adám	30	3
33 Lukács Erika	29,8	4
34 Darabi Zoltán	28,2	2
35 Lévai Sándor	24,6	9
36 Garamvölgyi Dénes	24	3
37 Holtzinger Dániel	23,8	3
38 Bagi Sándor	23,4	2
Fekete Tibor	23,4	2
Fenyvesi Máté	23,4	2
Peterdi Réka	23,4	2
42 Raduly Árpád	22,4	2
43 Gulyás Gábor ifj.	22	5
44 Béres Csaba	21	1
45 Erdei Gábor	20	2
Magyari József	20	2
47 Littner Ákos	19,4	3
48 Liktör Gábor	19	2
49 Szegei Gábor	17,4	1
50 Kosdi Péter	13,4	2
Bukovits Norbert	13,4	1
Szónyik Zoltán	13,4	1
Toncsin Miklós	13,4	1
54 Lampért Csaba	12,2	2
55 Fábrián Balázs	11,2	1
56 Kís Borsó Csaba	10	2
Reinholdz Adám	10	2
58 Szaniszló Bálint	8,4	2
59 Kolonich Zoltán	8	1
60 Pauló Tamás	6,6	1
Varga István	6,6	1
62 Somogyi Gyula	4,4	1
63 Süveg László	4	1
64 Csepregi Ferenc	0	0
Flaskó Norbert	0	0
Gazdag László	0	0
Nagy Viktor	0	0
Szlovák Csaba	0	0
Tóth János	0	0

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a kilencediket. A végső kiértékelésnél a két éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt tettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két havannás-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötbé, akkor is, ha voltak jobb eredmények. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyesek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyen ismét olyan játékost köszönhetünk, aki nem állt még a dobogó tetején. Vaczó András az Elysium és a Dungeon versenyein alapozta meg sikerét, de a havannás küzdelmeken is helyt állt. Nyereménye egy egyedi lap, a Bajnok manifesztációja és két gyűjtődoboz Rúvel hegy. Ő, ha akar, az egyik gyűjtődoboz helyett választhat egy tetszőleges ultraritka lapot. Második helyen nagy megdöbbenésünkre hármas holtversenny alakult ki. A tavalyi első, Szinay Péter ismét sok versenyt vett részt, aminek meg is lett az eredménye. Holman Gábor főleg az amatőrök között tündökölt, de a profik közé jutva is megállta a helyét. Korányi Tibor pedig már többször is helyezett, sőt győztes volt a Hatalom Szövetségében, így az ő jó szereplése nem meglepetés. A három második helyezett díja egy-egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Rúvel hegy.

A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ismét Szinay Péter szerezte meg, aki 12 versenyen vett részt. Az ő nyereseménye 4 csomag Rúvel hegy. Kahn Evarth "csak" 11 versenyen indult, neki fájdalomdíjként 2 csomag Rúvel hegyet adunk. Legeredményesebb női játékosunk már hosszú ideje Lukács Erika, ő négy csomag Rúvel hegyet nyert. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Süveg László örülhet a 4 csomag Rúvel hegynek. Kisorsoltunk továbbá 10 csomag Rúvel hegyet, nyertesek: Marofka Máttyás, Csepregi Ferenc, Rém András, Panyik Zoltán, Garamvölgyi Dénes, Bukovits Norbert, Fenyvesi Máté, Somogyi Gyula, Gazdag László, Liktör Gábor. Valamint 6 csomag Levegő síkja Inváziót, nyertesek: Nagy István, Vadász András, Lévai Sándor, Szalontai Gyula, Tóth Dávid, Tóth János. Gratulálunk a nyerteseknek!

Az új, tizedik félévben továbbra is a Titánkolosszust osztjuk, ez az utolsó félév, amiben ez a lap kapható. Mivel krónikás lapokkal lett lenyomva, ezért AK-s ikon van rajta, de ez ne tévesszen meg senkit, a kolosszust csak a Hatalom Szövetségének tagjai kaphatják meg. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailban (beholder@beholder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj továbbra is 400 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre.

DANI ZOLTÁN

5. Nemzeti Bajnokság

A decemberi Krónika versenynaptárából már biztosan sokan kibogarászták a V. HKK Nemzeti Bajnokság időpontját. Ismét augusztusban (17-19.) kerül megrendezésre a nagy esemény. Így remélhetőleg mindenkit időben értesíteni tudunk az indulási jogáról. A Nemzetire való bejutás feltételei változatlanok. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik a 2001. június 30-án befejeződő 10. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezettje, ha van külön profi kategória, akkor az első hét helyezett profi, és az első három amatőr kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Más versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan rendező gárda, amely már több versenyt is lebonyolított, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezésére. Ezeket a versenyeket 2001. március 1. és június 30. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain is. Az ilyen rendezvények minden tizedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 50 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 5 helyezett szerezhethet indulási jogot a Nemzeti Bajnokságra. Nagyon fontos, hogy a kvalifikációs versenyek szervezői felírják a nemzetire bejutott versenyzők nevét és címét (irányítószám!), és a verseny adataival együtt leadják nekünk. 2001-ben tehát a következő városok és helyszínek rendezhetnek kvalifikációs versenyt: Békéscsaba, Cegléd/Abony, Debrecen, Eger, Gyöngyös, Győr, Körömend, Miskolc, Nagykanizsa, Nyíregyháza, Pécs, Szarvas, Szeged, Veszprém és Zalaegerszeg. Lehetőséget kap még Budapesten a Dungeon és az Elysium, mivel ők rendszeresen szerveztek versenyt 2000-ben. A Nemzeti Bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 10. féléves pontversenye alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezettől lefelé. Remélem a korábbiakhoz hasonló sikerű lesz a bajnokság!

Várjuk a kvalifikációs versenyek időpontjait és hirdetéseit.



HATALOM LIGÁJA

Újabb félév ért véget a hatalom Ligájában is. A túldalolon látható táblázatban azok a játékosok szerepelnek, akik 2000. második felében legalább egy ligameccset játszottak. Továbbra is a gyöngyösiiek uralják az élmezőnyt, ott játszik a legtöbb ligameccset. Ismét Mező István az első, Tornay Tamás a második és Abbas Krisztián a harmadik.

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

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

megnézheted az ellenfeled kiegészítőjét, majd cserélhetsz lapokat a saját paklid és kiegészítőd között, de pontosan annyit kell kivenned, mint amennyit beraktál. A harmadik játszmat nem kötelező lejátszani, ha az egyik játékos már megnyerte az előző kettőt. A kezdő szabály (a kezdő játékos az első körben nem húz lapot) érvényes. Tiltott lapok: A mágia létsíkja, A falak ereje, Teológia, Pszi szakértelem, a Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

Január 1-től február 28-ig Ósók Városa a Liga formátuma. Vagyis csak az Ósók Városa és a Rúvel hegy lapjai lehet használni, valamint azokat a társasjáték lapokat, amik az ÖV-ben is megjelentek. Március 1-től április 30-ig pedig ismét a hagyományos versenyek szabályai szerint kell játszani.

A túldalolon 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 Szerepjátékolt – 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 Szerepjátékolt és klub – Budapest, Csanády u. 4/b (bejárat a Kresz Géza utcáról)
12. Sárkánytűz szerepjátékolt – 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. Agyvíhar 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.



HELYEZÉS / PONT / NÉV	VÁROS	HELYEZÉS / PONT / NÉV	VÁROS
1. 1945 Mező István	Gyöngyös	23. 1455 Tóth Krisztián	Abony
2. 1898 Tornay Tamás	Gyöngyös	24. 1449 Báakai Mihály	Budapest
3. 1835 Abbas Krisztián	Budapest	25. 1426 Pacher András	Budapest
4. 1823 Marofka Mátyás	Abony	26. 1417 Szerencsés István	Gyöngyös
5. 1812 Szabó Krisztián	Gyöngyös	27. 1414 Szabó Balázs	Gyöngyös
6. 1749 Jámbor András	Budapest	28. 1408 Szabó Richárd	Gyöngyös
7. 1656 Szalontai Norbert	Budapest	29. 1397 Nagy Dániel	Budapest
8. 1654 Horváth Norbert	Eger	30. 1364 Vincze Péter	Gyöngyös
9. 1634 Szalontai Gyula	Budapest	31. 1334 Szabó Dániel	Gyöngyös
10. 1629 Fodor Péter	Gyöngyös	32. 1330 Lajcsik Balázs	Gyöngyöshalász
11. 1618 Kőrös Gábor	Budapest	33. 1321 Kállai László	Budapest
12. 1615 Telkes Gergő	Kisköre	34. 1318 Balla Tamás	Gyöngyös
13. 1600 Holman Gábor	Vác	35. 1316 Misi Tamás	Gyöngyös
14. 1563 Horváth Gergő	Eger	36. 1316 Dugnovics Gergő	Gyöngyös
15. 1563 Szabó Péter	Gyöngyös	37. 1316 Erdélyi Gábor	Gyöngyös
16. 1559 Balázs Zoltán	Eger	38. 1305 Miksi Ádám	Adács
17. 1534 Munkácsi Máté	Gyöngyösi	39. 1305 Misi Ádám	Gyöngyös
18. 1505 Nyitrai Zsolt	Abony	40. 1300 Csekő László	Gyöngyös
19. 1499 Varga Tamás	Budapest	41. 1300 Pankó Csaba	Gyöngyös
20. 1495 Szabad Gábor	Gyöngyös	42. 1300 Takács Attila	Ecséd
21. 1472 Pálmai Zsolt	Abony	43. 1300 Trnyik Balázs	Gyöngyös
22. 1455 Marofka Gergely	Abony		

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: 2001. március 24., 10 óra (nevezés 9-től).

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

Szabályok: hagyományos verseny a szokásos tiltott lapokkal.

Amatőr és profi kategória: Két kategóriában lehet indulni: a profik között bárki indulhat, míg az amatőr kategóriában nem indulhatnak a tesztelők, azok akik legalább három egymást követő félévben profik voltak, és azok, akik 2000. január 1. óta legalább két pontszerző versenyen végeztek az első háromban, illetve pesti pontszerző versenyen legalább háromszor voltak az első nyolcban.

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 400).

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

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

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 hídnál)

DEBRECEN – Káosszellejgvár,
Vár u. 10.

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

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

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

☎: 239-2506,
06-30-9-245-850.

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

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

HATVAN – Next-Door
Művelődési Klub,
Grassalkovich Művelődési
Központ

KAPOSVÁR –
Tanítóképző Kollégium,
Somssich Pál u. 14.

KÖRMEND –
Művelődési Központ
Bersznay Dániel u. 11.

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

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

NYÍREGYHÁZA – Váci Mihály
Művelődési Ház, Ifjúsági
Centrum.

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

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

SIÓFOK – Egyesületek Háza,
Kálmán Imre sétány 3.

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

SZEGED – Csongrádi sugárút 57.
VALHALLA PÁHOLY

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

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

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

ÚJ VERSENYEK

1. FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN



□SÖK VÁROSA

Időpont: február 17., 9.30
(nevezés 8.30-tól).

Helyszín: Gödöllő.

Szabályok: □sök Városa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Csujja László
tel: 28-403-962 vagy
e-mail: csujja@mail.digitel2002.hu

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 24., szombat

Helyszín: Győr.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Lampértl Csaba
96-328471.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., vasárnap

11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot
Kártyavár 36-321-966.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 11., vasárnap

11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Rúvel hegy
paklik.

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

□SÖK VÁROSA

Időpont: március 3., szombat

Helyszín: Győr.

Szabályok: □sök Városa.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Lampértl Csaba
96-328471.

ISTENI SZÖVETSÉG

*A versenyen indulási jogot lehet
szerezni a HKK Nemzeti Bajnokság*

Időpont: március 3., szombat

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Szeged,
Camelot könyvesbolt.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: március 31., szombat

10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Cegléd.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Tiltott lapok: Morgan pálcája,
Pszí szakértelem, Sötét kastplom.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: ultraritka, Rúvel hegy paklik.
Érdeklődni lehet: Marofka Mátyas
53-363-331,
marofkamatyas@usa.net

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 10., szombat

10 óra (nevezés 9-11).

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Minden lapból egyet
lehet használni.

Nevezési díj: 450 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Rúvel hegy
paklik.

ELYSIUM VERSENYE

Időpont: április 1., vasárnap 11 óra

(nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Tiltott a Mánia is. A kiegészítő

25 lapos.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Rúvel hegy
paklik.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 17., szombat
11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: Minden lapból csak
egyet lehet használni. A kiegészítő

25 lapos.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, Rúvel hegy
paklik.

Érdeklődni lehet: a szervezőnél,
Szinyai Péternél: 30-924-5850.

A DUNGEON VERSENYE

Időpont: március 3., szombat 11

óra (nevezés 10.15-11).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: *Tiltott lapok:* A béke szí-
gete, A falak ereje, A gyenge gyengéje,

A gyenge pusztulása, A hatalom száva,
A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A

szírenek éneke, A szürkeállomány akti-
vizálása, Agybenítés, Az egyszerűség

hatalma, Az agy kifacsarása, Az élet fá-
ja, Bikaviadal, Direkt kontaktus, Fan-

tomsárkányok, Fehér tigris, Gömbvil-
lítás, Haarkon duhe, Hajjítógép,

Illúziósárkány, Káoszmaster, Kovács-
céh, Ködmangó, Kronobogár, Lidércúr,

Lohd Haven hikoitása, Majd legköze-
lebb, Manacsapda, Manaszívás, Man-

dulaneaktár, Mágiafaló, Megszakítás,
Mély gyász, Mentális robbanás, Mol-

gan, Morgan pálcája, Notermanthi, Or-
dógi mentor, □shangya boly, □shangya

síránan, Pirítógölem, Pszi szakértelem,
Sán Lonil Zomar, Sötét kastplom, Sötét

motyogó, Spóra, Szörnyölvés, Talbot
szava, Taumaturgia, Teológia, Tiltott

mágia, Transzformáció, Trirkornis her-
cege, Tudatrombolás, Tudatrubó, Védő-

angyalok, Zombi mester és az ultrarit-
ka.

Nevezési díj: 550 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: A Dungeon
Minitklubban.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 25., vasárnap

11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: ultraritka, paklik.

Érdeklődni lehet: Camelot
Kártyavár 36-321-966.



BÁZISOK VERSENYE

Elysium KKG

Időpont: március 10., vasárnap 11 óra (nevezés 10-ig).

Helyszín: Elysium.

Szabályok: A szokásos lap- és fajkorlátozások érvényesek, de 45 lap helyett 47 lappal kezdődik a játék. Ebből két különböző bázis kezdéskor már a játékban van, és egy-egy darab fejlesztés van rajtuk.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ultraritka lap, paklik.

Pénzdíj: 1. hely 1500 Ft, 2. hely 1000 Ft.

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

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

KG éves ranglista: A 2001-es év Elysiumos versenyein legjobb összeredményt elért játékos 10000 Ft pénzdíját veheti át az év utolsó versenyén.

ELYSIUM VERSENYNAPTÁR

február 17. szombat: MAGUS

február 18. vasárnap: Star Wars

február 24. szombat: Star Trek

február 25. vasárnap: Elysium HKK

március 3. szombat: Dungeon HKK

március 4. vasárnap: Star Wars

március 10. szombat: Babylon 5/KKG

március 11. vasárnap: HKK

március 17. szombat: HKK

március 18. vasárnap: Star Wars

március 24. szombat: MAGUS

március 31. vasárnap: Star Trek

április 1. szombat: Elysium HKK

április 7. szombat: Dungeon HKK

április 8. vasárnap: Star Wars

április 14. szombat: Babylon 5/KKG

április 15. vasárnap: HKK

április 21. szombat: MAGUS

április 22. vasárnap: Star Wars

április 28. szombat: Star Trek

április 29. vasárnap: Elysium HKK

SZABÁLYOK

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

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY: min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 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.

ISTEN SZÖVETSEG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

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

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

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

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK TALÁLKOZÓ

IDŐPONT: 2001. Március 17. szombat 9 óra

HELYSZÍN: Gyöngyös, Kolping Ház, Török Ignác út 1.

BELÉPŐ DÍJ: 100 Ft (a kártyaversenyek nevezőinek belépődíjat nem kell fizetni, csak 500 Ft nevezési díjat).

ÉRDEKLŐDNI LEHET: Tornay Tamás, Gyöngyös, Iskola út 2. tel: 37-314-447.

PROGRAMOK

- **HKK verseny:**
 - Profi kategória** – hagyományos verseny
 - Amatőr kategória** – tiltott mágia (tiltott lapok: A halhatatlanok pusztulása, A sárkány kincse, Bűbájmásolás, Dornodon visszavág, Hajítógép, Kalmárok itala, Megszakítás, Nimgilario csele, Orrfricskázás, Ősi rúna, Pirit gólem, Sir Lonil Zomar, Tulajdon-ságlopás és az ultraritkák)
- Magic verseny – extended
- MAGUS, Pokémon, Vampire és Gurdians versenyek
- HKK társasjáték és Káosz Galaktika folyamatosan
- **Szerepjátékok:** AD&D, MAGUS és Shadowrun ismertető és játéklehetőség
- **Levezetés szerepjátékok** – Túlélők Földje, Ősök Városa, Káosz Galaktika
- Könyvek, kártyák (laponként is) árusítása
- Játékos versenyek, zsákamacska



VERSENYBESZÁMOLÓK

KORÁNYI TIBOR GYŐZTES PAKLIJA:

- 3 Majd legközelebb
- 3 A gyenge gyengéje
- 2 Lohd Haven hiktatása
- 3 Zöld manaital
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 Spóra
- 2 Transzformációs mező
- 3 Megszakítás
- 3 A kincskeresés itala
- 2 Az ősmágus kívánsága
- 3 Pirit gölem
- 3 Iszonyatos goblin
- 3 Vám
- 3 A sárkány kince
- 3 Hajtógép
- 3 A kalmárok itala

KIEGÉSZÍTŐ PAKLI:

- 3 Intelligenciapróba
- 2 Fehér gyógyító ital
- 3 Vételár
- 3 Orrfricskázás
- 1 Lohd Haven hiktatása
- 2 Isteni harag
- 3 A rend helyreállítása
- 2 Elemi Argon
- 3 Ősi templom
- 3 Rabszolgaság

ŐSÖK VÁROSA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét január 20-án rendezték. Csak Ősök Városa lapokat lehetett használni, amibe természetesen a decemberben megjelent Rúvel hegy kiegészítő lapjai is beletartoztak. A versenyen 22 profi és 27 amatőr játékos indult.

A paklik között a különféle tárgyas, galetkis, *Nagyobb halálvarázsra* alapuló, horda, orgling, goblin és kontroll paklik domináltak, de volt pl. az új ultraritka *Egérútra* alapozott is (a szabálylap segítségével a 11. körben megnyered a játékot, de addig ellenfeledet segíti egyre növekvő mértékben). A tárgyas paklik elsősorban különféle goblinokkal, a *Transzformációs mezővel* illetve az *Ördögűző pálcával* erősödtek, bár több erős tárgy-ellenes lap is bejött, úgyhogy ez a meccs még nincs lefutva.

A profik között Korányi Tibor pontvesztés nélkül győzött, tárgyas-kontroll paklijának leírását oldalt olvashatjátok. A második helyezett Lampért Csaba paklija hasonló, de ő használt *Goblint*, *Goblin ügyeskedőt*, *Goblin vezért*, *Ördögűző pálcát*, *Orrfricskázást* is. A harmadik helyen Simon Dániel végzett kedvenc torzszülött-galetki hordájával, Rúvel hegyes lapok: *Most vagy soba*, *Halálbozó*, *Bobócmolad*, *Csápmester*, *Galetki szájbós*. A negyedik Abbas Krisztián lett, *Ryntibus* és *Torq* köré épített, manapszító galetkis-testrészes pakli-

val, új lapok: *Torq*, *Időrabló*, *Tudatronsoló mancs*.

Az amatőrök között nagy csatában a profi kategóriát is megjárt Lukács Erika diadalmaskodott, *Fezmin gépezete-Idézés-Farkastestvérek-Manaszívás*-on alapuló kontroll paklival, új lapjai: *Egokinzás*, *A gyenge gyengéje*, *Legendás Buntokapi*, *Vibarkupola*. A második Süveg László lett, galetkis-testrészes paklijának új lapjai: *Egokinzás*, *Tudati mérreg*, *Kamdemu*, *Troglodita herceg*, *Galetki helytartó*, *Brutális mancs*, *Tüskés végzetúr*, *A forrás érintése*, *A felnőtté válás ceremóniája*, *Legendás Buntokapi*. A harmadik helyen Minyó András végzett, szintén galetkis-testrészes paklival, de ő csak *Tudatronsoló mancsot*, *Egokinzást*, *Boszorkánymestert* használt az új lapok közül. A negyedik helyen pedig Schneider Zsoltot köszönthettük, *A nagytanács ítéletével* megspékelte testrészes-galetkis paklijának új lapjai: *Ichbinedar*, *Duplacsavár*, *Elemi Argon*, *Tudatronsoló mancs*, *Egokinzás*, *Hoellauwaupula*, *A gyenge gyengéje*, *Rabszolgaság*, *Orrfricskázás*, *Hártyás szárnyak*.

Ultra-akció: akik az elkövetkező évben a legtöbb új versenyzőt hozzák el a versenyünkre, ultra-ritka lapot nyernek!

Mindenkit várunk a versenyeken!

MAKÓ BALÁZS

ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Vaczó András 186-ot sebzett Rovarsámánjával, miután saját Hajtógépével alaposan megdöbálta.
- Szaniszló Bálintnak 750 csontja volt a Goblin ügyeskedőnek köszönhetően.
- Marofka Mátyás egy Galetki helytartó mellett kijátszott egy Pszichikai csapást, 24-et sebződött.
- Szemerényi Tibor és Gellért Ákos meccsén 4 illetve 3 tolvaj galetki figyelte egymást, ebből 2-2 Tolvaj klántag volt.
- Szabó Szilárd saját körében Mágusok átkázott, mire Tóth Dávid a kapott 12 VP-ből meglepetésszerűen kijátszott egy Nagyobb halálvarázst meg egy Egokinzást, és beütött.
- Schneider Zsolt Hoellauwaupulája 2 Nagytanács ítélete és 2 Tudatronsoló mancs segítségével -4 max. varázspontba vitte le az ellenfelet.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2001. március 12.



Makó Balázsnak a decemberi számunkban ismét nehéz feladványt sikerült készítenie, mivel többen azt küldték be, hogy nincs megfejtés. Először nekik tanácsot megnézni a következő megoldást.

1. Ősi hívással kezembe veszem *Tonyók, a gazdát*. Az ellenfél, ha akarja, lelőheti a *Vibarkupolával*. (-1 = 15 VP)
2. Kijátszom *Kamdemut*, kikeresem *Az átalakulás bőrét*. (-3 = 12 VP)
3. Kijátszom a *Titkos manaforsrást*, és eldobom neki az egyik *Elemek urát*. (-2 +6 = 16 VP)
4. Lehozom *Tonyókot*, kikeresem az egyik *Lobd Haven sábkányát*. Ezt is lelőheti az ellenfél. (-3 = 13 VP)
5. Az ellenfél *Szundító galetkijére* kirakom *Az átalakulás bőrét*. (-4 = 9 VP)
6. A borból kirakok egy *Elemek urát*.
7. Kijátszom a *Kontaktus őseimmelt*. Mivel már csak három lap van a paklimban, ezért bármit kézbe vehetek közülük. A *Tudatronsoló mancs* lesz az. (-2 = 7 VP)
8. *Hártyás szárnyak* és *Tudatronsoló mancs* *Az elemek urára*. Felhúzó a maradék két sáhkányt. (-2 -1 = 4 VP)
9. *Tercel* kihozom a sáhkányokat. Az elsővel lelvöm a *Bobócmoladot* és az egyik *Vibarkupolát*, a másodikkal a szimillt és a másik kupolát, a harmadikkal a két *Monozoidot*. A kapott nyolc komponenssel erősítem *Az elemek urát*, aki így már 13/13. (-2 = 2 VP)
10. Két sáhkányt beáldozok *Az elemek urának*, ami 19/19-re nő ezzel.
11. A harmadik sáhkány üti a *Szum-*

dító galetki. *Az elemek ura* pedig az ellent. Az ütés után a maradék sáhkányt beáldozom *Az elemek urának*. Ellenfelem még az ütés előtt tud gyógyulni kettőt, így 20 ÉP-ben lesz. Az ütés után az ellenfelem ÉP-je és max. VP-je -1 lesz, így a *Gemina balzsama* már nem segít rajta, az *Azonnali gyógyítás*-hoz pedig nincs már varázspontja a *Tudatronsoló mancs* miatt.

A feladvány egyik buktatója az volt, hogy *Az átalakulás bőrét* nem rakhatom *Tonyókra* vagy *Kandemura*, mert azokat az ellenfél le tudja lőni. Ezért kell az ellenfél *Szundító galetkijére* tennem. A másik buktató a tercelt sáhkányoknál volt, ahol az elsővel kell lelőni a *Bobócmoladot* és egy nem lény lapot, így a molad nem védi meg a többi lényt.

Szerencsés nyerteseink: *Guttmann Gergely* Sopronból és *Döncki Krisztián* Szegedről. Nyereményük egy-egy csomag Rúvel hegy. Gratulálók!

Új feladványunkat ismét Makó Balázs készítette. Goblin sereggeddel küzdesz ellenfeled kontroll paklija ellen. Neked 8 ÉP-d, 20 VP-d és 2 szörnykomponens van. Az ellenfelednek 30 ÉP-je, 8 VP-je van és nincs szörnykomponense. A húzás után vagy, nyerj ebben a körben!

Beküldési határidő:
2001. március 12.

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 LAPJAI:

- 2 db A boldogság csengettyűi (E)
- A berserker itala (T)
- 2 db Goblin (T)
- Goblin ügyeskedő (T)
- Goblin orgyilkos (T)
- Goblin várúr (T)
- Iszonyatos goblin (T)
- Goblin vezér (T)
- Antimágikus goblin (T)
- Goblin katona (T)
- Szörnyidomítás (E)

Nincs kijátszott lapod, a gyűjtőd is üres.

ELLENFELED

ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Életenergia (-)
- A szírenek éneke (E)
- Fegyverszünet (S)

ELLENFELED

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

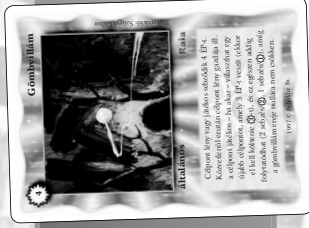
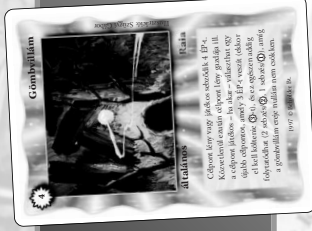
- 2 db Gömbvillám (R)

Minden lapja aktív, a Fegyverszüneten két jelző van.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 30 ÉP, 8 VP, 0 SZK

Ellenfeled
kezében
levő lapok



Ellenfeled
kijátszott
lapjai

Mi történik akkor, ha két *Pyrk vipera* harcol egymással?

Mivel a viperát a jelzője nem védi meg a harci képességektől, ezért mindketten a gyűjtőbe kerülnek a harci képességek használata után.

Gyűjtőbe küldheti-e harci képességével a *Pyrk vipera* a négy életpontos lényeket, ha előtte *Tisztítótüzet* lövök beléjük?

Nem, a vipera képessége, a *Mélységi grittangéboz* hasonlóan a maximális életpontra vonatkozik.

Átkerül-e a *Febér tigris* az ellenfélhez, ha játékban van egy *Hűségem*?

Átkerül. Igaz, hogy *Hűség* megvédené attól, hogy a lények gazdát cseréljenek, de a tigris a csere előtt minden lapot a gyűjtőbe küld, így a *Hűséget* is. Viszont ha a *Hűséget* játszom ki később, akkor tigris visszakerül hozzám. Más a helyzet az *Elmepajzs* esetén. Ilyenkor két varázspont elköltésével megakadályozhatom, hogy a tigris átmenjen az ellenfélhez. Persze ez így már kilenc varázspont, egy egyszerű *Apokalipszis* pedig tízbe kerül.

Hányszor használható a *Fekete lovag* sebzést növelő képessége?

Hát jó is lenne többször használni! Előbb-utóbb csak eltalálom párszor. Sajnos ez harci képesség, és minden harci képességet csak egyszer lehet használni körönként.

Kapok-e varázspontot, ha én lövöm le azonnali varázslattal *Fenixet*?

Igen. *Fenix* akkor ad varázspontot, ha bárki megöli azonnali varázslattal, vagy az ellenfél varázslata, hatása, vagy jelzője küldi a gyűjtőbe.

Gyógyulok-e a *Gyógyító hadtesttel*, ha az ellenfélnél levő *Átokmanóm* sebez rajta az előkészítő fázisban?

Nem, mivel a hadtestnél azon lények sebzésétől gyógyulsz, amelyeknek te vagy a gazdája. A manó gazdája ilyenkor az ellenfél, tehát ha ő üt téged a manóval, és van *Gyógyító hadteste*, akkor ő gyógyul az ütéstől.

Visszakerül-e a *Rabszolgasággal* elbűvölt lényem hozzám, ha leszik róla a bűbáj?

Igen, a *Rabszolgaság* pontosan úgy működik, mint a *Szörnybűvölés*.

Mennyi a *Galetki helytartó* idézési költsége a *Rabszolgaság* vagy *Fűraktár* szempontjából, ha az első három körben ingyen raktam ki?

Mindkét lap az alapidézési költségre vonatkozik, vagyis arra, ami a kártya bal felső sarkában szerepel. Ez a helytartónál hat.

Kaphatok-e varázspontot a *Fűraktárral* az előkészítő fázisban?

Igen, mert ez a *Fűraktár* állandóan működő képessége.

Teljesülnie kell-e a *Kineportnál* a kijátszási feltételnek?

Igen, a kijátszási feltételnek minden esetben teljesülnie kell, kivéve ha egy lap szövege egyértelműen mást állít.

Mennyiért *Manacsapdázhatom* a *Megszakítást*, ha lapot dobott hozzá az ellenfél?

Öt varázspontért, mivel a *Megszakítás* idézési költsége ennyi.

Kijátszhatok-e a *Kineporttal* olyan lapot az ellenfél paklijából, ami nem cserélhető gazdát (pl.: *Pirit gölem*)?

Igen. Gazda csere csak már kijátszott lap esetében lehetséges. A *Kineportnál* nem cserél gazdát a lap, egyszerűen az ellenfél egy lapját úgy játszom ki, mintha az enyém lenne.

Szedhetek-e le lapokat a *Lobd Haven sábkányával*, ha azt egy *Kineporttal* játszottam ki az ellenfél paklijából?

Igen. A *Kineport* olyan, mintha te játszánád ki a lapot. Minden, a lap kijátszásakor történő hatás lezajlik. Cantrip lapoknál húzhatsz helyette, a sáhkánynál te jelölöd ki a célpontokat stb.

A *Tolvaj klántaggal* ellophatok-e tárgyat?

Nem, a klántaggal csak max. 2 VP-be kerülő lapokat lehet ellopni. A kártyán a 2 VP mindig a varázspontköltséget jelöli.

Kijátszhatok-e még egy *Majd legközelebbet*, ha játékban van egy *Tiszta játék* és abban a körben már kijátszottam sikeresen egyt?

Igen, mivel a *Tiszta játék* miatt a lapok azon képességei, amik bizonyos lapok kijátszását tiltják, nem működnek.

***Tüskés Tóni* meg tudja-e sebezni a képességével az *Orgling szolgát*?**

Igen, a szolga sebzést csökkentő képessége csak a harc ütési fázisában leadott sebzésre vonatkozik.

A FÉNY APOSTOLAI 15017

Üdvözlök mindenkit! A nevem Leanthil. Bár azt hiszem mindenki ismeri a nevemet, ha valaki nem tudná, a Fény Apostolai nevű szövetség vezetője vagyok. Ezúton ragadnám meg az alkalmat, hogy megismertessem szövetségünkkel a nyilvánosságot, és eloszlassak néhány sajnálatos félreértést.

Aki olvasta korábbi írásaimat, az tudja, hogy rendünk milyen ideológiát követ, előfordulhat azonban, hogy valaki nem olyan jól informált, ezért az ő kedvükért röviden összefoglalnám: már több, mint fél év telt el azóta, hogy az Istenek felkerestek engem álomban, és fénytították a szemem. Elmondták nekem a történelem IGAZ verzióját: a teremtetést, a bűnbeesést és a Mennyeik Országából való kitaszítást, a világégés okát és körülményeit és az „Ellenség támadását”. Ezek szerint hajdanán lelkeink az Istenekkel együtt éltek a mennyben, de néhányunk bűnei miatt mindannyian kitaszítottunk onnan, és arra kényszerültünk, hogy gyarló porhüvelyben senyvedjünk itt, az anyagi síkon. Hosszú idő telt el, míg az Istenek megadták a lehetőséget a visszatérésre (ez volt a Világégés), de nem minden lélek tért vissza, mert vagy nem akart, vagy akadályoztatva volt. Őket hívjuk „túlélőknek”. Megharagudtak ezért az Istenek, és csak újabb hosszú időszak után voltak hajlandóak ismét felkínálni a lehetőséget. Elküldték ekkor fényhozó angyalokat, akik a szerencséseket a Mennyeik Országába juttatták. Voltak azonban olyan „Túlélők”, akik erősebbek voltak a többinél, és rájöttek, hogy hatalmuk a Mennyeik Országában semmivé foszlana, ezért Ellenségnek kiáltották ki az angyalokat, és háborút indítottak ellenük. Hamar rá kellett jönniük, hogy az isteni lényeket nem pusztíthatják el, ezért a föld alá bújtak, és másokat (minket) is bezártak oda. Ezek azok a galetkik, akiket mi Ősöknek hívunk, és istenekként tisztelünk. Ezek azok a galetkik, akik évszázadok óta hazugságokkal tömik a fejünket, hogy hatalmuk megmaradhasson (lásd Ruh Nestah régészeti leletei). És végül ezek azok a galetkik, akik ellen rendünk hamarosan felveszi a harcot, hogy megdönthesse uralmukat, és elfogadhassuk az Istenek által felkínált lehetőséget, vagyis visszajuthassunk a Mennyeik Országába.

Helyszűke miatt sajnos nem fejthetem ki bővebben ezen dolgokat, de ha valakit részletesebben érdekelnek, az felkereshet a 7945-ös barlangban.

Bár igen sok szövetség alakult, sajnos eddig csak kevés adott hírt magáról, de néhányan ezt már megtették, így tudjuk, hogy elveinkkel nem vagyunk egyedül a Hegyben. Az Apokalipszis Rend és a Földalatti Mozgalom kinyilvánította, hogy hajlandóak váltnak küzdeni, de más szövetségek felajánlásait is hajlandóak vagyunk elfogadni feltéve, hogy vannak még ilyenek.

Ha valaki úgy dönt, hogy beáll közénk, az jó, ha tudja, hogy nálunk nem elég csak szóvirágokat hangoztatni, itt tenni is kell, elsősorban a hitetlen tévelygők ellen. Sajnos többen vannak, mint gondolnánk, és lépten nyomon megpróbálnak elnyomni, elpusztítani minket azért, mert mi többet tudunk náluk vagy egyszerűen csak azért, mert mi máshogy gondolkodunk, mint ők. Ezek egyszerűen nem képesek elfogadni az igazságot, gőrcsösen ragaszkodnak azokhoz a tanokhoz, amiket kiskoruk óta sulykolnak beléjük, és akár a tettlegességig is elmennek. Azt hiszem, meg tudjuk védeni tőlük magunkat, bár nem vagyunk az erőszak hívei. Eljön azonban az ideje, amikor már a szép szavak, aztán a már nem annyira szép szavak kevesek lesznek a meggyőzéshez, és kénytelenek leszünk durva módszerekhez folyamodni. A törvények szerint ugyan galetki nem ölhet galetkit, de erre nincs is szükség. Már most megvannak a módszereink ahhoz, hogy megkeserítsük ellenfeleink életét, és kereken kimondom, hogy minden lehetőséggel élni fogunk!

Tehát leendő tagjaink készüljenek fel a hosszú harcra, a gyötrelmekre, a szigorú normák szerinti életvitelre, az állandó megaláztatásra, arra, hogy lépten nyomon ellenfelekké botlanak, készüljenek föl arra a dicsőséges pillanatra, amikor megdöntjük a rendszert, letaszítjuk posztjaikról elnyomóinkat, elpusztítjuk a hitetleneket, és arra a szent pillanatra, amikor kilépünk a Hegyből és a fényhozó angyalok által a Mennyeik Országába jutunk, ahol örök boldogság lesz osztályrészünk.

LEANTHIL PRÓFÉTA

A fenyegető leveleket, eszmefuttatásokat, véleménynyilvánításokat vagy az érdeklődők leveleit a 7945-ös barlangba kéretik címezni. (Vagy a következő címre: Szemerényi Tibor 1043 Budapest, Erzsébet utca 36. VII/42.)

ŐSÖK VÁROSA

SZÖVETSÉGEK TABLÓJA

A Szövetségek Tablójában 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 szóközzel 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 Karakterpályázat
II. helyezetteje.
A mélységi barlangok párájába
burkolt X. Y. (ugyanis pályázatára
sem nevet, sem címet nem
írt!) ötleteiből írta
Böszörményi Gyula

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

LENN, A MÉLYBEN

Eljött a pillanat, mikor az ifjú galetki megértette végre, hogy sokkal hamarabb kerül az Ősök színe elé, mint azt valaha is gondolta. Ahogy a méreg lassan szétáramlott alig tizenhárom esztendő szervezetében, sokkal inkább bosszúságot, mint rémületet érzett. Annyi terve volt. És olyan nagyon szerette az életet. Már éppen megszokta, hogy nem láthatja bármikor a szüleit és két virgonc kistestvérét. A Lárvaszinten is meglelte saját otthonát, barátok vették körül, és a varázslás tudománya egyre inkább érdekelte.

– Egyszer megküzdök majd... – hörögte hátrahanyató fejjel. Nem tudta kimondani, mire gondolt, mert a méreg bizsergető rohammal rátelepedett nyelvére. Homályba boruló tekintettel felnézett ellenfelére. A milgard derengő fényében alig láthatta durva arcát, de sárga szeme szinte világított a mohó vágytól. Az izomkolosszus koponyájának tetején enyhén görbülő szarvak böktek a csatornaszint tetejének irányába, sűrű nyála az áldozatra csöpögött.

Sokkal inkább torzszülött, mint galetki – suhant át az ifjú tudatán a szomorú gondolat. – *Tudhattam volna, hogy baj lesz. Tudnom kellett volna, mikor megláttam a fordulóban...*

A fegyverméreg vasmarokként szorította a szívét. Reménykedve nézte, hogy a hatalmas, lovagi lemezpáncélt viselő galetki, aki lándzsája hegyével épp csak megszurta az imént, talán mégis elővesz széles övéből egy apró fiolát. Üvegcsét, melyben a méreg ellenszere van. Hiszen galetki nem akarhatja galetki halálát!

A bikaszarvú azonban halkán röhögött, s úgy vizsgálta a halálban lassan elsüllyedő fiút, mintha csak érdekes kísérlet tanúja volna. Jobb végtagjával, mely karomban végződött, megpiszkálta áldozata oldalát, majd lekicsinylően elfintorodott.

– Nyeszlett vagy, kölyök – mondta. S az ifjú galetki rövid életében ez a túlvilági, jéghideg hang volt az utolsó, amit hallott. Mikor feje oldalra billent, testéből kékes szikrák csaptak át az izomhegybe. Zörgött, rázkódott a lovagi páncél, a lándzsa fémhegyén fehér energiahullámok jelentek meg, s a bikaszarvú, akit Zaktaorisnak hívtak, elégedett üvöltéssel fogadta magába a lélekenergiát. Mikor az utolsó sistersgő villám is eldörrent, a hatalmas galetki kissé eltávolodott a holttesttől, és lándzsájára támaszkodva, fél térdre ereszkedett.

Különös, bárki más számára érthetetlen nyelvű imádsága nem a felszínre, és nem is az Ősök Csarnoka felé

szállt. Zaktaoris hangja a Rüvel hegy titokzatos, galetkik által soha nem látott mélyét célozta meg.

* * *

Először nem a csodás, szőke hajzuhatag, a karcsú csipő, a telt keblek, a hihetetlenül kacéran elővillanó combok tűntek fel neki. Még csak nem is az igéző szempár, a dús ajak, a fitos orr, s mindezek tökéletes együttese, mely bájos leányarcot eredményezett.

Először egyedül, és kifejezetten a lány derekánál fityegő, tömörtnek, bájosan ducinak, tartalmasan teltnék tetsző erszény keltette fel Luwingo figyelmét. Az az erszény anyni rejtelmes aranyat, kerekded szépséget ígért, s oly vékony bőrszálon lógott, hogy az igazán mesterségének élő, buzgó galetki tolvaj semmiképpen nem hagyhatta ki az életéből.

Gondot csupán az jelentett, hogy a karcsú szépség rendkívül gyorsan szedte fűrge lábcskáit, át a Norflindertéren, egyenesen a széles Krü-sétány felé. A sétány pedig alaposan ki volt világítva, ráadásul gyakorta megfordultak rajta a színt palota őrségének alabárdosai, hogy szemmel tartsák a féktelenkedőket. A színt előljárója ugyanis eltúrte, ha két galetki sportból, gyakorlás céljából savat fúj, vagy karmot vágott a másik képébe, de a bajkeverőket nem állhatta. És sajnos a tolvajok nemes klánjának minden tagja bajkeverőnek számított az őrség zöldes szemében.

Mégsem bagybatom, hogy az az erszény egyszerűen elvessen a távolban! – aggodalmaskodott Luwingo őszintén, s a galetkiket kerülgetve három lépés távolságra maradt a lánytól. – *Annyi baj érheti szegényt. Az a vékony bőrszija elszakadhat: leesik a porba, s valamelyik trampli rálép, kibasítva az oldalát, hogy szertegurul szép basának tartalma. Vagy ami sokkal rosszabb: bele-rúgnak, s ő eltűnik a csatornaszintek lejárataiban. Ott azután felkapja valamelyik ocsmányi fürtelem, torzszülötték tépik szét, az aranyak csengve repedésekké, üregekbe hullanak, s örökre ott maradnak baszontalanul, elfeledve.*

E rémségeket oly élénken képzelte el a kis tolvaj, hogy beleborzongott. Meggörnyedve, vékony alkatával kigyószzerűen mozogva osont a lány után. Csakhogy a „szőke tündér” valami nagyon fontos ügyben járhatott, mert folyvást eltűnt a galetkit között, s néha attól sem riadt vissza, hogy félrelökje az útjába állókat. Luwingo kétszer is majdnem elveszítette a nyomát, különösen, mikor a lány letért a Krü-sétány egy szűk mellékutájába.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

Hazafelé tartbat – esett pánikba a tolvaj fiú. – Bárme-lyik pillanatban beléphet a bér-barlangok egyikébe, és akkor az én gyönyörűségem örökre az övé marad.

Mikor a szőke kénytelen volt megtorpanni – mivel útját állta néhány hangoskodó rakodó, akik tömpe gombá-
kat vittek az egyik árus pincéjébe –, Luwingo cselekvésre szánta el magát. Kecésre növesztett jobb csápjával előre nyúlt, s végét rátekerte az erszényre, míg bal mancsa borot-
vaéles karma a vékony bőrszj felé indult. A rakodók még két zsákot emeltek széles vállukra, s nem siettek: alaposan megbámulták a csinos galetki lányt. A tolvaj karma meg-
érintette az utazóköpeny alól előkandikáló kincset – ekkor azonban bőrrerszényt tartó végtagjára erős csáp tekeredett.

Luwingo felüvöltött fájdalomában, mikor végtagja a lány ügyes mozdulatára természetellenesen kitekeredett. A tolvaj kénytelen volt letérdelni, majd elheverni a porban. A rakodómunkások csodálkozva nézték, amint a csinos sző-
keség kecses lábával a vékony galetki fiú torkára lép, s még mindig szorosan tartva annak csápját, fölé hajol.

– Rossz lemúrra tettél, barátom – mondta a lány. Luwingo képtelen volt engedni az erszény, bár most már szívesen megtette volna.

– Bocssásson meg, kisasszony – nyöszörögte. – Félttem, hogy elejti, hisz olyan vékony a bőrszj, ami tartja.

– Nem haragszom – csóválta meg szép fejét a lány, őszinte ártatlansággal. A következő mozdulatával azon-
ban szoros hámat vetett Luwingo nyakába, aminek végét erősen tartotta. – Most velem jössz! Van még némi elintéz-
nivalóm a Protoliskban, aztán átadlak az őrségnek.

Luwingo ismerte a Protolisk Lárva Barlangját, ezt a több szinten is hírhedt tavernt, ahova csak az lépett be, aki egyáltalán nem tartotta semmire a saját életét. A tolvaj meg-
próbált kiszabadulni a nyakára tekert hámból, de a lány talpra rántotta, olyan erővel, hogy a fiú szeme előtt lila kari-
kák kezdtek pattogni. Mire a különös páros bekanyarodott a Protolisk Taverntát rejtő sziklahasadékba, Luwingo úgy érezte: egész életére elment a kedve saját mesterségétől.

* * *

A Protolisk Lárva Barlangjában akkor is sűrű félhomály uralkodott, ha odakinn teljes erejéből fénylett minden ut-
cai milgand. A tulajdonos, Ezercsápos Herro dagadt teste uralta a sziklából faragott pult belső oldalát, s a szürke, iz-
mos végtagok valóban olyan gyorsan szolgálták ki a vendé-
geket, mintha legalább tucatnyi lett volna belőlük. A tulaj vörös szeme szigorúan ügyelt a rendre, s ha valamelyik du-
haj galetki mégis hóbörögni mert, az hamar megérezte bordái között Herro bénító méreggel bekent dobótörét.



A taverna asztalain egy-egy apró mágikus kő szolgálta a világítást, bár mindegyiket sötétzöld drapéria fedett. Et-
től a Protolisk Lárva Barlangja messze a legnyomasztóbb hely lett a galetkik lakta szinteken. S bizonyára ennek kö-
szönhette azt is, hogy ha valaki el akart rejtőzni a kíváncsi tekintetek elől, itt biztonságban tudhatta önmagát, és fő-
leg elstogott szavait. A szintén kövekből faragott, moz-
díthatatlan asztalok körül a galetki társadalom legaljának számos képviselőjét megtalálhatta volna a szint őrzárata, gyorsan megtöltve gyanús alakokkal a palota börtönét –
ha Ezercsápos Herro nem tömte volna meg időről-időre a tisztet zsebet némán suttogó aranyakkal.

Zaktaoris a csatornaszinteken kívül egyedül itt, a Pro-
toliskban érezte jól magát. Mivel korán volt még, csak ke-
vés vendég ücsörgött az asztaloknál, s azok sem érdeklőd-
tek a sarokban ücsörgő, kellemesen átsült albinó póklábat zabáló micinista iránt. Zaktaoris a falnak támasztotta lán-
dzsáját, mellé a pajzsát, és látszólag semmi mással nem tör-
ődött, mint a Herro által felszolgált pók csemegével.

Sárga szemei azonban mohó csillanással *tapogatták* már percek óta a szomszéd asztalnál ülő pár női tagját. A lány szőke volt, csinos, törekeny, és egy rémülten remegő, nyeszlett galetki fiút tartott pórázon. A kölyök néha megkí-
sérelte kioldani a nyakán feszülő béklyót, ilyenkor azonban a lány csizmájának fájdalmas rúgása készítette nyugalomra.

– Kisasszony, esküszöm, hogy nem akartam semmi rosszat – nyöszörögte a rab. – Csupán a munkámat végez-
tem! Úgy is mondhatnánk: a kötelességemet teljesítettem.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN



– Azzal, hogy ellopod mások erszényét? – nézett rá vilámló, gyönyörű szemekkel a lány.

– Elvégre tolvaj vagyok – bólintott büszkén Luwingo. – A törvények ostobák, hölgyem! Engedélyezik a tolvaj klánok működését, de ha valamelyik tag lebukik, mert teljesíteni akarja törvény adta kötelességét, akkor börtönbe kerül!

– Talán ez nálatok az iskolai lecke – felelt a szőkeség a taverna bejáratát fűrészve. Luwingo kedves képén őszinte csodálkozás jelent meg, s komolyan eltöprengett azon, amit a lány mondott.

– Nahát, erre még nem is gondoltam – mondta. – Ha megtudhatom, kinek a kecses csápjá adta számomra a leckét, én legközelebb dicsérő szavakat ejtek majd a kisasszonyról a klán gyűlésén.

– Nial Tiron vagyok, a tudományok szomjas kutatója – felelt a lány büszkén, és újabb alapos rúgást mért Luwingo bokájára: – Jegyezd meg a nevem, de ne merj szóba hozni!

– Hálás vagyok – nyögte eltorzult arccal a tolvaj. – De még milyen hálás volnék, ha elengedne! A mama belehal a szegénybe, ha megtudja, hogy az ő büszkesége...

– Csönd legyen! – szóló rá a lány. – Megjött, akire vártam. Mostantól hallgass, különben végleg kiszorítom belőled a tolvaj lelked!

Zaktaoris még inkább elrejtőzött az albinó pók maradványai mögé. Maga sem tudta, miért, de a szőke lány az első pillanattól fogva különös borzongással töltötte el. Mikor meglátta, hogy kívül van találkájá, már azt is értette, miért.

A Protolisk szűk bejáratának súlyos függönyét hatalmas termetű galetki tolta el újtájból. A vendégek és Herro azonnal felfigyeltek rá, hogy a férfi fekete, földig érő köpönyege alatt nem lábakon jár, hanem izmos hasaalján *bullámzik* előre. Ritka volt az olyan galetki, aki így fejlesztette testét. Ezen a szinten pedig egyedül az Ősök Csarnokának főfelügyelője tette ezt meg önmagával. A csúcsos csuklya egyelőre árnyékban hagyta a férfi arcát, amint furcsa, sístergő hangot hallatva áthaladt a termen, egyenesen a szőke lány, és foglya asztalához.

– Üdvözöllek, lányom! – hangzott a sötét csuklya alól. – Bizonyos vagy benne, hogy ezen a helyen akarsz átvenni az örökségedet?

– Igen, bácsikám – felelt Nial Tiron tisztelettel meghajolva a különös galetki előtt, aki nem ült le, csupán saját hasára ereszkedett.

– S ki ez a szerencsétlen alak?
Luwingo felugrott, és hirtelenkedő udvariasság nyújtotta kezét a férfinak.

– Engedje meg, uram... – idáig jutott, mikor a lány karcsú csápjá megrántotta a nyakára hurkolt kötelet, és visszakényszerítette a tolvajt előző helyére.

– Velem nem kell törődnöd, bácsikám. El akarta csenni a erszényemet. Ezek az ostoba galetki fiúk azt hiszik, hogy ha egy lány csinos, és szép, ráadásul a régészet tudománya izgatja, akkor bármit megtehetnek vele. Miután végeztünk, átadom a szint őrségének. A mélybarlangok börtönében majd alaposan elgondolkodik választott szakmája hátrányain – szólt Nial.

– Ahogy gondold, lányom – jött halk, rekedt nevetés a csuklya alól. A taverna legtöbb vendége boldog volt, hogy a férfi nem fedi fel arcát. Mielőtt újra megszólalt, a furcsa alak közelebb csusszant a lánynak. – Tudom, milyen sokat jelent számodra a család, Nial. A szüleid mesélték, mennyit sírtál, mikor el kellett válnotok, és nehezen szoktál bele az önálló életbe.

A lány szégyenlősen megrázta fűrtjeit.

– A tudomány lett az új családod, az akadémia bölcs könyvei a szüeim és testvéreim.

– Ahogyan másik bácsikádnak, a nemrég elhunyt Xandro mesternek is – bólintott a csuklya. – Mint tudod, ő az Élőholtak Szintjéig emelkedett, mikor régészeti kutatásai közben egy pyrk vipera asztrális marása mérgezte meg a lelkét, s abba halt bele. Mielőtt kiszenvedett, ezt bízta rám!

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

A köpönyeg alól időtől sárga tekercs került elő, és vándorolt a lány csápjába.

– Xandro a barátom volt, hát megígértem neki, hogy eljuttatom hozzád a térképet. Megtalálod rajta bácsikád legnagyobb felfedezésének rejtekhelyét.

– A fény...! – szaladt ki Nial száján, de mielőtt befejezhette volna, a csuklyás ráfordult.

– Hallgass! Igen, az! Xandro soha nem hozta fel a rejtekhelyről, mert félt, hogy rossz kezekbe kerülne. Tudod, milyen féltékenyek voltak a Nagymester Szint tudós galetki társaságai a bácsikád szerencséjére. Te azonban még névtelen vagy a szemükben. Elmehezt érte, felhozhatod a mélyből, s ha nagy nyilvánosság előtt mutatod be az Akadémián, már senki nem meri elvenni tőled.

– Én méltatlan vagyok erre!

– Igaz! – szörcsögött a nevetés a köpönyeg alól. – Fordítva történnek a dolgok, mint kellene: előbb kapsz egy álombéli lehetőséget, aztán kell bebizonyítanod, hogy méltó vagy rá. Az egész életedet rászánva.

Nial Tiron kipirult arccal eltette a tekercsét, majd ültében meghajolt rokona előtt.

– Köszönöm! Méltó leszek bácsikáim bizalmára.

A csuklyás elégedetten morogva megfordult, s mint egy hatalmas, elhízott barlangi kígyó, távozott a tavernából. Luwingo kiváló ösztönei jelezték, hogy olyan beszélgetés fültanúja lett, amit szívesen kihagyott volna az életéből. Mikor a lány felocsúdott, és ránézett, a szép, de gyilkos fényben szikrázó szemekből tudta: Tiron kisasszony legszívesebben holtan látna foglyát.

Egyikük sem figyelt azonban a szomszéd asztaltól rájuk meredő sárga tekintetre, mely lassan felemelkedett.

* * *

A Protolisk Lárva Barlangján vér és szitok mélységi vihára söpört végig. Utólag senki nem tudta, honnan, és miért indult el a verekedés. A tulaj, Ezercsápos Herro arra eszmélt, hogy a pult mögé zuhanó bőrpáncélos katonára, aki imént még békésen iszogatta moszatpálinkáját, lesöpri őt lábáról, majd eszméletlenül terül el a földön. A lélekenergia zápora elvakított mindenkit, amint egyszerre több galetki is eszméletlenül terült el.

A vékony dongájú magustanoncot hátulról vágták fejbe, székklábbal, meglepő gyakorlottságot mutatva az efféle harcban. Két vadász egymás hátának támaszkodva osztotta a pofonokat, míg valaki hatásos átokkal meg nem bénította őket. A terem közepén bömbölve forgott körbe egy háromcsápú egén, s arra várt, hogy valaki elég közel kerüljön savlehetéhez.



Nial Tiron az asztalok alatt rágatta maga után Luwingot.

– Kisasszonyom, ez remek alkalom rá, hogy szabadon engedjen! Én csak akadályozom a menekülésben, s még baja esik miatt... – az utolsó szó fuldokló köhécselésbe veszett, amint a lány maga elé penderítette a kötőféken kapálózó fiút. Két megtermett galetki rontott be a tavernába, hallva az utcán is, hogy a Protoliskban végre történik valami. Egyikük el akarta kapni a szőke lányt, de az pontosan tudta, hová kell ilyenkor rúgni. A galetki üvöltve rogyott térdre, míg társát valaki más próbálta gázfelhőbe burkolni.

Luwingo nem tudta, mikor, és hogyan keveredett az utcára. Arra pedig végképp nem emlékezett, hogy a csatornaszintek lejárataba ki lökte be. A Protoliskból utánuk rohanó néhány üldöző, aki elsősorban Nialt akarta megkaparintani, megtorpant a sötét mélység peremén. Felkészületlenül boldog az a galetki, aki a torzszülöttek birodalmába rohan.

– Te nem vagy teljesen normális, kisasszonyom! – jegyzte meg Luwingo sértődötten, s a sötétben infrával kereste, merre lehet a lány. Nial azonban hamarabb talált rá, és rántott nagyot a tolvaj nyakán feszülő kötélen.

– Hallgass, te átok! – suttogtá Nial Tiron. – Minél hamarabb el kell tűnnünk innen.

– De miért? Hová? – akadékoskodott a tolvaj vékony hangon. – Azt ígérted, a börtönbe viszel! Nekem bűnhőd-nöm kell! Lopni akartam, már nem emlékszel?

A lány halvány fényre bűvölte nyakában lógó varázskövét, és továbbra is maga után vonszolva a fiút, egyre mélyebbre hatolt a csatornaszintbe.

– Mond, milyen tolvaj vagy te, hogy soha nem használod az éberségedet? – tudakolta közben. – Azt a vereke-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



dést egy sárga szemű galetki fürtelem robbantotta ki, méghozzá azért, hogy leüthessen, és megkaparinhassa a bácsikám hagytékát.

– Ja, hogy a kincs...! – sóhajtott Luwingo. – Már megint egy legenda, ami miatt az én nyakamra kerül hurok. Semmi közöm hozzá!

– Most már van. Magammal kell, hogy vigyelek, különben elkotyogod a színt minden zugában, amit hallottál. Akkor pedig az én becses tudóstársaim az Akadémiáról mindenképpen megakadályoznák, hogy élve felszínre hozzam a bácsikám kincsét, mert annak birtokában én főlébük kerülnék. Már csak ilyen a galetki régészek erkölce.

– Mégis jobb tolvajnak lenni – Luwingo megbotlott egy sziklában, és hosszan üvöltve hasalt végig a nyálkás talajon. A beálló csöndben távoli ordítás ütötte meg a menekülő fülét.

– Én, Zaktaoris, a sötét hatalmak híve, megtalállak, szőke lány!

Nial és a kis tolvaj akaratlanul is egymásba kapaszkodtak.

* * *

– Itt kell lennie! – mutatott a barlangi tó fekete tükrére Nial Tiron.

– A víz alatt? – sikoltotta erre válaszul kétségbeesve Luwingo.

Már régen elveszítették időérzéküket, de a lány úgy sejtette, legalább három hete vannak úton. Megküzdöttek azóta hat barlangi pókkal, egy csapat mélységi gnómmal, akiknek különösen megtetszett a szép galetki lány, s ezért az életükkel fizettek, valamint négy őrjárató kétfejű patkánnyal, akiknek viszont a tolvaj húsa volt csábító. Vadásztak, és csapdát állítottak, őrséget váltottak, és gyakran bujkáltak Zaktaoris elől, aki nem adta fel üldözésüket. Nial Tiron kisasszony soha nem gondolta, hogy ilyen nehéz a régészek élete. Luwingo sem, hogy tolvaj letére pusztá

tórral kell végeznie a kétfejű patkánnyal, amelyik zöld nyálát fröcskölve akarta kiharapni a szívért.

– Jól figyelj rám, hölgyem! – emelte fel bal karmát a tolvaj. – Erőszakkal hurcoltál magaddal, kötéllel a nyakamban...

– Már régen levettem – legyintett elmélyülten tanulmányozva a tópartot Nial. – Akár haza is mehetnél volna.

– Haza? Miért nem mondtad ezt a Protoliskban? – Luwingo közel állt a hisztériához.

– Tudtam: egy darabon el kell rángassalak, utána már nem mersz egyedül visszaindulni – mosolygott a lány, aki még holtfáradtan, koszosan, elcsigázottan is szebb volt, mint bármelyik úrhölgy a galetki szintek palotáiban. – Együtt hozzuk fel a bácsikám kincsét, és visszük az Akadémia elé. Meglesz a jutalmad.

Luwingo borzadva meredt a jéghideg, mozdulatlan vízre.

– Oda...? Te oda le akarsz merülni? – nyögte. – Nem fogsz levegőt kapni! Tudtad ezt?

A lány csengő kacagása visszhangzott a barlangban. Majd egy mohos sziklához lépett, és kecses csápjával megsimította annak felületét. A kő mélyéről csikorgás hallatszott, s a látszólag tömör anyagon sötét üreg tárult fel.

– A bácsikám jelet hagyott nekem. És még valamit! – benyúlt az üregbe, s egyszerre két sárga, kocsonyás testű, tekerdő lényt emelt ki. Azok fekete pontszemekkel azonnal nyújtózni kezdtek Nial arca felé, de ő távol tartotta őket. – Búvárféreg, két gyönyörű példány. Már nagyon éhesek.

A tolvaj undorodva nézte a két fürtelmet, amint lapos, nyálkás testtel próbáltak kiszabadulni a lány szorításából. Éppen hátrébb akart lépni, mikor Nial fürge mozdulattal felé dobta az egyiket. Luwingo megkövülten figyelte, amint a búvárféreg átrepült a levegőn, és mohó hasát egyenesen az ő arcának fordítja. Nem maradt ideje cselekedni. Az állat hangos cuppanással rátapadt arcára, apró csápjai erősen körbefonták a fejét. A tolvaj üvöltöni akart, de tátott szájába behatolt valami undorító ízű, csúszós dolog, s lekúszott a torkán. Luwingo megpróbálta magáról letépni a lényt, de a sárga testről folyton lesiklott az ujjá. A búvárféreg rálapult a szájára, orrára, de szabadon hagyta szemét.

Nial ismét nevetett.

– Mindig olyan mulatságosan néz ki az, aki használja – mondta. – Ha látnád magad. A te két rémült szemed alatt ott pislog a búvárféreg két fekete szeme. Remekül összeilletek.

Luwingo eszelős rémülettel rázta fejét, elvágódott, dobálta magát, de hiába.

– Hagyd már abba! – kiáltott rá a lány. – A búvárféreg helyett lélegzik, és mivel kopolyúja is van, a víz alatt el-

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN



lát levegővel. Kárt nem tesz benned, legfeljebb elszív egy kevés zsírt a szöveteidből. Időnként azonban fejd ki a testét így, látod! Ha jóllakott, magától leválna, és az nagyon kellemetlen tud lenni a mélyben.

Több szót nem pocsékolva az ügyre, Nial a saját arcára engedte a másik bűvárferget, ami boldogan körbefonta koponyáját. Luwingo tehetetlennek és kimerültnek érezte magát. Hagyta, hogy a lány talpra rángassa, majd egyszerűen belökte a hideg barlangi tóba, hogy aztán utána ugorjon.

A nyakukban lógó milgandok sejtelmes árnyakat világitottak meg a víz alatt.

* * *

Zaktaoris jobb karmával feltépte az orgling disznó hájas hasát, és élvezettel harapott a nyers, meleg húsba. Túl régóta kellett nélkülöznie az ízes táplálékot ahhoz, hogy most finomkodó ételkészítéssel töltse az időt. Mikor gyomrárt megtömté, undorodva rúgta egy üregbe a maradékot. *Valami* lakhatott odabenn, mert a dögöt hangos morgás és csámcsogás üdvözölte.

A galetki lomha léptekkel visszatért őrhelyére, s közben halk hálát adott a sötét erőknek, hogy közelébe tereltek az orgling disznót. Táplálékra volt szüksége, hogy harcolni tudjon, de a barlangi tavat semmiképpen nem hagyhatta el – a lány és kutyája, a nyeszlett tolvaj már régóta a víz alatt voltak.

Zaktaoris egész hatalmas teste remegett a feszültségtől. Lelkében már ezerszer átélte a gyönyörteljes pillana-

tot, mikor magába fogadja a két galetki léleke energiáját, s magához ragadja a halott nagybácsi elrejtett kincsét.

– Varázstudó tárgy lehet – morogta magának a sziklák közé rejtőzve. – Semmi más nem érne annyit, hogy ilyen mélyen elrejtsek a csatornaszinten. És csakis egy vén boldond régész lehet olyan ostoba, hogy nem használja fel saját céljaira.

Zaktaoris áhitattal fordította a talaj felé sárga tekintetét, és mély tisztelettel sutogott a lelkében lakozó sötét istenségeknek.

– Megszerzem nektek, és kiteljesítem hatalmatokat. Hamarosan az én vallásom söpri el a galetkik minden bárgyú ősókbe vetett hitét. Cseppkő templomaim minden szinten őrzik majd a ti erőtöket, és förtelmes pusztulás vár arra, aki nem hajol meg főpapatok, Zaktaoris, az alakváltó előtt.

Mintha válaszként érkezne, a hegyi tó sima tükre buborékok vertek hullámokat. A bikaszarvú galetki felvette pajzsát, előkészítette tűzlehelétét, és megmarkolta lándzsáját.

* * *

Luwingo szinte kirobbant a vízből, és köpködve, prüszkölve fújta tüdejéből a vizet. Rögtön utána érkezett Nial Tiron kisasszony, aki kecsesen a partra lépett, megnyomta az arcán feszülő bűvárfergét testét a két fekete szem között, mire a lány lepottyant, és besiklott a tóba.

– Mondtam neked, hogy időnként ki kell préselned belőle a táplálékot, különben jóllakik és leválik az arcodról! – szölt a lány nevetve. Luwingo képtelen volt válaszolni: térdre esett a parton, és torkát markolva még mindig fuldoklott. – Nyugodj meg végre, túl vagy rajta!

– Túl! – hörögte a tolvaj. – Örökké rémálmaim lesznek. A jeges víz... Nyálkás féreg a képemen... Azok az árnyak odalenn... És *valami* folyton rátekeredett a bokámra. Ebben a tóban *valami* él!

– Minden barlangi tóban él *valami*. – nevetett a lány. – Szerencsére ebben olyan valami él, ami nem talált izletesnek minket.

– De tapogattott! – kiáltotta dühösen Luwingo. Nial megsajnálta a fiút, letérdelt mellé, és elrendezte szemébe lógó, vizes tincseit.

– Megérte a szenvedést, nem? – mondta kedvesen a lány, és övéből elővette a kincset, mit felhoztak a mélyből. Luwingo elkeseredetten kirántotta magát Nial csápjá alól, felállt és a bácsika hagyatékára mutatott.

– Megérte? Hogy megérte-e? – kiáltotta majdnem sírva. – Hiszen ez egy közönséges kavics! Még csak nem is szép, nincs formája, göcsörtös, repedezett, ronda!

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉL BEN



– Láttad, mit tud! – Nial sértődötten kiegyenesedett.

– Varázsszer – legyintett a tolvaj. – De miféle? Annyit láttam, hogy miután rábukkantál, ide-oda úszkáltál a tó mélyi barlangban, és időnként a fallal szembe tartva a kavicsot, villantottál vele egyet. Ez olyan nagy tudomány? Csoda? A milgandom bármikor megcsinálja, ha úgy akarom.

– És azt is láttad, te ostoba, hogy amit tavi barlangnak hittél, az valaha egy felszíni város hegymélyre süllyedt része? – kiáltott Nial. – És azt vajon láttad-e, hogy ott lenn, azok a falak a galetki ősök festményeit, verseit őrzik? Tudod te, micsoda régészeti felfedezés ez?

– Régészet! – legyintett Luwingo. – Mi hasznod belőle, hogy rávillantottál a falakra a kavicsoddal?

Nial Tiron tisztelettel megsímította örökségét, s halkan felelt.

– Ez fénykő, ami szintén az ősmágusok alkotása. Amire rávillan, azt eltárolja, s a kellő időben képét ismét kivetíti magából. Azért tartottam szembe a falakkal, hogy az Akadémián lássák: én találtam rá a felszíni város romjaira.

– Te? – nézett a lányra kétkedve Luwingo.

– Persze először a bácsikám, igen – vont vállat Nial. – De nekem adta a felfedezését!

– És most mi lesz? – a tolvaj kimerülten leült, szemben a tóval és a lánnyal. – Felelj nekem, mihez kezdünk most?

Nial azonban nem tudott felelni. Luwingo értetlenül nézte a némán álló lányt, majd lassan megértette, hogy az

valahova az ő háta mögé bámul. A fiú lassan fordította fejét, s amit legelőször meglátott, az egy suhogva felé csapó, vastag farkok volt.

* * *

Zaktaoris elégedetten látta, hogy a tolvaj már az első csapástól elveszíti eszméletét. A farkával ütötte nyakon, s rögtön el is szívott tőle jó adag léleke energiát. A borzongatóan kellemes energiahullám hatására felüvöltött, hangjától a tóba hullott néhány laza kő a mennyezetről.

Mintha ettől a csobbanástól tért volna magához Nial Tiron. A lány előrántotta övéből a törét, miközben a fénykavicsot elrejtette. A sziklák rejtékéből előbukkanó óriás sárga szemét azonnal felismerte, a bozontos fejen ülő bikaszarvak mégis megrémítették. Mély levegőt véve előkészítette jégleheletét, de igyekezett úgy helyezkedni, hogy Zaktaoris ne kerüljön a közelébe. Elég fűrgének érezte magát ahhoz, hogy a barlang egyik kijáratán eltűnjön, s talán a galetki soha nem bukkanna rá újra. Luwingo azonban sápadtan, ájultan hevert a parton.

– Mit akarsz tőlünk? – kiáltotta Nial. – A csatornaszinten galetki nem szokott társára támadni, te aljas orgling imádó.

– Nálam nincs érvényben a szokásjog, kicsikém – röhögött fel Zaktaoris. – Nálam ez... – és megrázta pajzsát – Meg ez van érvényben! – és lándzsáját előre szegezte. – Na, és persze ez!

A galetki agyaras pofájából olyan váratlanul tört elő a tűzlehelet, hogy Nialnak már nem maradt ideje elugrani. A lány döbbsen arccal állt a vörös lángnyelvek viharában, fejpántja, ruhája szénné porladva, pernyévé válva hintette be a tópartot, s még a fülében himbálózó ezüst fülbevalók is olvadt cseppként hullottak meztelen vállára. Mikor azonban Zaktaoris dühödte lehelete kimerült, Nial Tiron többé-kevésbé sértetlenül, bár tökéletes meztelenséggel állt ellenfelével szemben.

– Átkozott néember! – dörögte a sötét hatalmak megszállottja. – Szóval állod a tüzet!

– És te barátságban vagy-e a hideggel? – szólt a lány, és puha ajkán jéglehelet fűtült ki. Zaktaoris lomhán próbált kifordulni a támadás elől, de csupán annyit ért el, hogy nem a testét, „csak” pajzsot tartó végtagját borította be a gyilkos zúzmarafertegget. A fájdalmas üvöltés ismét következt mozdított el a mennyezetről, a tó tükre hangos csobbanással nyelte magába azokat.

Zaktaoris rohamra indult. Megfagyott karja tehetetlenül lógott oldalán, de a galetki máskor sem adott sokat a védekezésre. Eldobott lándzsája hegyével felkarcolta Nial bal combját, s mikor a lány tekintete elhomályosult a kín-

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

tól, Zaktaoris jobb karma belemart a vállába. A törekeny tudós érezte, amint a vámpirizáció hatására léleke-energiájából nagy mennyiség átsugárzik ellenségébe. A bikaszarvú gyönyörrel bömbölt, és nem törődött a záporozó kövekkel.

– Nekem az egész lelked kell! – üvöltötte, és farkával kisöpörte Nial lábát. A lány elejtette törét, de bal csápjával sikerült körbefonnia Zaktaoris meztelen bokáját. Az óriás túl későn vette észre, hogy bőre alá kontaktméreg szivárog. Tekintete elhomályosodott, térde megroggyant. A földön fekvő Nial nagyot kiáltott örömeiben, mikor látta, hogy a méreg hat.

Azután Zaktaoris megrázta szarvait, és diadalmas vigyorral hajolt a szőke lány fölé.

– Sajnálom, kicsikém, de túl nagydarab vagyok a te kevése méreghez – és felemelte fémpáncélos öklét, ami könnyörtelenül csattant Nial Tiron homlokán, sötétségbe számúzva a lányt.

* * *

Nial Tiron lobogó, szőke hajjal, melyet már nem fogott össze az elégett fejpánt, botladozva került elő a sötét folyosóból. Pislognia kellett, mert bántotta szemét a fény, mely hirtelen lobbant fel, majdnem megvakítva őt. Arra számított, hogy rég halott galetkik fénylő teste áll majd millió szám félkörben, s szemben az Ősök Szellemei lebegnek, tárt karral hívva őt az álombéli felszínre. Ott aztán a legendákából ismert erdők, csermelyek, rétek és színes virágok lesznek pajtásai, s más dolga nem marad, mint várni, és köszönteni szüleit, barátait, akik még élnek, de egykoron meghalnak majd – ahogyan most ő.

Mindeme csodás szépség helyett azonban sajnó fejfájás, hányinger és hideg kínozza. Kóvályogva nézett körül, s amit először meglátott, az a sziklán ücsörgő, s az ő meztelenségében csendes mosollyal gyönyörködő Luwingo volt. Amint Nial tudatáig eljutott, hogy éppen merre is kószál a kölyök kíváncsi tekintete, szégyenlősen rántotta maga elé a tolvaj köpenyét, mely nem messze hevert tőle.

– Mi történt? – kérdezte, s igyekezett felülni, de minden tagja nyilallt a fájdalomtól. Luwingo nem válaszolt azonnal. Előbb zsákjából edényt vett elő, megtöltötte azt



a tó tiszta vizével, és fél térdre ereszkedve a lány mellett, megittatja őt.

– Pihened kell – mondta a tolvaj. – Ez a torzszülött a vámpírkarmával alaposan elszívta a léleke-energiádat.

– Torzszülött? – Nial értetlenül emelte fel fejét. Néhány lépéssel arrébb megpillantotta Zaktaoris szikla méretű holtestét.

– Te ölted meg? – sikoltott a lány, és akaratlanul távolabb húzódott a tolvajtól. – Hiszen galetki volt! A törvény...!

Néhány kő porzott le mellettük a balrang tetejéről.

– Sss, csöndesebben! Te galetkinek nevezed azt, aki a fajtársait irtja? – felelt fanyar vigyorral Luwingo. – De megnyugodhatsz,

nem én öltöm meg. A baskikád hagyott hátra némi meglepetést. Éppen magamhoz tértem, mikor ez az ostoba hegyomlás leütött téged. A lándzsájáért indult, gondolom, hogy átdöfjön mindkettőnket. Oda repült az a vacak, a két szürke szikla közé.

– És?! – Nial türelmetlenül megmarkolta Luwingo karját.

– Hát... – a fiú értetlenül csóválta fejét. – Ahogy lehajolt a lándzsáért, rátámaszkodott a kőre, az meg beropant. Üreges volt, mint az, amelyiket te találtál. És abban is rejtőzött néhány búvárféreg. Az egyik rátapadt a fickó képére, az meg le akarta tépni, tántorgott, hörgött, megcsúszott, üvöltött... A hangja pedig kilazított néhány követ, és az egyik épp beverte a fejét. Ennyi, vége.

– Vége? – hitetlenkedett Nial.

– Vége! – bólintott Luwingo.

– Azt akarod mondani, hogy ez a gyilkos csak azért nem vágzott velünk, mert *véletlenül* beletenyérelt a baskikám tartalék búvárféreg rejtekhelyébe, és épp a fejére esett egy kő?!

– Szó szerint! Látod, mik rejtőzhetnek akár egy szikla mélyén?! Várj egy pillanatot, ezt meg kell örökíteni! – s mielőtt Nial bármit szólhatott volna, Luwingo a fénykövet a lányra irányította, elsütve múltat magába záró villanását.

– Ezt... ezt ugye nem csináltad, amikor ájultan... Amikor meztelenül feküdtem itt? – hebegette a káprázó szemű lány.

Luwingo, a tolvajkölyök sejtelmesen mosolygott.

Nyafogó Nefelejcs levelezése 15.



Kedves Iverot Dalaron!

Köszönöm leveled, igazán örültem kedves soraidnak. Sokkal jobb kedvre derültem menten, a mellékelt vers pedig szerföltött kedves meglepetés volt; azt hiszem, Te valóban méltó vagy a „Dalnok” melléknévre. Csak hát olyan szomorú – „szemében egy hiátt világot láttam...” – remélem, az életed vidámabban telik annál, mintsem hogy ilyen borús hangulatú dalokat kelljen énekelned... Bezzeg az enyém! Szörnyűséges... Nyaff!

Körülottem valahogy mindig minden rosszra fordul. Semmi sem akar sikerülni, az Ósók Csarnokával alig-alig haladok. Ritkábban valamilyen borzasztó szörnyeteg akaszt meg – ha jobban belegondolok, pontosan egyszer fordult elő, hogy egy elvete-mült ichinedar szép sorban megbénított alávaló varázslataival, és tétlenül kellett nézmem, amint kedvenc nedonkutyusa a törékény testemből táplálkozott. Haladnék én szépen, ha nem jönne húsz lépésenként egy szellem, újabb és újabb ostoba feladványokat szegezve a mellemnek. Nem mintha nem fejteném meg őket könnyedén, de azért kapásból nem megy, s ha nem válaszolok egy minutumon belül helyesen, a gonosz szellem eltűnik, és csak hosszú-hosszú idő múlva próbálkozhatom újra... Ekkor haladok újabb húsz lépést, és már érkezik is a következő otromba kísértet... Nyaff!

Nem is bírtam tovább cérnával, panaszt tettem a helytartónál, Erőskezű Sognáfnál – ő kedvesen mosolyogva végighallgattott, aztán értelmes válasz helyett elküldött, hogy végezzek a csatornákat összenyálkázó agglomerátorokkal. Hát minék néz engem, a Hegy egyik legműveltebb galetkijét? Valamiféle elvetemedett bérgyilkosnak? És különben is! Tulajdonképpen mire tartják a Takarítókat?! Nyaff!

És – mert a Sors természetesen imádja halmazni az újabb és újabb csapásokat – amikor feltréve tökéletesen jogos felháborodásomat mégis szembeszálltam a nyúlászó, alakatlan szörnyeteggel, természetesen nem sikerült végezmem velük. Már számtalanszor legyőztem ilyeneket, párban is – most is ketten voltak –, pedig akkor még nem volt ilyen képzett a harcban, mint mostanában, de nem, belátom így kellett lennie! Hogy is sikerülhetne nekem bármi is elsőre?!

Szörnyű. Kezdek a cinikus szarkazmus sötét mocsarába gabalyodni. Hát már idejutottam én, az érző szívű és felénk galetkicsenete? Nyaff! An de tényleg: nem vagyok valami felelmetes harcos, de két darab nyomorult agglomerátor eddig nem okozhatt problémát...

De ha azt hiszed, túlságosan sötéten festem le sorscsapásoktól tarkított életemet, hallgasd meg ezt a történetet: a szint remeteje – dobberetes méretű bíbircsók van az orrán! Szívesen megkérdézném, hogy miként sikerült szert tennie ilyen eszmelet-

lenül ronda „testéskerre” –megbízott, hogy szervezzek csapatot a szintet dúló élőholt-horda elpusztítására. Ez nem tűnt igazán nehéz feladatnak, hamar sikerült is találnom három vállalkozó szellemű galetkit: Zandoe Moort, Lady Gwendoline Bluebell (ha jól emlékszem, eme bájos hölgygel már kalandoztam együtt régebben) és Szakez Xzan Wyzaarnt. Mindannyian kiváló harcosok (nálam mindenesetre sokkal jobbak).

Elindultunk, hogy eltakarítsuk az útból a gonosz élőhalottakat. (Itt kezdett gyanús lenni a dolog – nekem ezek a takarítási ügyek se-hogy sem akarnak összejönni.) Hamar meg is találtuk az első csapatot: nem volt nehéz dolgunk, szag után mentünk. Egy darab zombi és egy darab csontváz. Ez ugyan senkire sem jelenthet komoly fenyegetést, de nem érje szó a ház elejét, gyorsan lemészároltuk őket.

Aztán fény villant a háttérben, és négy tűzcsontváz ugrott elénk. Társaim gyorsan végeztek velük, nekem csak a stratégiai koordinálás maradt (igazán felesleges lett volna ilyen csip-csup ügy miatt veszélyeztetnem fiatal életemet, és még idejében visszavonulót fújtam a közvetlen összecsapásból).



Már éppen kezdtünk belemelegedni, amikor megjelent egy zombi. Majd még egy: Mielőtt a hasunkhoz nyúlhattunk volna, hogy így nevesünk, bemasztrozott egy zombi mester és egy zombi herceg is. Ez így már elég komoly haderőnek tűnt, pedig nem is lett volna ezekkel gond önmagukban. A zombi herceg azonban – most is beleborzongok: micsoda aláváló cselszövés! – még a csata előtt megidézett démoni mágiája segítségével még egy zombi mestert. Ezek a dögök (szó szerint dögök) pedig olyan örödiği büvérövel bírnak, hogy csata közben is „életet” (pontosan zombi-életet) bírnak verni elesett társaikba. És mivel immáron ketten voltak, csak úgy lehetett volna megölni őket, ha egyszerre, ugyanabban a pillanatban sikerül mindkettőt (ellenkező esetben újra és újra „feltámasztják” egymást). Na hát, a várakozásoknak megfelelően ez nem sikerült, bár többször is lemészároltuk az egész bagázst, mindig volt olyan közülük, aki állt. Végül el is futottunk szépen. Nyaff!



Ezután haláltáncosot ültünk, terveket kovácsoltunk, és úgy gondolván, hogy tökéletes tervet alkottunk, visszatértünk a tett helyszínére. A döntő csata előtt még végeznünk kellett egy-két zombival, csontvázal, de ez most sem okozott gondot (az utóbbikkal szemben már rutinosan húzódtam be az árnyékba, csak hogy ne legyek a többiek útjában). Aztán jöttek a zombi mesterék.

Nem feszítem tovább a húrt: másodsorra sem sikerült. Nem adtuk föl ilyen könnyen: megpróbáltuk harmadszor is, de csupán azért, hogy újabb kudarcral „gazdagodjunk”.

Ez volt az a pont, amikor nekem speciál elegendem lett az egészből: irtsák ki a zombikat mások, én mégis inkább az agglomerátorokra specializálok magam. Nyaff!

A többiek azonban kitartóbbnak bizonyultak nálam, és rábeszéltek, hogy tegyünk egy negyedik, legeslegutolsó kísérletet – és most jön a váratlan csattanó a történet végén: ezúttal sikerült győzedelmeskednünk! A két zombi mester egyszer csak együttes erővel harapott (mitulén) fübe, így innentől én is kijöttem az árnyékból, csatlakoztam társaimhoz, és rutinosan agyon is vertem egy zombit a fegyveremmel.

Fogalmam sincs, mit csináltunk másképp mint eddig; én eddig sem zavartam őket az őldöklőnek éppen nem mondható küzdelemben. Ennyi erővel akár elsőre is sikerülhetett volna. Persze, tudom a Sors által gyűlölt személy vagyok, s csak azt sajnálom, hogy az engem érő csapások ezek szerint közvetlen környezetemet is sújtják. Talán el kellene bujdosnom, és barlangi szerzetesként tengetnem az életet? Bár azt hiszem, akkor meg a remete haragudna meg rám, hogy konkurenciát jelentek neki... Nyaff!

A szövetségi ügyek is lelassultak mostanában – nem a mi hibánkól, ezt mondanom sem kell. A szolgák elnevezésére még mindig nincs lehetőség, hónapok óta egyhelyben toporog a beadványunk... Az építkezés is lassabban megy annál, mint amit vártam (vártunk) – a napokban talán tényleg kész leszünk a festékgödörrel (itt is a hivatal zavart meg minket: természetesen mindenféle kicsinyes engedélyeztetési problémák adódtak).

A bándküldetésekre jobb nem is szót vesztegetni, elég annyit röviden: teljesen elakadtam.

A barátaim próbájkák bennem tartani a lelket, épületes történeteket mesélnek arról, hogy őket milyen katasztrófális balszerencsék sújtják: Rózsza Alexandert például egy ronda átkozott tárggyal, egy puhányság kövével gazdagította egy rosszakarója. Thomas Curse is hasonlóan járt, ő ráadásul majdnem bele is pusztult ebbe a „retek tréfába”: így legyengülve indult vadászni... Csendes Donnak ötödik kísérletre sikerült csak asztrális gyöngyöt kinyernie leviathan fattyból (ez egy gustustalan psi-szörny), de így módon is elsőként tudta megszereznie azt a bizonyos harmadik kulcsdarabot (a felettünk lévő Kutyaszinten valamiféle kulcsot kell összerakni a darabokból, és eddig csupán két részlete volt ismert). Fogadni mernek, hogy nekem csak tizedhetelikre fog sikerülni...

De azért nagyon jó érzés, hogy vannak a galetkinek barátai, akikre mindig számíthat. El is határoztam, hogy azért sem fognak megtörni az állandó sorskatasztrófák, és folytatom a reménytelen harcot! Most megyek, és ismét farkasszemet nézek azzal a két undorító agglomerátorral! (Bár, ha jobban belegondolok, nem emlékszem, hogy lenne szemük, de ez részletkérdés.)

Neked is sok szerencsét kívánok! Sok szeretettel üdvözöl:

Nefelejcs
a rettenthetetlen

ŐSÖK VÁROSA

Az alábbiakban az elmúlt hónap változásait, fejlesztéseit szeretném ismertetni (a fejlesztések közül persze csak a publikusakat).

- A dukátkereskedős hibát (ha nem volt elég tvp-d, nem láttál minden eladó tárgyat) javítottam.
- Most már lehet javítás és építés szakértelmet is a T parancssal gyakorolni. (Bár az építésre szerintem jobb az ÉP parancs.)
- Az ellenfélválasztás egy hibáját javítottam, korábban előfordult, hogy az egyik oldalon P1 és P2, a másik oldalon M1 és M2 voltak, és P1 is, P2 is M1-et támadta, holott az egyiküknek az egyik ellenfelet, a másikuknak a másikat kellett volna.
- A P <kalandozó>, azaz kihívás küldése most már akkor is működik, ha nincs TVP-d.
- A HE parancs leírása a 2. szabálykönyv 6. oldalán található. Ezek szerint a 3-as és 4-es paraméter az ép-re vonatkozik. A korábbi ellenfél választó algoritmus módosításokkal ez már nem működött értelmesen együtt, így a HE 3 és HE 4 most már nem ép-re, hanem max. ép-re (azaz méretre) vonatkozik.
- Egy hibából adódóan több nagyobb iskolából is lehetett varázslatot tanulni. A hibát korrigáltuk (visszamenőleg is).
- Sokak bánatára, most már nem működik az alkímia varázslat átkozott tárgyra.
- A szabálykönyvben a szürkeállomány roncsolása képességnél szerepel a költség: 16-szint/2 PP. Ezt sokan úgy értelmezték, hogy minden szint után 2-vel csökken a PP költség. A képletben a / jel osztás, tehát minden 2 szinten csak eggyel csökken a pp költség, pl. 4-es szürkeállománynál 14 PP.
- A VD <szörny> parancs hatására, ha sikeres, most már csakis az az egy szörny fog jönni, amit megjelöltél, ez jelentősen megkönnyíti bizonyos klánküldetések végrehajtását. Természetesen, ha szimbióta lényre vadászol (pl. inchedar + nedonkuty) akkor a társlény(ek) is jönni fognak.
- A Pszionicista Klán új képességet kapott. Ha VD <pszi szörny> parancsot adnak ki, és az nem sikeres, ezek után is lesz 10% + klánrang% esély, hogy egy véletlenszerű pszi lényt találjanak, és ha ez nem jön be, akkor következik a normál VD parancs (ami szintén adhat pszi lényt).

TRAFÓ FEJLESZTÉS

A Transzformáció: TR parancssal most már bármilyen harci vagy egyéb szakértelem transzformálható. A parancs formátuma TR <képesség> <képesség>. A képességet azért kell kétszer megadni, hogy nehogy valaki tévedésből letranszformálja egy képességét. A parancs feltétele legalább 3-as transzformáció, költsége 30 ÉP és 30 TVP (31-nél kevesebb ép-nél nem hajtódik végre). A képességet elveszted, de képességpontot NEM kapsz vissza. Mi értelme is van ennek? Az idézés szakértelem működését az ún. elsődleges védekező képességek gátolják, ezektől így meg lehet szabadulni. Ha valaki klánküldetésért vette fel a pszi képességet, így el tudja dobni (a 60-as illetve 61-es képesség törlésekor a másik is automatikusan törlődik, de az esetleges pszi képességek ilyenkor nem vesznek el). Esetleg az is előfordulhat, hogy valaki egyszerűen azért akar egy képzettséget törölni, mert már nincs rá szüksége, és nem szeretné, ha Harci Erejét növelné.

SZOLGANEVEK

A Békeidők Hírmondói játékoszövetség segítségével bekerült egy új fejlesztés, a játékosok nevet adhatnak a szolgáljuknak az SZN <szolga sorszám> <név sorszám> parancssal, 3 TVP-ért. Azt, hogy milyen sorszámokat adhatsz második paraméternek, a mellékelt listából választhatod ki. Pl. az SZN 1 6 parancs hatására szolgálodat Angyalkának nevezed el. A szolga nevét utólag persze nem lehet megváltoztatni.

- | | |
|--------------|----------------|
| 1. Abrak | 11. Bagó |
| 2. Agyar | 12. Bakfitty |
| 3. Akela | 13. Balambér |
| 4. Alfréd | 14. Balfácán |
| 5. Álsárkány | 15. Bamba |
| 6. Angyalka | 16. Barbie |
| 7. Anvarien | 17. Báró |
| 8. Apróság | 18. Bátor |
| 9. Ari | 19. Bauldric |
| 10. Árnyék | 20. Bazsalikom |

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

- | | | | | |
|------------------|--------------------|------------------|--------------------|-------------------|
| 21. Behemót | 69. Eszmeralda | 117. José | 165. Nárcisz | 213. Szellem |
| 22. Benőke | 70. Evil Devil | 118. Józszág | 166. Natasa | 214. Szélvész |
| 23. Betty | 71. Exitus | 119. Kacor | 167. Nausziká | 215. Szende |
| 24. Bibircsók | 72. Ezüstszellő | 120. Karatekutya | 168. Nebántsvirág | 216. Szerda |
| 25. Bíborka | 73. Fabatka | 121. Karom | 169. Nemo | 217. Szerencse |
| 26. Blőki | 74. Fagyhalál | 122. Kata | 170. Neo | 218. Szerénke |
| 27. Bodri | 75. Fajankó | 123. Kedd | 171. Néró | 219. Szerzőzsa |
| 28. Bogáncs | 76. Fekete Halál | 124. Kelevéz | 172. Nevesincs | 220. Szikra |
| 29. Borvirág | 77. Félszemű | 125. Kemotox | 173. Niume | 221. Szissz |
| 30. Breki | 78. Fénysugár | 126. Kerge | 174. Ormótlan | 222. Szivárvány |
| 31. Brutál Benő | 79. Fifike | 127. Killer | 175. Ödönke | 223. Szombat |
| 32. Brutális | 80. Floki | 128. Kis Púpos | 176. Ördögfióka | 224. Szundi |
| 33. Brutus | 81. Fortyogó | 129. Kísértet | 177. Örök Sötétség | 225. Szutyok |
| 34. Bubuka | 82. Fred | 130. Kisördög | 178. Örvény | 226. Takonypóc |
| 35. Búgócsiga | 83. Georian | 131. Kleó | 179. Parázs | 227. Tapló |
| 36. Bumeráng | 84. Gesztenye | 132. Kleopátra | 180. Péntek | 228. Terminátor |
| 37. Bundás | 85. Gírnó | 133. Kopperszég | 181. Pierre | 229. Tilda |
| 38. Büdösödög | 86. Godzilla | 134. Korcs | 182. Pille | 230. Titán |
| 39. Büdöske | 87. Góliát | 135. Koriander | 183. Pipike | 231. Torzonborz |
| 40. Caesar | 88. Gömböc | 136. Kormos | 184. Piro | 232. Tökfilkó |
| 41. Cafat | 89. Gróf | 137. Kődjáró | 185. Pistike | 233. Trisztán |
| 42. Cefre | 90. Gumó | 138. Kőfejű | 186. Pityu | 234. Tudor |
| 43. Círmos | 91. Gyógyegér | 139. Kőmorzsoló | 187. Poszogó | 235. Tündérfény |
| 44. Cool | 92. Halálhozó | 140. Krampusz | 188. Professzor | 236. Tüsi |
| 45. Cukorfalat | 93. Hanno | 141. Kuka | 189. Rambó Jankó | 237. Tüske Blőki |
| 46. Csalamádé | 94. Hapci | 142. Kukac | 190. Retek | 238. Tűzlihom |
| 47. Csáp | 95. Harmatcsepp | 143. Kullancs | 191. Rettentő | 239. Vakarcs |
| 48. Csatacsillag | 96. Hegyhengergető | 144. Lavinia | 192. Rex | 240. Vakarék |
| 49. Cseppkőnyűvő | 97. Hegymély Titka | 145. Lekvár | 193. Rézdrót | 241. Vakegér |
| 50. Cseresznye | 98. Hercegnő | 146. Lelet | 194. Riherongy | 242. Vanek |
| 51. Csillag | 99. Herkules | 147. Libertus | 195. Robin | 243. Varázsvirág |
| 52. Csincsilla | 100. Hernyó | 148. Magiszter | 196. Rohadtdög | 244. Vasárnap |
| 53. Csütörtök | 101. Hétfő | 149. Malacka | 197. Rosszcsont | 245. Vagyúró |
| 54. Delinor | 102. Hópihe | 150. Manes | 198. Rózsika | 246. Vendel |
| 55. Démonivadék | 103. Hóvirág | 151. Marharépa | 199. Rőfi | 247. Vervívó |
| 56. Dodi | 104. Huba | 152. Matild | 200. Rudi | 248. Vidor |
| 57. Don Alonso | 105. Hunter | 153. Melák | 201. Saláta Sára | 249. Villám |
| 58. Donor | 106. Hű Barát | 154. Melódia | 202. Salétrom | 250. Vipera Bácsi |
| 59. Dög | 107. Igor | 155. Ménkű | 203. Samu | 251. Virgács |
| 60. Dörmögő | 108. Illanó Füst | 156. Mennydörgő | 204. Sárkányfatty | 252. Vlagyimir |
| 61. Drakula | 109. Indigó | 157. Méregzsák | 205. Sarlatán | 253. Walaki |
| 62. Dudor | 110. Isaura | 158. Michael | 206. Sir Pamacs | 254. Winston |
| 63. Dugó | 111. Izolda | 159. Mikrobi | 207. Stephen | 255. Xrwqywxqcyw |
| 64. Dúvad | 112. Izomagy | 160. Mimike | 208. Suhanó | 256. Zabagép |
| 65. Edward | 113. Jenőke | 161. Mirigy | 209. Suttogó | 257. Zeusz |
| 66. Éjféli | 114. Jimmy | 162. Mócsing | 210. Süsü | 258. Zombi Józsi |
| 67. Élő Fegyver | 115. Johnny | 163. Morgó | 211. Szaft | 259. Zörgőcsont |
| 68. Erikson | 116. Jonatán | 164. Nap O'Leon | 212. Százzszorszép | 260. Zsarátnok |

BEHOLDER ÁRULISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2001. MÁRCIUS 19-IG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

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

Könyv címe	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	800
A király kalóza II.	998	950	800
A démonkirály dühe I.	998	950	800
A démonkirály dühe II.	998	950	800
Törött korona	1498	1400	1200
<i>A Birodalom sorozat</i>			
Raymond E. Feist – Janny Wurts			
A birodalom leánya	1498	1400	1250

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

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

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

Könyv címe	Boltí ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT			
A világ szeme I.	798	670	550
A világ szeme II.	998	840	700
A nagy hajtóvadászat I.	1198	1090	950
A nagy hajtóvadászat II.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány I.	1198	1090	950
Az újjászületett Sárkány II.	1198	1090	950
Hódít az Árnyék I.	1498	1400	1250
Hódít az Árnyék II.	1698	1590	1390
Diszdoboz (2 könyv 4 kötetben)	3490	3490	3490

EARTHDAWN REGÉNYEK			
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	698	590	500
C. Kubasik: Anya meséje	698	590	500
C. Kubasik: Késérő 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 ÓSÓK 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	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI			
Diane Carrey: Kísértethajó (Star Trek)	589	500	470
Gene DeWeese: A béke őrei (Star Trek)	619	520	490
Carmen Carter: Hamlin gyermekei (Star Trek)	639	540	510
Vonda N. McIntyre: Khan haragja (Star Trek)	639	540	510
Fényévek (Sci-fi antológia)	690	580	550
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	699	630	560
Sandy Schofield: Halálcsapda (Aliens)	639	540	510
Az idő hidján (SF novellák)	1290	1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	659	560	530
Joan D. Vinge: Lost in Space	649	580	520
Edwin Aldrin – John Barnes: A csillagok fiai I-II	1399	1260	1120
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése	1198	1140	990
Terry Bisson: Johnny Mnemonic	499	490	450
Douglas Adams: Viszlát és kösz a halakat	850	820	730
Douglas Adams: A lélek hosszú, sötét teadélutánja	990	940	850
Douglas Adams: Jobbára ártalmatlan	990	940	850

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
Richard A. Knaak: Huma legendája	1090	1040	930
R.A. Salvatore: A démon ebredése	660	640	570
R.A. Salvatore: A sötét sereg	750	710	640
R.A. Salvatore: A démon visszatér	890	840	760
R.A. Salvatore: A démon öröksége	990	940	840
J. Robert King: Vészövetség	750	710	640
P. N. Elrod: Én, Strahd (Vampire)	790	760	680
A kőbe zárt kard (Az Excalibur legendái)	690	660	590
David Ferring: Árnycsillagok	990	940	840
David Ferring: Konrad	890	850	760

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

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 Wilek: Torreador	899	850	760
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	990	940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	890	850	760
Robert Weinberg: Út 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

Könyv címe	Bolli ár	1-2 könyv esetén	3 vagy több könyv esetén
A VALHALLA KIADÓ KÖNYVEI			
Roland Morgan: Mágikus vihar	749	710	640
Orson Scott Card: Végjáték 2.	699	660	590
Dale Avery: A renegát (M.A.G.U.S.)	749	710	640
Átkozott esküvések	699	660	590
Hideg karok ölelése	749	710	640
Erion regék	699	660	590
A halál hét arca	890	840	760
Raoul Renier: Pokol	749	710	640
Glen Cook: Fekete sereg	1190	1130	1010
David Gammel: Legenda	749	710	640
Gáspár András: Kiálts 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
Marion Z. Bradley: Kardok és boszorkányság I.	1190	1190	1010
Nigel D. Findley: A sötétség gyermekei	699	660	590
Philip K. Dick: A kozmosz bábjai	659	630	560
Robert E. Howard: Hősök kora	599	590	500
William Gibson: Neurománc	1590	1510	1350
William C. Dietz: Kárhozottak légiója	1190	1130	1010
Alan O'Connor: Kék éjszakák árnyai (M.A.G.U.S.)	890	840	760

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

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

HATALOM KÁRTYAI

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

HKK INVÁZIÓ ÉS CSILLAGKÉPEK

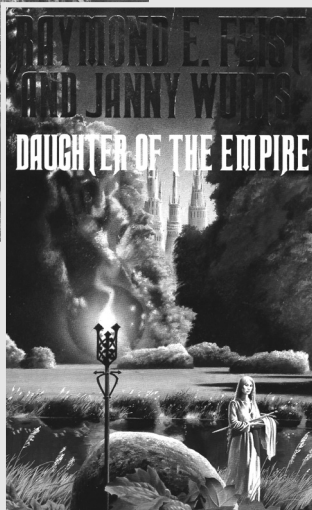
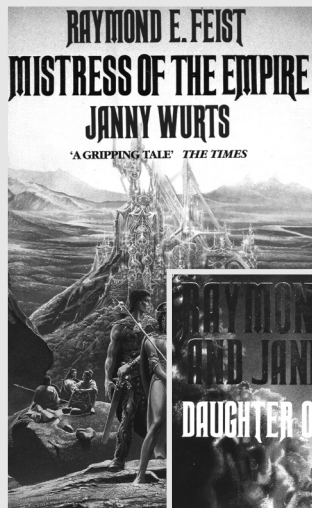
A víz síkja	200
Pozitív létsík	200
Quwargok földje	200
A föld síkja	200
A levegő síkja	200

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

Az Invázió megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

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



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

DAVID EDDINGS

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

TERRY BROOKS

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

J. R. R. TOLKIEN

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

TERRY GOODKIND

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

ANGOL NYELVŰ KÖNYVEK

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

Könyv címe	Boltí 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	Boltí 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

Ghalla News

86

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2001. február

TF-VARÁZSLATOK

LIDÉRCIDÉZÉS (219. varázslat)

Típus: papi, védekező

Isten: LDFC

Hatóidő: csata

TVP: -

VP: 30

Használata: automatikus

Ez egy olyan védekező varázslat, amely tulajdonképpen támadó: a segítségére siető lidérc, amelyet megidéz, veled együtt püföli az ellenfelet. A lidérc körönként 3 támadást ad le. Ha:

3 + teológia + D40 > ellenfél védettsége

akkor a lidérc talál, és 2D6+6 sebzést okoz egy ütással. Megfelelően magas teológiával tehát a lidérc körönként +40 sebzést jelent. A varázslat anyagi komponense egy Thargodan esszencia.

HATALOMVARÁZS (220. varázslat)

Típus: papi

Isten: STFC

Hatóidő: kör végéig

TVP: 5

VP: 25

Használat: V 220

Teljes körre +2+1 kapsz minden tulajdonságodra – igencsak praktikus varázslat! Sajnos, mivel a kör végéig tart, a kör eleji varázspont regenerációt nem növeli a plusz intelligencia, mint ahogy a szintlépéskor kapott varázspontot sem. Fontos: bizonyos esetekben (pl. tulajdonság TF-elése) hátrányos lehet, ha egy tulajdonságod magasabb, ilyenkor egy újabb V 220 paranccsal, költség nélkül, kikapcsolhatod a hatalomvarázst.

FÖLDRENGÉS (221. varázslat)

Típus: papi

Isten: T

Hatóidő: azonnali

TVP: 20

VP: 160

Használat: V 221

Az abszolút Tharr varázslat, a föld istenének igazi hatalmát a földrengéssel nyilváníthatod ki. Persze, egy semleges pap nem híve az értel-

metlen pusztításnak, még akkor sem, ha ettől dupla mértékben fejlődik a teológiája.

A hatalom fitogtatásán kívül a földrengést más istenek oltárainak, illetve gonosz építmények (pl. monolit) elpusztítására lehet használni. Hivatalos városi épületek (pl. bolt) nem rombolhatók vele, és most már a dimenziókapu sem. A varázslat érdekessége, hogy sebzést is lehet vele okozni, átváltozott alakváltóknak, illetve olyan kalandozóknak, akik nem a szabadban tartózkodnak. Egy népszerű labirintuson elmondva, a földrengéssel sok ellenséget szerezhetsz magadnak.

A varázslat persze nem az übertáp kategória, annak ellenére, hogy hatalmas és érdekes, főleg, mivel az isteni könnyecseppén kívül egy tyrex csont és egy megidézett grániteleméntál is kell hozzá. Mégis, valószínűleg minden Tharr hívő büszke erre a varázslatra, és semmi pénzért nem cserélné el pl. az armageddonra, amit más istenek hívei kapnak ugyanezért a küldetésért.

CSAPDAÉSZZELÉS (222. varázslat)

Típus: papi

Isten: LDRESTFC

Hatóidő: kör végéig

TVP: 5

VP: 12

Használat: V 222

Egyszerű és praktikus varázslat, +6 csapdaészzelést ad kör végéig. A tolvajokon kívül a labirintusokat felderítőeknek is esszenciális. Anyagi komponense két tüske.

CHARA-DIN LESÚJT (223. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: C

Hatóidő: csata

Hatás: D5/szint

Max. hatásfok: 35D5

TVP: -

VP: 18

Használat: automatikus

Egy hagyományos támadó varázslat, amely a sebzés mellett az ellenfél védettségét is csökkenti tüzzel. A varázslat elleni mentődobás (szint/2 alapú), anyagi komponense egy isteni könnyecsepp.

MUNKA GYÜMÖLCSE (224. varázslat)

Típus: rúna

Hatóidő: kör végéig

TVP: 0

VP: 10

Használat: V 224

A KT, ÉP és ZIP parancsok használatakor a TF <tulajdonság> parancsban megadott tulajdonságod is TF-elődik, annyi TVP-nyit, amennyit az adott parancsra költöttél. Például, kiadsz egy TF 1 parancsot (második paraméter nélkül!) A körödben kiadsz egy ÉP 146 100 parancsot, ekkor az erőd is TF-elődik 100 TVP-nyit.

A varázslat nagyon népszerű, hiszen azokat a játékosokat jutalmazza, akik nem rabszolgáznak, hanem a „bérbe adható” munkákat is maguk végzik el.

Fontos: Ha valamilyen KT képességnek, varázslatnak vagy tárgynak köszönhetően a normálístól eltérő mértékben TF-elődnek a tulajdonságaid, illetve olyan tulajdonságot is TF-elhetsz, amelyet egyébként nem (szerencse, MXTU), ezek a hatások a munka gyümölcsénél nem érvényesülnek.

SAVLEHELET (225. varázslat)

A 225. varázslat egy KT képesség, amelyet egy varázslattal modelleztünk.

A MÁGIA MEGÉRTÉSE (226. varázslat)

Típus: papi

Isten: LDRESFC

Hatóidő: permanens

TVP: –

VP: –

Használat: automatikus

Minden varázslathasználó álma, de sajnos csak a papi ranglétra magasabb fokán lehet megismerni. Nem kell külön elvárásolni, mindig működik, gyakorlatilag egy permanens képesség, melynek eredményeképp teológiád és taumaturgiád akkor is fejlődik, ha egy olyan, alacsony manaköltségű varázslatot használsz, amely egyébként nem fejlesztené. A fejlődésre annyiszor 5% esély van, amennyi a varázslat költsége, tehát pl. egy 5 vp-s varázslat 25% eséllyel fejleszt, és ekkor a fejlődés 1%.

VILLÁMMÁGIA (227. varázslat)

Típus: rúna

Hatóidő: köv. kör elejéig

Min. taumaturgia: 24 **Költség:** 462 arany

TVP: 5

VP: 36

Használat: V 227

A tűzmágiához hasonlóan működik, villám varázslataid annyi plusz sebést kapnak, amennyi a varázslatszint (azaz [taumaturgia+1]/2). Ilyen pl. a villámcsapás, villámcsapás és gömbvillám. Az ősvillám sebzését a varázslat nem erősíti. A varázslat anyagi komponense egy ezüstdarab.

Érdekeség, hogy a varázslatot nem lehet akárhol megtanulni, csakis az Ezüst Kígyók KT által felépített varázslótoronyban, a (74,59)-es koordinátán (670-es épület).

KALMÁRSZEM (228. varázslat)

Típus: rúna

Hatóidő: köv. kör elejéig

Min. taumaturgia: 20 **Költség:** 77 arany

TVP: 15

VP: 11

Használat: V 228 <épület>

E varázslat segítségével lekérheted egy bolt árulistáját, csakúgy, mintha BELÉPNÉL a boltba. A bolt legfeljebb taumaturgiád * 2 mező távolságra lehet. Paraméterként nem x, y koordinátát, hanem az épület sorszámát kell megadnod! A varázslat komponense egy álompör.

A villámmágiához hasonlóan, ez a varázslat is csak az ezüst mágus-toronyban sajátítható el.

MÉREGFELHŐ III. (229. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: ?

Hatóidő: csata

Hatás: D7/szint

Max. hatásfok: 50D7

TVP: –

VP: 25

Használat: automatikus

A méregfelhő sorozat legerősebb tagja, kár, hogy legfeljebb úgy találkozhatsz vele, hogy a Sötét Föld egy lakója használja veled szemben (persze az élelmes kalandozók biztos megtalálják a módját, hogyan sajátítsák el). A sebzésen kívül -15 támadást is kap az ellenfél, ha mentődobását nem dobja meg, márpedig arra nincs túl nagy esély, hiszen a varázslatszint 1:1 arányban csökkenti a szerencsét. A varázslat anyagi komponense egy csepp toxyl méreg.

A NEKROMANTA CSÓKJA (230. varázslat)

Típus: papi, támadó

Isten: ?

Hatóidő: csata

Hatás: D4/szint

Max. hatásfok: 40D4

TVP: –

VP: 22

Használat: automatikus

Még egy kedves varázslat, amelyről senki sem tudja, honnan lehet megtanulni – az biztos, hogy a Sötét Föld lakói előszeretettel használják, sőt, létezik olyan mágikus fegyver is, amely használatakor kiszülhet a nekromanta csókja.

A varázslat fő erénye, hogy nem csak sebez, de gyógyít is – annyit gyógyulsz, amennyi sebést okoztál. Az igazán szafos dolog az egészben, hogy mentődobás sincs ellene.

A komponens mindössze egy isteni könnycsepp. Segítségével nem gyógyulhatsz max. életpont fölé, és az életpajzs varázslat nem nyújt ellene védelmet.

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.



RYUKU INVÁZIO

Mint bizonyára mindenki észrevette, bekerültek a játékba az ígért kezdő szörnyek és tárgyak. A „kezdőt” itt nem egészen a szó szoros értelmében kell érteni, azért nem 10-20. fordulósoknak szólnak ezek az újítások, az új szörnyek nagy része 7-13. szint között van.

Az újonságok egyik fő attrakcióját a ryuku invázió jelenti. Távoli kontinensről érkezett, apró termetű, sárga bőrtű, ferde szemű harcосok a ryukuk. Első felderítő hajóik a félsziget északi partjainál kötöttek ki – aki arrafelé kalandozik, könnyedén belebotolhat egyik táborukba. A világegést túlélő – esetleg általa egyáltalán nem érintett? – nemzet célja egyértelműen az új világ meghódítása. Talán szerencse, talán balszerencse, hogy a hajók nem keletbebbre, a virágzó alonori királyság partjainál kötöttek ki, hanem a csatornától nyugatra, és így barbár, lakatlan pusztaság tárult eléjük. Persze sokan közülük már elindultak a félsziget belseje felé, és hamarosan rábukkannak a kisvárosokra.

Nyilván a legtöbb kalandozót egyelőre nem az izgatja, hogy vajon követi-e az előrsőt hatalmas, hódításra érkező hajóhad – inkább a nagyszámú új tárgy az érdekes, ami a ryukukkal érkezett. A ryuku vétek és páncélok különlegesen ellenállóak, keménységük az adamantitével vetekszik, és szinte kivétel nélkül mindegyik bír mágikus tulajdonsággal. Persze, nem minden ryuku közkatonánál találhatóak ilyen tárgyak.

A másik újonságot az új küldetésed helyek jelentik. Az eddigiektől eltérően, ezek egyszerű tereptárgyakként kerültek fel a térképre (mint pl. egy márványtorony), nem kell BE parancsot kiadni, ha rálépsz, az ott lakó egy tárgy enciklopédián keresztül automatikusan közli, hogy milyen tárgyat kaphatsz tőle, ha a küldetést teljesíted. A küldetésed legtöbbszor az újonnan bekerült lényekre kell vadászni. Ha a küldetést teljesítetd (megkapod a tárgyat), a házbán újabb feladatot kapsz. A küldetéseket nem csak sorban lehet megcsinálni – bár a jutalom-tárgyak enciklopédiát bölcseletől vagy F parancssal nem lehet megszerezni, IN parancsal mesélhet róla nekem más, és így tudhatsz a küldetésről, mielőtt még az épülethez érnél. Egy küldetést bárhányszor teljesíthetsz, ha képes vagy a kért komponenseket többször összegyűjteni.

A feladatok teljesítéséhez általában az új, 7-13. szintű szörnyekre kell vadászni, tehát nyilván a küldetések is azoknak szólnak, akik ilyen szörnyekkel csatáznak gyakran. Azonban a jutalmul kapott tárgyak némelyikét látva, valószínűleg a TF legőregebb, veterán játékosainak szeme is felcsillan. Várhatóan ők az új szörnyekkel nem fognak Alonor környékén találkozni, de a szörnyidézés és szörnykeresés segítségével nincsenek teljesen kizárva a vadászatból, és vagy a küldetés-tárgyak komponensei, vagy maga a küldetés-tárgy átadása nincs leítelve, az épületek pedig a csatornától keletre

is megtalálhatók. Mindezek mellett, figyeljetelek oda az enciklopédiára, sok olyan tárgy van, ami nem átadható, és/vagy nem ellopható (és lehet, hogy ez néhol hiányozhat az enc-ből is).

Az új szörnyek persze birtokolnak néhány új képességet és varázslatot is, ezekről itt most bővebben nem írok, mindenki fedezze fel őket a saját szórakozására.

EGYÉB FEJLESZTÉSEK, VÁLTOZÁSOK

- Közkívánatra: a csatornától keletre elegendő 3 kalandozó is egy templom felszenteléséhez!
- Egy játékosom most már egyidejűleg 30 kör végéig tartó, és 30 egyéb varázslat lehet az eddigi 10-10 helyett. A korábban tervezett varázslat-összevonás – mint alternatív megoldás ugyanerre a problémára – sajnos nem volt megvalósítható, mivel minden isten más varázslatokat ad híveinek.
- A kinemfogy tegez tünde új esetén tünde nyilat termel.
- A vadászati varázslat szövege szerint, minden lépésnél kapsz szörnyet, azonban a telepörtök használata nem számít lépésnek (csak a városi telepörtöknél a kimozgás). Ezért a program telepörtölalásor NEM generál új szörnyet a mezőre – ha ez nem így lenne, akkor egy körben vadászattal 20 szörnyet lehetne megölni 10 ide-oda telepörtölalással.
- Az öntözés varázslat sikerének esélye síkságon és bozótton valamelyest csökkent.
- Egy új küldetést adó épület került be a játékba (a ryuku építményeken kívül): felépült a fehérbérci város háza a 73,59-es mezőn! A kapott küldetés a szinttől függetlenül, bárki végrehajthatja őket, de inkább az alacsonyabb szintű karaktereknek ajánljuk.

KIHÍVÁS TORNYA

Már egy korábbi krónikában volt szó a kihívás tornyában kapható varázslatokról, de még mindig sok játékos nem érti, hogyan is zajlik a jutalmazás a 4. szinten. Nos, a játékos jutalmul először egy Kragoru varázslatot kap, a legalacsonyabb sorszámmal, ami nincs meg neki. Ha mindegyik megvan neki – nem túl valószínű esemény – csakis akkor lehet megszerezni az ongóliant tombolást.

A 4. szint jutalma eredetileg sem az ongóliant tombolás akart lenni – ez csak végző esetre volt berakva, ha valaki annyira talpraesett, hogy minden Kragoru varázslatot elsajátít. Bizonyos ideig a program nem így működött – aki az ongóliant tombolást kapta, örüljön neki, de ezután már csakis úgy lehet megkapni, ha a 4. szint teljesítésekor minden Kragoru varázslatot ismersz.

Elképzelhető, hogy a jövőben bizonyos Kragoru varázslatok erősítve lesznek.

THOR MIKLÓS

EGY QUWARG NAPLÓJÁBÓL

1. NAP

A nevem Xcétradliuf, a dicső quwarg dinasztiák egyikéből származom. Ezen naplómát sorsom kegyetlen fordulata miatt kezdtem el írni hosszú, kimerítő napok kevéske pihenőidejében.

Hogy egy quwarg nem tud írni? No persze, ez igaz, azonban egy quwargnak nem is kell ezt a képességet birtokolni, mentális erejénél fogva tudja gondolatait agyának egy zugában elraktározni. Hogy ezt később hozzáértők meg tudják fejteni, ne latolgassuk, ez bizonyára nekem fájna...

Békésen elégedtem a mi szapora fajunk dimenziójában. Mint minden harcos társamnak, így nekem is az volt a feladat, hogy hadseregünk hírnevét erősítsem. Nagytudású mágusaink mindannyiunkat felruháztak azon képességgel, hogy más létsíkbeli halálunkkor lelkünk visszatér saját síkunkra, testünk pedig élőholtá alakul, hogy megbosszulja halálunkat.

Minden egyes alkalommal, amikor a föld alatt megnyitott, titkos dimenziókapun átléptünk egy idegen világba, csak az volt a célnk, hogy elpusztítsunk mindent, ami él. Felderítőink voltak ekkor már az idegen területen, azok a mihaszna bogarak, amelyek még a mi apró léptéinkkel mérve is kis pondrók voltak. Miután az ő útbaigazításukkal megtaláltuk az áldozatot, rátámadtunk. Kemény csaták voltak ezek minden alkalommal. Voltak az áldozataim között négylábos szaladgáló, tüskékkel kivert lények, sőt öltem olyat is, amelyik egy magas növényen ült és olyan borzasztó hangot adott, hogy alig bírtam elviselni. Voltak azonban olyan lények is ebben az idegen világban, amelyek két lábon jártak, fegyvereket aggattak magukra és azzal szórakoztak, hogy öljenek. Persze ez nekem jól jött, „írtják ezek saját magukat is” – gondoltam, de én magam soha nem mertem ezeknek a közelébe menni.

Rengetegen jöttünk a titkos kapukon, most már azt is elmondhatom, hogy egy nagyobb invázió előkészítői voltunk. Felmértük az ellenség erejét, feltérképeztük földjeik gyenge pontjait, ahonnan könnyen lehet terjeszkedni.

Épp nem voltam bevetésen, mikor furcsa dolog történt velem. Végtagjaimat elgyöngülni éreztem, talán azt hiszem össze is estem. A testemet láttam elhalványulni, a fejem zúgott, egyre hangosabban és hangosabban már-már az elviselhetetlenség határáig. Beleimint mintha kifordította volna. Aztán elsőétült előttem minden. Amikor magamhoz tértem, akkor döböntem meg igazán...

2. NAP

A földön fekszem. Új volt az érzés, eddig ilyen még nem történt velem. Egy fajtársam magasodott fölem. Egy élőholt! Megnyugodtam, hiszen ez csak egy társam bosszúálló teste, de átvillant az agyamon az az emlék, hogy nem a szokványos módon kerültem el hazámból. Nem éreztem mágusaink óvó bélyegét agyam megfelelő zugában. Az élőholt óriási volt, én ilyen nagyot még nem is láttam. A fejem még kába volt, de megpróbáltam vele kommunikálni. Halk

TÚLÉLŐK FÖLDJE NOVELLAPÁLYÁZAT

Végre sikerült kiértékelnünk a pályázatra beküldött novellákat. Szerencsére jó sok dolga volt a három tagú zsűrinek, mivel jócskán érkeztek be írások. Szoros versenyben végül a következő eredmény született:

I. helyezett:

Angyal József: *Egy quwarg naplójából*

II. helyezett:

Papp Attila: *A túlélő*

III. helyezett:

Haga Györgyi Krisztina: *Az oltár*

Gratulálunk nekik! Természetesen a novellapályázat írásából többet is viszont láthattok a Ghalla Nwes hasábjain. Kívánok minden írói vénával megáldott játékosunknak sok-sok ihletet!

DANI ZOLTÁN

ciripelésemre nem kaptam tőle választ, agyamon azonban végigsöpört egy erőteljes mentális hullám: Talpra!

Ereztem, a barátságatlan felszólítás az élőholt felől jött, mégis értetlenül álltam a történéis előtt, hiszen ezeknek a szerencsétleneknek nincs agyuk. Mégis, a hang csak tőle jöhetett. De mert nem reagáltam rá, a levegőben lógó végtagjaival megfogott, majd felrágattott. Kissé félelem lett úrrá rajtam: erősebb volt nálam és éreztem, hatalmat akar rajtam gyakorolni.

Ekkor láttam meg a mögöttem meditáló kétlábút. Nem volt valami magas, hegyes füle és gusztagustalan aranyszínű haja volt, mellette a fegyverei: egy hosszú hegyes bot és egy másik fegyver, amivel messzire is tud harcolni. Kimerültnék látszott, nem is érttem, hogy a nálam nyilvánvalóan erősebb élőholt miért nem támadta már meg. Bennem volt a vágy, hogy majd én megteszem. Elborított a harci düh, ez erőt adott. Teljes lendülettel indultam a láthatatlan gyenge, könnyű préda felé. Az élőholt gyorsabbnak bizonyult nálam és éleim állt. Megakadályozott a támadásban!

„Állj!” – üvöltött végig az agyamon és olyan fájdalmat éreztem, amit még soha. Újra a földre kerültem, innen láttam már, amint a kétlábú felállt.

Felém jött. Átfutott rajtam egy félelemhullám, ebben a helyzetben kiszolgáltatottnak éreztem magam. Az élőholt is egyre nyilvánvalóbban a kétlábú védte, ezt nem egészen értem. A kétlábú főlém magasodott, megvetően nézett rám, de mert a fegyvere nem volt vele, nem bántott. A félelmem elmúlt, jött helyette egy másik, számomra eddig ismeretlen érzés, a megalázottság.

8. NAP

Az elmúlt napok egy quwarg számára a lehető legrosszabbak voltak. A kétlábúnak tervei voltak velem, rabszolgát akart csinálni belőlem. Folyton fel akart mászni a hátamra, na persze ezt nem hagytam neki. Mindig elugrottam, felé haraptam, karmoltam, de mindannyiszor az élőholt tett helyre; többnyire tettelegességgel. Kezdem belefáradni a dologba, fogyott az erőm, tört az ellenállásom. Többször megpróbáltam ugyan megszökni, mikor a kétlábú mással volt elfoglalva, de az élőholt valahányszor elkapott. Annnyit azért sikerült megéreznem a dologból, hogy az élőholtat valamiféle mágia láncolja a kétlábúhoz, nem önszántából ilyen otromba. De engem nem kötött mágia! Csak a megfelelő alkalmat kellett kivárnom. Végül is a hátamra engedtem a kétlábút. Fizikailag nem viselt meg a dolog, de megalázó volt. Én, a quwarg sereg dicső tagja a hátamon cipeltem az egyik ellenségemet! Végül is megszoktam azokat a jelzéseket, amikkel a kétlábú a tudomra adta az irányítási szándékait. Minden egyes pihenést azzal töltöttem, hogy keressem a menekülés vagy támadás lehetőségét. Egy harcos soha sem adja fel...

34. NAP

Ma végignézhettem, amint a kétlábú végig csinálja azt a rituálét, amelyel engem is megidézett. El kell ismerni, az utóbbi napokban egészen összeszoktunk. Persze a lehetőséget nem adtam fel. Együtt járunk a csatákba. Harci ismereteim folytán tudom, ez neki mekkora előnyt jelent. Eleinte persze úgy helyezkedtem, és úgy mozogtam, hogy a lehető legtöbb sebet kapja. Na de ő sem hülye, az élőholtal intéztette a további fegyelmzésemet. Elég nagy sebet soha nem kapott, azt a keveset meg mindig begógyította. Nem láttam



értelmét tovább ezt a megoldást használni, végső soron a saját épességemet is veszélyeztettem a csatában. Így végül összeszoktunk. Na meg az sem elhanyagolható nézőpont, hogy segít irtani az itt található lényeket. Legalább kevesebb marad az egyre közelgő invázióra.

Az élőholt egy nagy növény hűvösében ült, a kétlábú fegyverét és páncélját takarította. Sok más, arra járó kétlábúnak mutogatta, hogy ő bizony a gazdjának mekkora segítsége. Undorító egy szálnalmas féreg ez.

A kétlábú meg csak medítozott. Már vagy kétszer kaptam enni az élőholttól, mire annak is dolga akadt: a kétlábú egy újabb fajtársamat idézte meg. A szememnek sem akartam hinni, amikor egy királynő teste jelent meg előttünk. Mire vetemedett ez a szerencsétlen?

A királynő ugyanúgy hevert ott, mint hetekkel ezelőtt én. Az élőholt nem nézte, kívül áll szemben, az összes erejével azon volt, hogy a királynőt is megalázza, segítsen a kétlábúnak a betörésében.

78. NAP

Az utóbbi hetek újfent mozgalmak voltak. Saját helyzetemben nem történt semmiféle változás. A kétlábúnak nem tudom, mi baja a fajtámmal, de már egy egész sereget megalázott belőlünk. A királynővel cipelteti a holmiját, szerencsétlen majd megszakad. Azóta a csapat tagja lett egy vadász és egy nagymester is. Utóbbinak a tábornok vigyáznia; örömről erre nehéz volt rávennie. Az élőholt jól végzi a munkáját, ennyiünket is össze tud tartani, persze főleg erőszakkal.

Még mindig nem találtam meg a módját a szökésnek, de nem adom fel. Ami a legszomorúbb az egészben, többször próbálkoztam akkor, amikor fajtámbelinek támadt neki. Amaz nem értette, mit keresek a kétlábúval, igaz nem is nagyon érdekelte őket, vele voltam, ez önmagában elég volt ahhoz, hogy ellenfélnek tekintsenek engem is. A többiek segítségére nemigen számíthattam. A királynő büszkén viselte a fogságot, a nagymester meg gyávának bi-

zonyult. Egyedül a vadász lehetett volna a segítségemre, de mert ő elhagyhatta a táborn, állandóan az élőholt megfigyelése alatt volt.

Hányszor egy fajtársamat megölte, a kétlábú leült, medítált. Éreztem, hogy vibrál a levegő, de soha nem sikerült rájőnnöm, ezt miért csinálta.

Letáborozáskor mindig jött egy küldönc. Nem régen, néhány hete kezdett el utánunk járni. Ezt nem bántotta a kétlábú, mindig beszélt velem valamit, majd a küldönc a kezébe nyomott sok, de nem mindig ugyanannyi sárga kör alakú dolgot. Nem tudtam erre sem rájőnni, ezek mik, de többször adott ezekből más kétlábúaknak cserébe fegyveréket.

86. NAP

Még mindig nem fér a fejembe, hogy miért nem szabadulunk meg ettől a kétlábútól. Már azt is sejtem, hogy hogyan kellene. Az élőholtat kellene először megölni, utána szabad az út. Igen ám, de egyedül nem megy. Meg kell szerveznem a dolgot. Nem tudom, merre megyünk, de már nagyon régen tartunk ugyanabba az irányba. Rosszast sejtek. Vagy inkább nagyon is jól! Megérezem én az ilyesmit. Elkezdődött az invázió! A lehető legjobb alkalom arra, hogy megszabaduljak ettől a csapatától. Eddig azért cipeltem magamon, mert beletörődtem a dologba. Most viszont már láttam a dolog végét: szinte örömmel caplattam végig az ismeretlen tájakon.

Ahogy hagytuk magunk mögött az utat, úgy bizonyosodott meg előttem mindinkább, hogy a megérzésem nem csalt, az invázió megkezdődött.

87. NAP

Megérkezésünkkor nem merészkedett rögtön a sereg közelébe a gyáva. Érdeklődéssel figyeltem seregünk minden egyes mozdulatát. Jól megszervezett támadás volt ez, önzöltek elő a mágusok által nyitott gödörből a társaim és mentek minden irányba amerre csak láttak. A tömeg diadala volt ez. harcosok, felderítők másztak elő tömegével, hátulról ősmágusok fedezték őket. A tömegben itt-ott feltűnt egy anyakirálynő vagy ősuwarg. Ellenállás nem volt, csupán néhány kétlábút lehetett a környéken látni, akik a sereg szélébe próbáltak belekötölni.

88. NAP

Ma végre a sereg közelébe merészkedtünk. Tervemet teljesen elpalástoltam agyam egyik zugában. Az én kétlábúm sem merészkedett messzire a seregbe, csupán a szélét próbálta támadni, sajnos sikerrel. Annak azért örültem, hogy elég sok sebet kapott. Mindennek a tetejére, mikor már láttam, hogy nagyon fárad, egyik mágusunk sav és tűzesőt zúdított ránk. Én részben védve voltam, de azért nekem is jutott. A kétlábú teljesen kimerült, alig tudott leszállni a hátamról. Már esteledett, az élelmékészletet jelentő zsákokkát nem láttam a királynő hátán. A sejtésem be is igazolódott, a vadász nekiindult, hogy élelmet gyűjtsön. Még mindig nem értettem, miért nem szökök el, hiszen a seregünkig nem kellett volna nagy utat megtennie, és ott már az sem számít, ha az élőholt utoléri.

A kétlábúhoz egészen közel feküdtem le, megvártam, amíg az élőholt a vadász után megy. Ez az idő elég volt nekem. Hirtelen felugrottam és minden szabad végtagommal a kétlábú torkát kezdtem el szorítani. Erőm nem hagyott cserben, néhány erőlen próbálkozás után a teste elernyedt. Meglepődtem, mert a testet



elengedni sem volt időm, a kétlábú mellett egy doboz felizzott csakúgy, mint az élettelen test, majd ahogy voltak, mindenestől eltűntek. A zajra visszatérő élőholtok ugrottam, ahogy értem, marcangoltam. Szerencsére sorsukba beletörődött társaim is segítettek, hárman közös erővel, de egyáltalán nem könnyedén győztük le a mágiával erősített társunkat.

89. NAP

Dicső seregünk megbecsült tagjaként az invázióhoz csatlakoztam, melynek során a mai napon egy újabb kétlábúnál sikerült elérnem azt a ragyogást, melynek kíséretében fogvatartóm is eltűnt....

RÁADÁS

mail to: beholder@mail.datanet.hu
from: anyaj@freemail.hu
subject: BUG!

T, TF Játékvezető!

Egy hibát szeretnék javíttatni, miszerint a quwarg invázió megjelenésével a KT képességként befogott szörnyeim 'megvadtak'. Ez csupán annyiban nyilvánult meg, hogy a forduló végén a quwarg harcos amúgy elég gyengésem tetejére nekem támadt, amely egy DEM elvesztését, 10 mező csúszást okozott. Ezenfelül a karakterlapomról törölődtek a befogott lényeim.
Kérlek vizsgálád fölül és Javítsd a hibát.

Köszönettel: Thoron-Laure

TÜLÉLŐK FÖLDJE KAPCSOLAT, KONKAT

□ Tisztelet mindenki! Ha valaki véletlenségből szeretne nekem írni, az inkább ne tegye! Ugyanis címem megváltozott, de ezt már nem írom le, mert a másikkal már kétszer próbálkoztam, de egyszer se sikerült a jót leközelíteni. Mint ahogy a sok sikert az Olimpiára is időben jelent meg. No mindegy! Azért mentál lehet írni. Üdv:

Fi re o'might-eryn (#5708)

SEGÍTSÉG

□ Tisztelet Raia hívó társaim! Részt vennék építő, vagy még csak tervben lévő templom építésében, bárhol Ghallán. A küldetést már megkaptam. A segítséget előre is köszönöm. Bartos Gábor, 2686, Galgapusza, Kossuth u. 84. tel: 35-378-230 **Yar Afzel (#1544)**

□ A nevem Whailing. Itt születtem, ezen a felszigeten. Nem is túl régen. Nem éltam a régi világban, nem láttam a tűzvihart, és nem vett el tőlem semmit Dornodon. De anyám, Darian, sokat, nagyon sokat mesélt nekem a régi életről, amikor nem kellett minden nap ölni, hogy élhess, amikor nem kellett állig fegyverben járni, mindenki házakban lakott, és szép kényelmes ruhákban járt, állatbőrök, páncélok helyett. Mesélt a városokról, iskolákról, színházakról, a békéről. Gyönyörű világ lehetett, és én szomorú voltam, mert nagyon megszerettem, és gondolatban mindennap ott jártam. Mesélt az istenekről is, főleg Eleniosról, akit ő maga is követ. Elmondta, hogy az istenek közül egy, Dornodon volt, aki

APRÓK

elvette tőlünk, tőlem a lehetőséget, hogy abban a világban élhessek. Amikor megkérdeztem, a többi isten, főleg Elenios miért hagyta ezt, csak hallgatott. Később azt mondta, van egy isten, aki harcba szállt a gonosszal, és híveit is háborúba küldi ellenük. Raia-nak hívják. Kereslek hát titeket, Raia papjai, mert közeetek szeretnék tartozni, harcolni a gonosz istennel és híveikkel. Kérlek segítsétek nekem, hogyan lehetnék én is az ő követője, papnöje!

Whailing (#1152)

SZÖVETSEGEK, KT-K

□ Hali mindenkinek! Ez most elég közérdekű, úgyhogy olvassátok el! Nos, a Dragon Ball KT-ről van szó, ami elég sokáig az egyik fő téma lesz a GN hasábjain. Tény, hogy a legtöbben negatív nyilatkoznak róla, de vajon ők mind utálják? Szerintem nem. Szerintem ez a típus esete annak, amikor elindul a főkör, a többi a háta mögött meg utána. Tökéletes példa erre a Khosass (#2506), aki pontosan kifejté, miért utálja a DB-t. A decemberi Krónikában szó szerint ezt írta: T 9163. Itt láthatjuk az okait is: 1. semmi 2. nuku stb. Ehhez hozzá kell tenni, hogy ez a tiszteletré méltó elf 12. fordulás, így

biztosan tudja miről beszél. Így jutottunk el a tényleges okhoz: menőzés. Bizony, most az a király csávó, aki utálja DB-t, és ezt hangoztatja is. Meckanor, a karakterem (e-vel, a múltkor elírták, nem Mackanor) is hasonlóan gondolkozik, bár nem igazán tudja kik ezek DB-sek. Ezért kérem, valamelyikőtök keresse fel Fehér Bércben. Ja, Meckanor tetteikkel is segíteni akar, ahol tud a DB KT-nak. Bár a harcban még nem olyan edzett. Azonban ez ellen a Khosass ellen szívesen leteszelné magát. Kb. egy stílycsoporthban vagytok, Khosass ne félj. A piros szemű szélvész, Meckanor csak rád vért.

Guttman Gergely

□ A Természet Védelmezőinek nevezik magukat. Dru-idáknak. Tisztelem a Tölgyúrnót, papjaiban viszont egyre többször kell csalódnom. Darochaar oltárrombolással fenyegetőzik, míg mások, békés hölgyekre támadnak céltalanul. Igen, rólad van szó, ki Elfelejtett Álmodok néven járod utadat. Emlékszel még Darlanra? Ugye igen? Most már Arnyak járnak nyomodban, úgy talán az enyém sem felejtet. Vigyázz hova lépsz, a Homály elnyelhet, a Sötétség leple megölhet!

Elinder, Arnyak Táncosa (#1120)

ÜZLET

□ Raia küldetéséhez szükségem lenne hét darab róka-farokra, amit jóval bolti ár felett megvennék. Kb. 20 ap/db áron. Bartos Gábor, 2686, Galgapusza, Kossuth u. 84. tel: 35-378-230 **Yar Afzel (#1544)**

Megnyílt az ELYSIUM

EGY HELY, AHOL:

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

EGY HELY, AHOVA ÉRDEMES BENEZNI.

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



VERS

ALMODTAM

*Álmodtam,
Sötét tájon jártam álomban.
Csak mentem, mentem, el mégse fáradtam,
Mert csak álmodtam.*

*Álmodtam,
Nagy csatákban barcoltam váramban.
Testem száz seből vívett, mégis nyugodtan állottam,
Mert csak álmodtam.*

*Álmodtam,
Álomban az ég felé vágyódtam.
Szárnyak nélkül oly szépen szállottam,
Mert csak álmodtam.*

Fi re o'might-eryn (#5708)

JÓ ÉJTT KIVÁNOK

*Jó éjtt kívánok neked így messze tőled távol
papírra le nem írhatom mennyire bírányol
érintésed illúzióját sorozja felém a szél
s a levegő szárnyán eljött szünetelt életre kél*

*Látom őt és téged látlak rád vetül az álomárnyék
ölelő karjai között tízezerszer rád találnék
de csak árnyék de csak álom de csak képezet
de csak ábránd amit most magamnak képezel*

*Tested tőlem messze pihen alszol már talán
a fénylő hold néz le rád e csendes éjszakán
tekintelenek sugára végigsimít testeden
tekintelenek sugára engem is réjt csendesen*

*Lassan elborít az álom és indulok szállók feléd
bőrömmön érzem az éjjel melegítővis lebeletét
repülök a felhők alatt subanok a felhők felett
magam előtt kergetem a rád találó képezetet*
Craz (#4097), Összhangzat KT

*Mindig jövök, s nem vagyok sehol,
Lelkem beragyogja az eget,
Nézed talán messze, valahol,
S megismogatom a szívedet.*
Tsukipashy (#2727)

ORLANNAK

*Egyik éjjel átöleltél, tiszta-zóftal fényed reményt bo-
zott,
De túl sokáig volt uram a sötétség, túl sokáig a kín,
a fájdalom,
Szeretni jöttél, jászoltam Veled, szeretni bívtál, nem
értetelek,
S most nem tudom hogyan kérjék Tőled bocsánatot.*

*Életek múltak el, míg egy volt utunk,
S végre szép emlékek bognak újra élen,
Veled újra tiszta lesz a fény, a dal, a nevetés,
S nem tudom minden néma könnyedél,
Fájdalmadért, bogyan kérjék tőled bocsánatot.*

Thyry Corlain (#2027)

SONAK NERY

*Versedben rím nincs Sonak Nery!
De tebetség megkedőjelezni senki sem meri.
Versedben bár igen kevés az értelem,
Mégis mellette egy másik oly vértelen!*

Fi re o'might-eryn (#5708)

EGYÉB

Amióta aurám főhéher, senki nem áll velem szóba. És ezek az alakok szídják a Sárkánygömb mélyéről fel-tűrő gigantikus erőt ábrázoló jelvény hordozóit, mert el-rontják a napjukat. Nektek mondom: az rontja el a na-pot, ha sunyi, de mégis kedves árnyanmó barátod, akivel együtt már órákat beszéltél, másnap az orra alatt motyog valami köszönetfélélt, majd elmegy. Ti minden ok nélkül háborúztok! Khossas! Hagyd a fenyegetőzést! Van egy ajánlatom számokra: azonnal indulj Fehérbérc felé. Ha idősérs, megküzdiünk. Először is kapsz tőlem egy csontszürést és egy DEM-et. Ha én nyerek, örökre abbahagyd a fenyegetőzést. Ha esetleg valahogy te nyer-nél, tiéd minden kincsem, és többé nem emelek szót a sárkánylabdások ellen. Fontold meg, én itt várok! A pi-rros szemű szélvész: **Meckanor (#4834)**

■ Hello! Szerintetek melyik a legjobb isten a három közül: Dornodon, Raia vagy Sheran? Írjatok a (#2879)-es számrá, vagy küldjétek mailt: arusso@freemail.hu Nem tudom elődönteni, melyik a jobb.

Aruso Strequilen (#2879)

■ Szeretettel értesítjük minden kedves ismerősünket és barátunkat, hogy visszatértünk Tisztelettel:

Thyry Corlain (#2027), **Sötét Orlan (#3409)**,
Yavanna (#5409), **Sötét Sean (#3974)**,
Aranyárskány Cseng (#4724),
Morvhen Con Tiebls (#1083)

OSOK VÁROSA KALAND

■ FC-hez keresek társakat a 2. szinten. Nekem illatom is lehettem van. **Jenyfer (#9772)**

■ Galetktársasim! Továbbra is keresek társ(ak)at a 2. szinten az FC-hez. A (#9950)-es mentálra is írhattok. **Trim Aencral (#5500)**

■ Tiszteletem lárvá hölgyek és urak! FC-hez keresek társ(ak)at az 1. szinten. Elég sürgős, bár még nem tudom mi lesz velem, mire megjelenik az AK. Ha benne lennék a közös felköltözésben, írj: Szabó Ádám, 1115 Budapest, Ercsi út 9., vagy telefonálj: 30-232-8293! Gazdag zsákmány mindenkinek! **Sikoly (#2459)**

■ Új mindenkinek! Társakat keresek a 2. szint 50. és 51. kalandjához. A lopakodást, lopást, átkosorást, nyomkövetést vállalom, de némi csapdaészlelés jól jönne meg. A régészkedéshez sajnos nem értek. Az 50-hoz jól jönne egy ütő karakter, mert a fattrakkal különben gond lesz. Tamás, 82-494-454 **Nemesis (#9186)**

■ Údv mindenkinek! Théuszess vagyok. Társakat keresek az 51-es TK-hoz. Tudok infóval szolgálni a TK-ról. Ha jelentkezel, csapdaészlelés és lopásod legyen magas! Címem: Tóth Sándor, 7759 Lányócsok, Erdélyi u. 31. **Théuszess (#5884)**

SZÖVETSÉGEK

■ A Hegymély gyermekei szövetség átalakult! A nevünk mostantól Teológia Rend, avagy a Hit Őrzői. Célunk: az ősi istenek felkutatása a Templom együttműködésével. Képzéletek csak el, milyen lenne, ha ismét istenek önnak lépteinket a veszélyek közepette, s részese-dhetnek mágiájukból is! Mekkora segítséget nyújthatnának az Ellenség ellen, hisz nekik is céljuk, hogy eltűnjének az elhagyott puszták. Ha felkeltette figyelmedet a hírde-tés, érdeklődhetts nálam: Fortian (Kis Ferenc, 6400 Kis-kunhalas, Felsőöregszőlők 250/b, tel.: 77-428-651) vagy bármelyik tagunknál. Ja, és várunk minden iste-nekkel kapcsolatos feliratot is a segítőszándékúaktól. Az átalakult Hegymély Gyermekei:

Teológia Rend, avagy a Hit Őrzői (#15015)

■ ... és akkor megvilágosodtam. Az isteni Fény körbe-ölelt, felemelt, megisztított. A kétségektől, s hazug eszméktől, amelyben azt artított, hogy higgyek, egyaránt. Rábédretem: küldetésem van itt a Hegyben, társakra is leltem elhivatásban. Rettegének az ereteknek: mert nem lesz övek a Teológia Rend, avagy a Hit Őrzői (#15015) szövetségbe, s derítsünk együtt fényt az istennel kap-csolatos titkokra! A galetki templom ajánlásával, az isteni szövetség:

Ravandol Bölcs (#3634), Bölcsök Köre (#15040)

■ Istentelen idöket élünk. Véget akarsz ennek vetni? Csatalokoz hozzánk, s keresd velünk együtt az isteneket. Lépi be a Teológia Rend, avagy a Hit Őrzői (#15015) szövetségbe, s derítsünk együtt fényt az istennel kap-csolatos titkokra! A galetki templom ajánlásával, az isteni szövetség:

Teológia Rend, avagy a Hit Őrzői (#15015)

■ Mutánsok, örültek, kitaszítottak, boszorkánymeste-rek, külfödcök! Az Apokalipszis rend (#15034) tagfelé-letet hirdet. Ha úgy érzed más vagy mint a többi galetki, és van saját egyéniséged, írj!

Ruh Nestah (#7734), az átok

■ Az Apokalipszis Rend (#15034) vár sorába mind-denkit, aki úgy érzi más mint a többi.

Ruh Nestah (#7734), a féreg

■ Ezen hozzászólásomat ajánlom népünk nagy tanító-ja, Veljigolm (#6128) mestel figyelmébe. Sajnos né-pünk jövőbeli sorsadása eleve ellendeltette: a meg-gondolatlan szövetségialapítás 67 (!) ún. szövetség létrehozását eredményezte. Minden józan galetki belát-hatja, hogy ebből jó nem sültet ki: a Telon hegy ennyi színvonalas szövetség fenntartásála nem képes. A böl-csek, az ő méltatlan bölcsességekben, elhatározták, hogy segítő kezét nyújtanak az alla lászólokoknak. Avagy meddig maladhat megfontolt a bölcs, amikor látja lelkes felelőaljai szenvedését? S meddig nézheti azt száraz szemmel, hogy éltékes tálsátsagok mennek tönkre úgy, hogy semmit se tesz ellene? Hisszük és valljuk: a hegy tölténelme nem csak megcsig velünk, nem csak az el-nyomók diktálják, hanem mi illük. Hitvallásunknak taljuk, hogy színvonalas szlepejátékok valósítunk meg, amennyile lehet önelőből. De ehhez szükségünk van a ti segítségétekre. Ha mi nem segítünk egymásnak, senki se fog. Ezennel kélem azon lelkes szlevezők jelenke-zését, akik szövetségés ötletekkel vannak tele, de a ke-gyetlen köfülmények és a vak életlen ellenük földult. Dága soltsátsak: Egyesüljünk! A mi chaltánk lehetővé teszi, hogy ötleteiteket egy az egybe lésvéve tegyük, így fővállalva éltkedendetek immámalom együtt küzdünk a jóélt. Az nem lehet, hogy telvetek kálba vesszenek! Minden egyes megkesedelett galetki fáj a bölcs szívé-nek, s ha kétségeitek támadnának, bízzatok egymásban! Csak az elős lépés nehéz. A többi már csak lajtunk mű-lik.

Mahul Bölcsök Bölcs (#5112)

ÜZLET

■ Az 1. és 2. szinten keresek varázstárgyakat. Elsősor-ban az ügyességet, mágiát, gyorsaságot, regenerációt és sebző mérget növelő tárgyak érdekelnek. Fizetés tár-gyakkal vagy arannyal. Ha van ilyen tárgyad, írj: Szabó Ádám, 1115 Budapest, Ercsi út 9. Írd meg mire van szükséged!

Arikel (#7196)

■ Megvételekre keresek rengeteg ekinda haját és/vagy nyomkereső fejpántját. Utóbbi nagyon sürgős! Fizetés arannyal vagy tárgyban. (A cikk megjelenésekor valószí-nűleg már az 5. szinten lesztek.)

Nosferatu (#2844)

VERS

A BENNED REJTŐZŐ MÉLYSÉG

*Csak a tűz fogott meg és az ég
Hagyta a fiát láncolni az éhen
A láncokat letörve és a bennem
Rejtőzõ ballálal a folyó felett
Zuhantam az ég felé, de
Visszarántott a szél a tűz,
Ez a változó szerelem a csillagok alatt*

*A magasból szálltam le, bogy lássam
Az örökbe változó kék szemet,
Most elváltál a tűz, a fény,
Magamban a láncokkal
Te lassan égés, én lángolok,
Hát baljunkt együtt vagy élünk együtt
A sóltól fényében és az ég felett
Láncok nélkülül az éj tüzeiben.*

Viora (#7618)

PARADOXON

*Síró nevetés
Boldog szenvedés
Öszinte teltetés
Nyugodt rettegés
Csendes üvöltés*

*Átkozott áldás
Részeg józanodás
Huzag igazmondás
Békés gyilkolás
Ördögi áldomás*

*Szerelmes gyűlölet
Kedeti lebegéjfellet
Lebilincsel képzület
Kegyetlen könyörület
Galetki szeretet*

A Hegy mélyén minden paradox.

Déli Mosoly Jex (#4218)

□ Társaim, galetkik! Dart Mahul kérdésnek tesztek eleget: íme egy vers, aminek az az értelmét keresed, s mikor úgy írtam.

ÉLETÉRŐL, HALÁLÉRŐL

*Furcsa az élet, furcsa a halál
Akárbogy élsz, ügyis megtalál,
A lét rossz között valamelyik,
Melyek időnként egymást fedik.*

*Ha először élél, majd megbaltál
Bármít: jót és rosszat csináltál
Ügyis elfj újra az élet,
Égy új cél, melyet berégez*

*Égy lélek által egy test
Ki élő és sosem rest
Igaz, csak egy ideig
Mert a sebek befedték,*

*ÉS TALÁN NEM KEL FEL TÖBBÉ
MÁS ÉLETÉNEK NEM TESZ SZEBBÉ
HISZ BIÁBA ALKOT MARADANDÓT
HA SENKI SEM LÁJA A FONYMÓDÁBÓL
AZ ÉLETT.*

Ha tetszett, írók még:

Skant Venz, a bárd (#6744)

EGYB

□ A legenda szerint az idők kezdetén a gonosz a mélybe taszított. Sötét ereje elvált a jóság fényétől, hogy később a gyengeség és a kétségbeesés hívja majd elő. És akkor a Sötét Hatalmak küldöttéi bejárják a galetki lakta hegyeket, tüzzel és vérral pusztítva el azt, aki az útjába kerül.

Lord Xanatusz (#3550)

□ A minap bentement egy barlangba. Kiderült, Hőszákel Armond Bölcs barlangjába keveredtem. Természetesen a klánokról és szövetségekről folyt a társalgás. Meglepő tapasztalat volt, hogy egy Bölcs egyáltalán beengedett a barlangba. Armond annak a Bárd klánnak a tagja, aminek én is tagja voltam egy ideig. Aztán meglepettlen a puhány tehetetlenség szemlélett, ami eluralkodott a klánon belül. Azóta több klán tagja voltam, de még nem találtam meg a nekem valóit. Az összbonyomósam Armond-ról az volt, hogy bár alapjában véve a jó szándék vezérli, nem érti meg a galetki népet fenyegető veszélyek mibenlétét, inkább az általa ismert rendbe bele nem illő dolgokat tekinti veszélyesnek. Ha ez jellemző az egész Bölcsök Körére, akkor csak sajnálatom tudom kifejezni amiatt, hogy ilyen kiváló képességű galetkikkel kell ellenségeskednem. Persze azért szívesen kibelezem a Bölcsöket, ha csak ezzel érhetek el eredményt a Hatalmasok ellen folytatott küzdelemben.

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

□ A Sötét Hatalmak üzenete a tisztalelkű, makuláltan söpördnek: „Jigázatok galetkik! A kiürtök megszólalnak hamar, az Angyal lángpallosával az ég burkára telepzik, s feltörlik a pecsét! Új íflet, új bíró jövel. Ezer évek rettegik érkezésem, az ellenemre készülő rend menthetetlenül elbukott, s mielőtt új, galetkik, végleg lebuhtok a pokol fenekére, még láthatjátok diadalmas visszatértem!” A Sötét Hatalmak első számú küldötté:

Lord Xanatusz (#3550)

LEVÉL RAVENDEL „BÖLCSHÖZ”

Még a világ világ, légyen az bármelyik

Egy törvény állandó és létezik.

Az erősebb él a harc jagán,

Előbb ér fel a létra fokán.

A törvény rád is vonatkozik galetki,

Nem is próbáld kibújni, légy te akárho.

Mindenre szükség van a végső harc során,

Ha kiérdemelled te is ott lehetsz talán.

Tehdél nem siránkozz annyit testvérem,

(Mert az vagy biába tagadod)

Ha nem akard hát ne bagyd el barlangod!

Maradj otthon zenélgess kedvedre,

Portyázgass beszélgetésre epedve.

Az igazi harcosok nem bíresnek hanem bősök

Ennek megmondható a múlt és az ösök.

Szavaimra figyeljetelek ifjú galetkik!

A harcosok útja él és létezik!

Az enyveskező barcmester:

Mr. Max (#9518)

□ Dart Mahul! A nemrég elküldött leveled után megvilágosodtam. Itt szeretnék fölled bocsánatot kérni. Remélem elfogadod! Baráti üdvözlételek:

Magmatikus Bűzfelhőszáj (#8506)

□ Őszi alkony, téli éj, tavaszi hajnal? Alkonyattól pirkadatig vírekek? Valami itt nagyon büzhik... Szarnokság- és sárkányszagot éretek. Döglött Hajnal-Dax, aznyak beszédo nevet adott neked? Igazlátók! Cselekedjünk, mielőtt belefutunk a sárkányszarba!

Eki-eki Eki-eki vapang (#2771)

□ Galetkik! Tudatom minden hozzám hasonló és velem ellentétes gondolkodási galetkivel, hogy elhagom a Teron-hegységet és a galetki népet barátommal, Deuimantrossal együtt. (Abbahagyjuk a játékat az ÖV-n.) Az eretnek boszorkánymester a galetkikül távol, egy félreeső barlangban fog tovább éldelgélmi, ott várja az apokalipszist, amikor a gonoszság lesz az úr a galetkik között. Ami engem illet, mint a Sötét Hatalmak első számú küldötté, visszatérek az én – makuláltanul gonosz – ősemhez. Feladatomat teljesítem, a gonoszság már köztetek jár. Ne meneküljete a gonoszság elől, hanem váljatok egygé vele, fogadjátok magatokba hát! Sötét lelki társaim! Folyósátok, amit mi elkezdtünk Deuimantrossal, teljesítéte a pusztítás hitét.

Lord Xanatusz (#3550),

□ Íme ismét tanúbizonyságát adták a galetkik, hogy teljesen éldemtelenek az ösök bizalmába. Hogyan? Hát szelintetek való az, hogy solánk közé népbuhtók csepegetik mézizű melgüket? Hogy galetki galetkinek falkasa? Hogy egymás káfla nyelészkednek? S az egyikük (#9144) bitang módon az eljövendo generációt is losszla nevelji! Feljétek és leszkessék a tolvajok ama készülő fekete könyvét, melt amikolon szentségleen nevik felolvastatik, eléli öket a kímelő kalma, s a pokol kénköves lángjai elől nem menekülhetnek immul odvas ülegek melyéle. Hallgassátok a gyszahalgatot! Élteek szől.

Dart Bölcs (#5112)

□ Most elegem lett! Hogyan képzétek ezt egyesek? Betelt a pohár, nincsen többet kegelem! Mostantól kezdve éberen várok mindenkit a magikus csapdál is felszerelt (#3634)-es barlangban. Ha pedig észreveszem, hogy valaki lopni akar, azt megfúllasztom lehetetémmel. Lehet, hogy ez elég durván hangzik pont az én számból, de elegem lett abból, hogy állandoan meglagnak. Akinek nem tetszik, az lojon a „pröfétáit” meg a csűrühéjtől!

Ravandel bölcs (#3634)

□ Üdvözlét minden harcos lelki galetkinek! Bár csak nemrég tüntem fel a homályból, nevemet hamarosan emlegetni fogjátok. A színtre érkezéven úgy hallottam minden szálat a halhatatlanok tartanak a kezükben. Nem törhetem, hogy egyes galetkik hatalmukat kihalnálva rettegésben tartják a népem. Tehát szavaimra figyeljeteke hatalmasok! Hogy ki vagytok? Majd megtudom, mikor kizívom belőled az energiát, és a képedbe kacakok. Nem kell hozzám előjnni, majd én emlegek felcicomázott barlangodba, és mikor megjelenek, tudni fogod: eljött a megdér. Hahaha... Ha nem jutottam meg el hozzád, és magadra ismersz gazfickó, kihívhatod magad ellen a sorsot, ha a 6659-es erödményt meglátogatod.

Keoma, a halhatatlan vadász

KÁOSZ GALAKTIKA

□ A Gollam szektorban eladó 1 db King jr. radarzavaró és 2 db Ruffon féle elfogy zavaró. Ár megegyezés szerint. Cseréről is szö lehet!

SZyGy (#1080), aki mindenkit szeret

□ Hé emberek és egyebek! Liannen az irlgalmaz! A megbocsátás? Ezek egyikét sem tapasztaltam meg eddigi útjaimon. Az irlgom valahogy nem összegezethető az éldetvielemmel. Ha megdobnak kövel, visszalövék Mac-robaltal. Ez csak így működik. Igyekszem kerülni a föllesleges vérontást, de ha felhosszantának, olyasmiket tesztek, amiket nem kéne. Erre a legjobb példa az utóbbi pár nap az Öhiken. Parmenion, Maren boccs. Rossz helyen voltatok, rossz időben. Maren, nekem még szótlan is, hogy kerüld el a környéket. Melleseg ha fölött szervezel, szöjl nekem is! A Tintanic csillaghagyó szorosan követni fog, fél tucat löveggel célzozza az ellent. Már ha egy szektorban lesztünk. Fajom egyike legösibb népének, a szktáknak két sorával búcsúzom, ami erre is vonatkoztathatna: „Haj reggöreitem, azt is megadhajta a nagy Üristen!”

Anastasius Foct