

TARTALOM

ALANORI KRÓNIKA

KITIN LÁZADÓ 2

A KG novella folytatása

SHADOWRUN – OLVASÓI ROVAT 7

Trükkös kérdések – cseles válaszok

ÁRNYAK KÖZÖTT 8

Shadowrun modul

AZOK A RÉGI SZÉP IDŐK... 13

A fantasy novella befejezése

KÁRTYATRÜKKÖK 19

HKK ötletek, kombók

ERŐFORRÁSOK 20

Mi mennyit ér a Magicben és a HKK-ban?

HOGYAN CSINÁLJAM 23

HKK rejtvény

KÉRDEZZ-FELELEK ROVAT 26

HKK kérdések és válaszok

VERSENYBESZÁMOLÓK 28

Budapest, Nyíregyháza, Debrecen és Veszprém

MAGIC: THE GATHERING VERSENYEK 31

Olaszországból és a Magic Nemzeti Bajnokságról

KIVONT LAPOK A HKK 2. KIADÁSÁBAN 32

Mit és miért?

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA 34

Mi a ' má' meg'in'!!

SZÖVETSÉGI SZEMLE 36

Hírek, hirdetések, érdekességek a KG világából

GHALLA NEWS 37

Mi minden történt Erdauinon?

Szerkesztői üzenet

Sziaosztok! Lassan itt a nyár, itt a szünidő, de az Alanori Krónika továbbra is rendületlenül jelenik meg minden hónap végén. Reméljük a nyári szünetben sem hagytok bennünket cserben, és továbbra is lelkes olvasói maradtok az újságnak. És most egy kis ízelítő az ajánlatunkból: kivesézhetitek a Shadowrun szerepjátékverseny modulját, csámcsoghattok a HKK 2. kiadásából kivont lapokon, remek írások (Patkány, Fortamin legújabb remeke, a Kitin lázadó és a fantasy novella befejezése).

Figyelem! Akinek van kedve a Holdtöltében már megkedvelt, Maci-féle levelezési rovatot olvasni az újságban, az írjon levelet Macinak! Megfelelő számú íromány beérkezése esetén rendszeresen olvashatjátok majd lapunk hasábjain a saját véleményeiteket Maci kommentálásában.

A KG-n és TF-en nem játszó olvasóink figyelmét ismét felhívom, hogy a Beholder Bt-nél elő lehet fizetni az újságot. Részletek az előző (márciusi) számban.

További jó szórakozást az olvasáshoz!

DANI ZOLTÁN

ALANORI KRÓNIKA

1. évfolyam 5. szám – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán

Szerkesztő: Tihor Miklós

Nyelvi lektor: Borbély György

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád

Grafikák: Cziráki Gergely, Fischer Tamás

Borítófestmény: Jim Nelson © Fasa Corp. **Borító:** Prekop László

Felelős kiadó: Mazán Zsolt

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

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas

Felelős vezető: Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

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

Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza. A Shadowrun a Fasa Corp., A Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, a Türelők Földje, a Káosz Galaktika és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Bt. bejegyzett védjegye.

KITIN LÁZADÓ

2. RÉSZ

Mi ér többet: a hosszú, unalmas, biztonságos élet, vagy a fékevesztett, életveszélyes szabadság? Különösen nehéz a válasz, ha a fajtád szótárában a szabadság annyit jelent, hogy halál.

– Meddig bírják még? – kérdezte Meise.

Kitinen kívül már csak két inszektoid volt életben. Kszossz lázasan fetrengett, az álcázótiszt viszont órák óta meg sem moccant.

– Minden azon múlik, hogy meddig bírják ki a mezonok. Ha le tudnánk rázni őket, vagy ha elmennének, akkor legalább minimális esélyünk lenne arra, hogy elérjünk egy bolyvilágot.

– Egy inszektoid anyabolygót? Hiszen azok többszáz fényévnire vannak!

– Á, dehog. Én egy olyan embervilágról beszéllek, ahol letelepítettek egy inszektoid királynőt. Kszosszéknek sürgősen hormonokra van szükségük, különben nyomorultul elpusztulnak. A Kasutu-san például itt van, alig egy ugrásnyira.

– Nem ülhetünk ölbe tett kézzel. Lehet, hogy a mezonok hónapokig itt köröznek. Nem lehet a véletlen műve, hogy egyszerre kattent is felbukkant. Szerintem készülnek valamire, mi meg pont belefutottunk az előőr-sükbe.

Kitin összekuporodva, mozdulatlanul állt a lány mellett. Miután az orvosi berendezésekre kötötték a sérülteket, nem akadt tennivalójuk. Biztonsági okokból sem a gravitációt, sem a világtást nem merték helyreállítani. Némán ültek egymás mellett. A csendet végül Meise törte meg. A feszültséget enyhítendő, mesélni kezdett magáról. Kitin nem válaszolt. Nem lehetett tudni, hogy alszik-e, vagy figyel a lány szavaira. Aztán egyszer csak ő is megszólalt.

– Tudod, miért vettelek fel a hajómra? – kérdezte.

– Miért?

– Azért, mert jelentkeztél. Még soha sem fordult elő, hogy egy ember lett volna az utasom. Sőt, egyetlen más idegen faj tagja sem

akart velünk jönni. Mindenki a maga fajtájával akar repülni. Kíváncsi lettem, hogy milyen az az ember, aki nem fél bemászni egy inszektoid odúba.

Már két napja lapultak a sziklán. Társaikkal percekkel a megmenekülésük után haltak meg. Semmit sem tehettek értük. Kitiint éppen ez a tehetetlenség nyomasztotta. Úgy érezte, kapitányként csődöt mondott, hogy védte meg azokat, akik rábízták az életüket. Örült, hogy itt volt az ember, akit nem kínozott a rettenetes elvonás fájdalma. Volt kihez beszélnie.

– Nem hiszem, hogy sokáig kibírják ebben a pokolban. A röpködő sziklák őket is fenyegetik. Jobban, mint minket, hiszen a *Lázadót* többé-kevésbé védi ez a kődarab. Vess egy pillantást az energiateljesítőnkre. A mezonok vadul lövöldöznek. Nem merik a pajzsukra bízni magukat. Ha egy kis szerencsénk van, akkor elfogy az energiájuk, és hazamennek feltankolni. A kérdés csak az, hogy ki bírja tovább?

– Lehet, hogy harc nélkül megússzuk a dolgot?

– Megússzuk? A legénységem két tagja halott, és te megúszásról beszélsz?

– Igazad van. Sajnálom. Tudod, én most láttam először mezonokat. Kicsit meg vagyok ijedve. Annyi félelmetes dolgot hallottam rólok.

– Akkor még nem is jártál rosszul. Amikor először harcoltam egy Halálmadar ellen, félőrült voltam a rettegéstől.

– Te harcoltál a mezonok ellen? És még élsz?

– Nem a saját szakállamra szálltam szembe velük. A megbízóm meg tisztességesen felszerelt... Akkortájt Nagy JM-nek dolgoztam.

Meise tágra nyílt szemmel bámul a rovarra.

– Úgy érted, hogy Juliano Maximioneknak?

Kitin szótlán bólintott.

A lány csendben maradt, és megpróbálta megemésztetni a hallottakat. Nagy JM a Peremvidék egyik eleven legendája volt. A térség egyik legnagyobb mamutállalatának tulajdonosa már kétszáz évvel ezelőtt is olyan gazdag volt, hogy saját flottájával kísérte el Heolh császárt a mezonok elleni háborúba. Főhadiszállásáról bolygók százainak az életét irányítja, kormányokat meneszt, felkeléseket szít, vagy éppen tipor el. Kémei és ügynökei még a cápák fellegváraiba is beférkőztek. Ezernyi félbarbárvilágon imádják istenségnek kijáró tisztelettel. Egyszerre akár tucatnyi helyi birodalommal hadakozik, hogy azután egyik pillanatról a másikra békejobbot nyújtson nekik.

Ha él még egyáltalán, akkor legalább 400 éves lehet. Alakját mesék és híresztelések vonták ködbe, azt azonban mindenki tudni vélte, hogy Nagy JM azon kevés magánemberek egyike – talán az egyetlen ilyen –, aki a szektorok közötti ugrásra is képes őriásúrhajóval rendelkezik. Ezen a hajón, az *Overlordon* az utóbbi száz évben nem járt kívülálló, vagy ha igen, akkor arról bölcsen hallgatott. A nagyúr kertülte a csillagokat, szinte mindig kint, a csillagközi űrben tartózkodott.

– Te Nagy JM ügynöke vagy?

– Ugyan már. Én Kitin vagyok. A Lázadó. Soha senkinek nem leszek a szolgálója. Még neki sem. Megbízott, megfizetett, és én teljesíttem, amire vállalkoztam. Üzletet kötöttünk.

– Akkor arra sincs remény, hogy hirtelen előbukkan egy tucatnyi hajó és szétlővi a Halálmadarakat?

– Mi most éppen vesztes pozícióban vagyunk. JM sohasem segít a vesztesre állónak. Az ügynöke szerint ez ellentétes volna a természetes kiválasztódás elvével.

– Ti inszektoidok nem hisztek a kiválasztódás elvében?

– Mi teljesen másként látjuk a világot, mint az emberek. A boly világa a rend és a harmónia világa. Mindenkinek megvan a maga megszabott, szűk kis helye, ahol élete végéig boldogan élvezgetélhat.

– Neked viszont túl szűk volt ez az előre kijelölt kis hely, ezért kitörtél a bolyból. Így lettél renegát kapitány?

Kitin zöldesen csillogó összetett szemén vörös árnyék suhant át. Meise tudta, hogy ez a mosoly megfelelője.

– A biztonságos börtön helyett a szabadságot választottam. Eddig úgy tűnt, hogy jól tettem. Bejártam a galaktikát, megismertem ezernyi idegen világot.

– Ezért még nem kellett volna lelépned otthonról. Tudom, hogy számtalan inszektoid hajó járja az űrt, és ezeknek a kapitányai nem mondtak búcsút a honi bolyoknak.

– Ez igaz. A galaktika-szerte nyilvántartott űrhajóknak több mint a fele a fajtám tulajdonában van. Nézd meg azonban, hogy milyen hajókról van szó. Nagy részük menetrend szerinti járatként ingázik két bolyvilág között, vagy mindig ugyanazon az útvonalon haladva terhet fuvaroz egy anyaboly és egy külső telep között. A kapitányokról már a kikeltetésükkor tudni lehet, hogy melyik járaton fogják leélni az életüket.

– Ott vannak még a hadihajóitok is.

– Az Armada nagy része is csak járőrmaszácokból áll. Telerakják őket harcosokkal, akik azután életük végéig fent keringenek a boly körül, várva, hogy jöjjen végre valaki, aki ellen megvédehetnek az imádott királynőket.

– Nincs túl jó véleményed róluk sem.

– Nézd, nem szeretném, ha azt hinnéd, hogy az irigység, a kítaszítottság érzése beszélt belőlem, amikor kritizálok a népemet. Én is azt szeretném, ha boldogok lennének. Sajnos nagy részük tökéletesen elégedett a jelenlegi állapotokkal. Mindenki egyenlő, mindenki a királynőnek szolgálja. Van aki a munkaerejével szolgálja a mindenhátó közösséget, van aki más képességeivel.

– Még sohasem láttam királynőt. Mesélt róluk!

Kitin egy pillantást vetett a műszerekre, majd válaszolt.

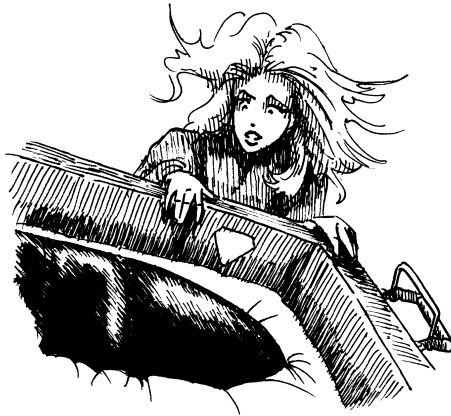
– Nem csoda, hogy nem találkoztál velük, a nagy királynők ugyanis sohasem hagyják el a boly legmélyét.

– És az új telepek? Amikor szerződést kötök egy idegen bolygóval? Hogy jutnak el az új otthonba?

– A nagy királynő köt szerződést, de ő maga nem költözik el. Egy hormonálisan előérlelt kis-királynőt küldenek el, aki azután megteremti az új boly alapjait.

– Mi a különbség a kis és a nagy királynő között?

– Igazából nincs óriási különbség, bármelyik kis királynőből lehetne nagy királynő, ha megkapná a szükséges hormonokat. Tu-



– Odad, létezik egyfajta „alapinszektoid” genetikai minta. Ez már minden lárvakezdeményben megtalálható. Kelteletés előtt a dolgozók a boly igényei szerinti mértékben hormonok adagolásával manipulálják a lárvák fejlődését. Így, ha kell tudósokat, ha kell katonákat, vagy éppen heréket kaphatunk. Egy királynő alig nagyobb egy átlagos inszektoidnál. Távorról sem olyan felduzzasztott testű, nyálkás petézőgép, mint ahogy azt sokan hiszik. Nem neki kell szülnie az összes petét. Arra ott van a sokezer kis királynő.

Elhallgatott, majd folytatta:

– Kszossz azt hitte rólad, hogy te egy ember kis királynő vagy. Eddig ugyanis csak hancsi embereket láttott. Hozzájuk képest tényleg robosztus az alkatod. Nem fekete a fejszöröd, és a szemed is más színű.

– Kszossz dolgozó, ugye?

– Persze, akárcsak a legtöbb inszektoid, akivel szerte a Galaktikában találkozhatsz. A legtöbb gazdag bolygó létesít magának egy bolyt, ami azután viszonylag egyszerűen ellátja igénytelen, olcsó munkaerővel. Valamelyik magányos szigetre, vagy elzárt völgybe letelepítenek egy királynőt, és tíz év múlva minden munkaerőgondjuk megoldódik.

– Ilyen rövid idő alatt kifejlődik egy új boly?

Kitin szemén hosszú időn át ragyogott a derűltség fénye.

– Tudod, mi inszektoidok nagyon szaporá népség vagyunk. Az ősi időkben meg voltunk arról győződve, hogy nemsokára mi leszünk a galaxis teljhatalmú urai. Hiszen senki sem mérkőzhet velünk. Önfeláldozóak vagyunk, a harcossaink nem ismerik a félelmet vagy a kételet. Mindenki alázatosan követi a királynők utasításait. Akár tűzbe mennének értük. A háborús veszteségeket pillanatok alatt pótolni tudjuk, nem kell időt vesztegetnünk a harcosok kiképzésére, eleve annak kelljük ki őket. A tömegrohamjainktól még a xenók is rettegtek. Ha kellett, fejjel mentünk a falnak, és a hegyeket is elhordtuk. Mindenkinél jobbabbak voltunk.

Egy pillanatra elhallgatott, majd halkán folytatta.

– Mégsem lett semmi az egészről. Hiába a vakfegyelem, az abszolút engedelmesség. A gyakorlat

nem igazolta az elméletet. Aztán még ráadásul a hozzám hasonló elfajzottak is megjelentek.

– A fajtáid nagy szerencséjére. Az első zarg háború idején tucatnyi bolyvilágot mentettek meg a renegát kapitányok.

– Senki sem hálás nekünk ezért. Gyűlölnék minket, vagy félnék tőlünk. Mi ugyanis szabadok vagyunk. Ez a szabadság ugyan azal jár, hogy csak feleannyi ideig élünk, mint az otthonmaradtok, de ez alatt a rövid idő alatt tízszer annyi élményhez jutunk, mint ők. Minél több izgalomban van részünk, annál gyorsabban fogy el a testünk hormontartaléka. Olyan dolgokat is láthatunk, amelyekről a királynők szolgái még csak nem is álmodhatnak. Így lettem magam is kítaszított, akinek sok konténernyi nemesfémért

kell megvásárolnia az életbenmaradáshoz nélkülözhetetlen hormonokat.

– A királynő termeli ezeket? Képes pénzért kérni érte?

– A királynők. Miért is ne tennék? Hiszen ők is értelmes lények. Nem véletlenül tartanak minket, „bogár” hajósokat kapzsinak. Te talán nem lennél az, ha minden évben 100000 fontot kéne fizetned az életedért? Te le van a hajóm arannyal, de már nem lesz kire költenem.

Meise hallgatott egy darabig, azután hal-
kan, minden szavát gondosan megválogatva megszólalt:

– Igazán sajnálom a legénység halálát. Azt is megértem, hogy kapitányként rettentően nyomaszt az, hogy nem tudtad megmenteni őket. De ha továbbra is csak magadat emészted, akkor...

– Kedves ember, én nem emésztem magamat. Az önmészés egy emberi dolog. Mi, inszektoidok nem értünk az ilyesmihez. Én várok. Csendben és türelmesen.

* * *

A Halálmadarak sem voltak türelmetlenek. Pályára álltak az aszteroida körül, és várakoztak. Úgy helyezkedtek, hogy radarjaik a szikla teljes felszínét befogják. Csupán a kis erejű fedélzeti útegeiket használták, ha egy-egy örült ívben száguldó szikladarab túlzottan közel került hozzájuk. Energiatar-
talékaik azonban lassan, de biztosan csökkentek.

Azután eljött a perc, amikor belátták, hogy az eddigi taktikájukat nem folytathatják tovább.

* * *

– Odanézz! – kiáltott fel Kitin. – Elmegy az egyik.

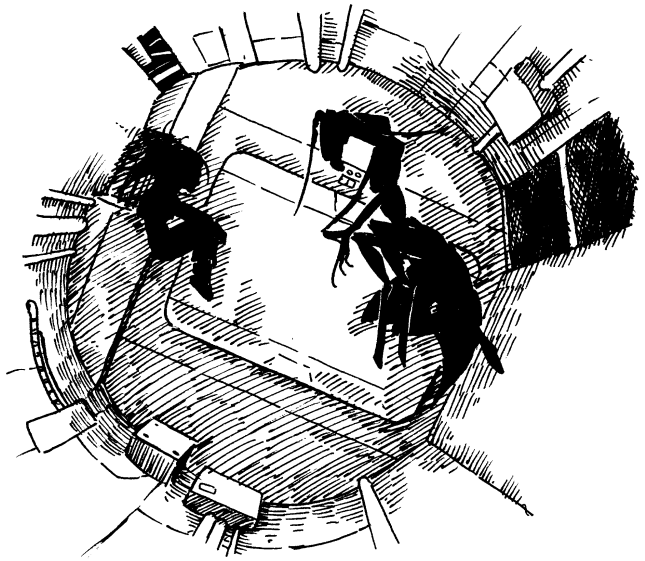
– Lehet, hogy csapda.

– Nem hiszem. Nézd a számlálót. Több, mint 700 energiainpulzust regisztrált. Rendeteg sziklák szétlöhettek, és a védőpajzsuk is végig működött. Valószínűleg már csak annyi energiájuk maradt, ami egyetlen hajó ellátásához elegendő. Szépen feltöltik az egyikük energiatárolóit, a másik pedig azonnal a legközelebbi mezon utánpótlási bázis felé veszi az irányt.

Kitin felpattant, és karcsápját a fali kapaszkodókba akasztva hátra indult.

– Gyere, ember! Segíts.

– Mit akarsz tenni? – kérdezte Meise, miközben elrúgta magát a padlótól, és a



hosszú, félhomályos folyosón végiglebegve megpróbált a fűrűglen haladó rovar nyomába érni.

– Két Madár még nekem is sok egy kicsit. Ne legyen viszont Kitin a nevem, ha ezt az egyet nem tudom elintézni.

* * *

A raktárban lebegtek, egy lezárt és Kitin személyes pecsétjével megjelölt konténer előtt.

– Ez majd a madárka torkán akad – mormogta Kitin, és kinyitotta a zárat. – Kérlek segíts kicipelni!

A konténer padlóján szorítóbilincsekben egy rövid, vaskos rakéta hevert. Meise már számos fegyvert látott, de ezzel nem tudott mit kezdeni.

– Mi a csuda ez? – kérdezte kissé ingerülten. – Birodalmi gyártmánynak tűnik.

– Bizony, első osztályú áru, a Galaktika szívéből – felelte az inszektoid, miközben kioldotta a bilincseket, és egy vontatóhámot erősített a fekete fémtestre. – Hallottál már a Vang-Lung fegyverekről?

– Persze, hogy hallottam – csattant fel Meise. – Azt is tudom, hogy a Birodalmi Flotta jobban vigyáz rájuk, mint a szeme fényére. A Lungokat kifejlesztett a mezonok ellen fejlesztették ki. Soha, senki nem juthat hozzá, csak az óriáscirikálókat szerelték fel velük.

– Akkor jobb, ha megkapaszkodsz, em-
berlány – felelte Kitin, és kiemelte a rakétát a bölcsőből. – Segíts kivinni az ajtón. Ilyenkor jó, hogy nincs gravitáció. Ez a kis fémhenger ugyanis nem Vang-Lung. Ez a rakéta a Lung továbbfejlesztett változata. A szektorok között mozgó szállítókolosszusok mélyüri védelmét akarták vele megoldani. Még típusneve sincs. Nagy JM viszont talált megfelelő elnevezést. Ő Doomlordnak hívja őket.

– Mibe kerül egy ilyen rakéta?

– Nincsen ára. Nem vásárolhatsz belőle. Szerintem egyébként is drágább lenne, mint egy kisebb űrhajó. Én sem vettem, hanem megspóroltam egyet a nehéz időkre.

A fegyvermester elárult kamrájához értek. A rakétavető automatikája megragadta a Doomlordot, és a sínre emelte. A vastag acél reteszlap bezáródott, és hallották, amint a berendezés kilövése kész helyzetbe hozza a fegyvert.

– Na ezzel megvagyunk – mondta Kitin. – Most már csak azt kellene kitalálni, hogy miként juttatjuk be a Halálmadár pajzsa mögé.

* * *

– Megcsináltad? – nézett Kitin a lányra.

– Igen, de még mindig nem értem, hogy mire jó az egész – felelte Meise.

Az inszektoid utasítására a két holttestet berakta az egyik mentőkabinba.

– A mezonok érzékelik a szerves anyag jelentését. Azt fogják hinni, hogy a kabinban menekülünk.

– Igen, és...

Kitin nem válaszolt. Elfordult az álcázó-tisztító, és Kszosszt kezdte tanulmányozni.

– Igen, azt hiszem, ő kibírja – mormogta. Felegyenesedett, és Meisére nézett.

– Szükségem van még valakire. Én fogom a hajót irányítani, te kezeled a lézereket, de kell még valaki a rakétához.

– Kszossz nem ért a fegyverekhez. Különbösen is már haldoklik. És egyébként is, hogy-hogy te irányítod a hajót? Mi lesz, ha téged is elkap a görcsölés? Inkább én kormányozok.

– Engem nem fog elkapni a roham. Leg-alábbis még egy darabig biztosan nem. Kszossz dolgozó. A dolgozók hihetetlenül igénytelenek és ellenállóak. Azért bírta ki idáig is. Egy egész kevés hormon is talpra állítja. A fegyverekhez pedig nem kell értenie. Csupán egyetlen impulzust kell majd kiadnia.

– Ne lőjem ki én a rakétát?

– Nem tudjuk átalakítani a tűzvezető sisakot. Nem emberekre tervezték. Elég lesz, ha a lézereket tudod manuálisan kezelni... Kérlek foglald el a helyedet!

* * *

Az ajtó bezáródott az emberlány után. Kitin előrehajolt, és megragadta Kszossz vállát.

– Sajnálom, öregfű, de másként nem megy – sutogta.

Keményen megmarkolta a dolgozó vállát, és hagyta, hogy lassanként eluralkodjon rajta a düh. Remegni kezdett.

– Gyerünk, Kszossz, térj már magadhoz! Segítened kell!

Egész testében rázza a remegés. Agya elködösödött, hihetetlen haragot és gyűlöletet érzett. Tudata egy távoli elszigetelt zugában persze tudta, hogy ez csak mesterségesen gerjesztett álharag, de most erre volt szükségük. Karma Kszossz húsába mélyedt. Be kell csapnia saját testét, hogy hormonokat termeljen. Hormonokat, amelyek a veszelé és a katasztrófa üzenetét hordozzák. Olyan üzenetet, amelyik még egy félig halott dolgozót is talpraállít.

Kitin ujjain vörös cseppek jelentek meg. Felivöltött a kintől. A cseppek lefolytak a dolgozó vállára, és elérték a friss sebhelyet. A feltépett hús egy pillanat alatt beszívta őket. A kapitány feljajdult, és ellökte magától a rakétarost. Kszossz a falnak vágódott, és ott maradt.

radt. Rángás futott át rajta, azután sárgás fény villant fel összetett szemében. Megragadta az egyik kapaszkodót, és a kapitányra nézett.

Kitin az ajtó előtt lebegett. Iszonyatosan fáradtnak érezte magát.

– Gyere! – mondta alig hallhatóan. – Van egy kis munkám a szamádra.

* * *

– Készen álltok? – kérdezte Kitin.

– Igen – felelte határozottan Meise.

A kapitány mellett állt, kezét a lézerek irányító paneljén nyugtatta. Kszossz felől csupán érthetetlen zúgás hallatszott. A raktáros Katona pultjánál kuporgott, fején a tűzvezető sisakjával.

– Akkor kezdjük – mondta Kitin.

Első gomb: visszatér a gravitáció, és újra energia alá kerültek a fedélzeti rendszerek.

A Halálmadár műszerei azonnal jelezték a változást: „A préda nem bírja tovább, mindjárt kiugrik a rejtekből.” A mezon hajó módosította pályáját, és fegyvereit az energiaforrás irányába fordította.

Második gomb: A *Lázadó* megrázkódott, ahogy gyors egymásutánban elhagyta a két

mentőkabin. Beindult a hajtómű, és kikapcsolódott a horgonycsugár. A hajó lassan elszakadt a sziklától.

A Halálmadár értékelte a helyzetet. „Két mentőkabin, az egyikben nincs szerves anyag. Csalétek vagy csapda? Mind a kettőt meg kell semmisíteni.”

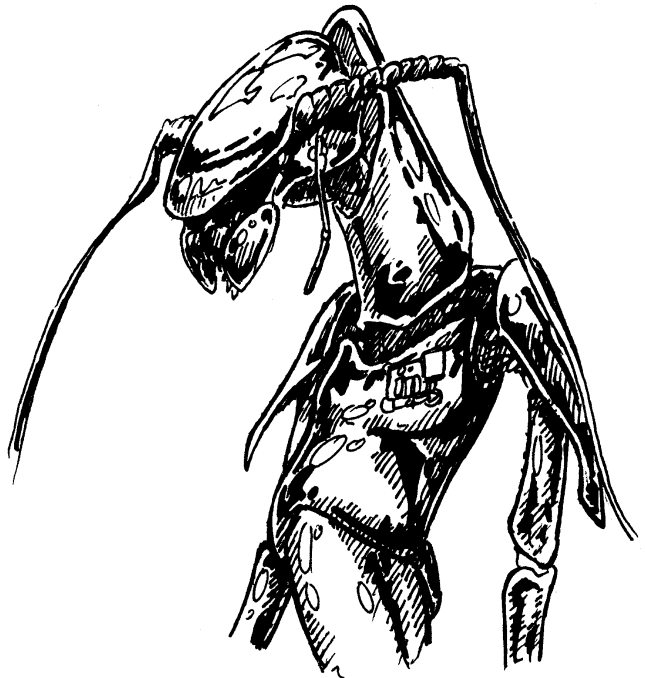
Harmadik gomb: A hajtóművek teljes sebességre kapcsoltak, a *Lázadó* egy pillanat alatt utolérte a kabinokat. Meise keze remegett a lézerek felett.

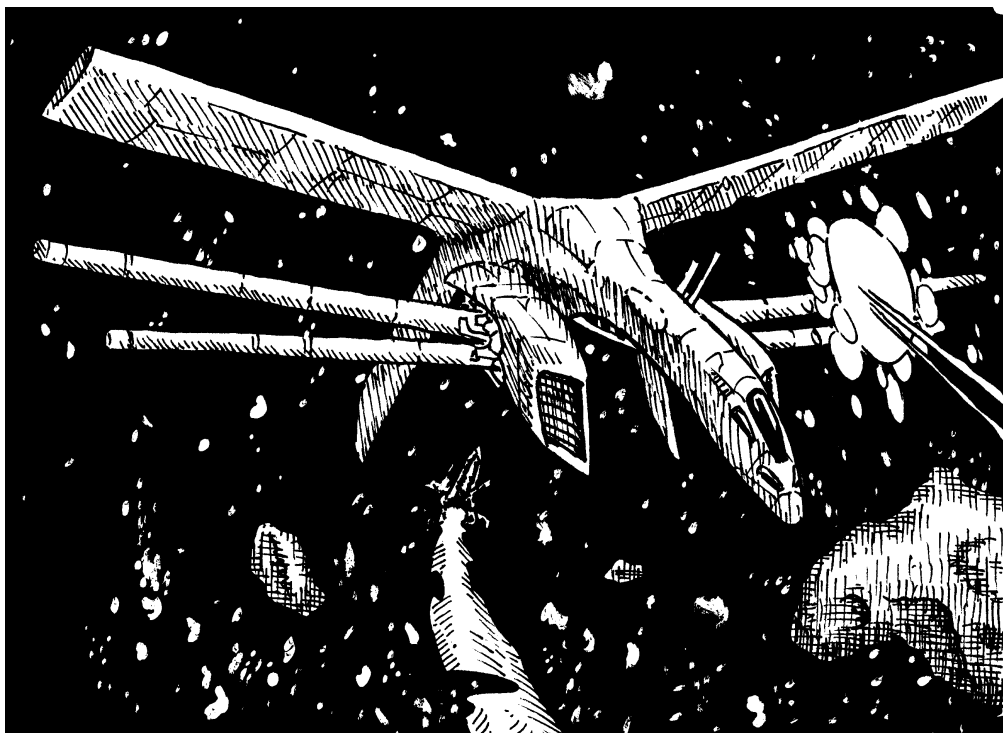
A Halálmadár gyorsan reagált. „A céltárgy rohamosan közeledik. Fegyverrendszere aktíválva van. Öngyilkos támadásra készül, miközben tömegével védi a szerves anyagot tartalmazó kabin. Ezek szerint a második kabin a fontos. Abban van az ellenség. Megsemmisíteni. Most rögtön.”

Két rakéta hagyta el a mezon hajót. Egy pillanat alatt elérték a *Lázadót*, elszáguldottak mellette, és rááltak a kabinokra.

– Most, ember! – üvöltötte Kitin.

Minden energiát levett a pajzsokról, és a lézerekre adta. Meise keze jeges nyugalommal, pillanatnyi habozás nélkül megérintette a panelt. A Mercator Delta valamennyi lézere egyszerre nyitott tüzet.





A Halálmadár agya elégedetten nyugtázta a két kabin, az ellenséges szerves anyag megsemmisülését. Észlelte a lézersugarakat, és merő rutinból reagált. A mezon pajzs felragyogott, amint semlegesítette a támadó energiát.

– Most, dolgozó – sutogta Kitin. – Véd meg a királynőt!

Kszossz agyának egyetlen impulzusával elindította a Doomlordot. A cirkáló rakéta Agya azonnal befogta a közvetlen közelben lebegő mezont.

A Halálmadár felismerte a veszélyt. Minden erejét a pajzsba akarta tölteni. Az előző lézertámadás miatt azonban nem maradt energiája. A pajzs leszívta minden tartalékát, a reaktor pedig nem tudta elég gyorsan feltölteni a védelmi rendszert.

A mezonnak még az önmegsemmisítés elrendelésére sem jutott ideje.

* * *

– Kinyírtuk! – ujjongott Meise.

Nem bírta levenni tekintetét a képernyőről. Messze a hátuk mögött, ott ahol néhány másodperccel ezelőtt a félelmetes Halálmadár

dár lebegett, most mérföldes átmérőjű, izzó plazmagömb terpeszkedett az űrben. Nem voltak szerteszét röplülő roncsdarabok, a pokoli gömb sem anyagot, sem energiát nem engedett ki magából.

A lány megfordult, és Kitinre nézett. A kapitány Kszossz mellett kuporgott.

– Ő is halott – mondta halkan.

Meise mellépett, leguggolt, és kezét a rovar csontvállára tette.

– Figyelj, Kitin. Nem ismerem valami jól az inszektoidok biológiáját, de te rettenetesen nézel ki. Alvásra van szükséged. Sok alvásra. Pihenj le. A Kasatu-sanig én is elvezetem a *Lázadót*.

Kitin habozott egy pillanatig, azután csendesen elindult a kabinja felé. Az ajtónál megállt, és visszaneézett.

– Vigyázz a hajómra. Nagyon érzékeny a lelke.

* * *

Meise Van Dark a kapitányi panel előtt állt, és a nagy képernyőt nézte.

Már túl volt a bejelentkezésen. A helyi hatóságok hitetlenkedve fogadták a hírt, de az átsu-

gázott felvételek eloszlatták a kételyeket. A mezon hajó megsemmisítéséért járó magas jutalom bőségesen elég lesz Kitin kezelésére. A Kasatu-sani nagy királynő saját magánjachtját küldte a hős inszektoid kapitány elé. A bolygó kórházában a legjobb orvosok várnak rá.

A kapitányok kiváltsága.

Nincs csodálatosabb látvány, mint amikor hosszú és fárasztó utazás után elérsz egy lakott naprendszeret. Láthatod előbukkanni a bolygók sarlóját az űr sötétjéből. Holdak mellett röptülsz el, és hirtelen üzenetekkel telik meg a hírközpont. Hajókat látsz közeledni.

Mindenütt élet.

Egy rövid időre elmerülhatsz a nyüzsgésben, beülhetsz egy bárba, sétálhatsz egy kertben, vadidegen emberekkel beszélgethetsz, és egy kis időre megfeledezhetesz arról, hogy ki vagy.

De csak egy rövid időre.

Mert leszáll az este, és meglátod a csillagokat.

És akkor eszedbe jut, hogy te vagy a kapitány.

Az örök lázadó, aki csak ott fent lehet szabad.

VARGA A. CSABA



Shadowrun olvasói rovat

Úgy tűnik (és ennek nagyon örülünk), hogy az olvasók komolyan érdeklődnek a Shadowrun iránt. Számos levelet kaptunk, amiben kérdéseket tettetek fel, új kapcsolatokat, archetípusokat, felszerelési tárgyakat alkototok meg, sőt még novellát is írtatok. Annyi helyünk sajnos nincsen, hogy mindet leközzöljük, ezért úgy döntötünk, hogy mindenki örömeire közzé tesszük az érdekesebb kérdéseket.

KÉRDÉS: A karakter kezdeti meghatározásakor kapott erőpontok fordíthatók-e a beavatottsági szint növelésére?

VÁLASZ: A beavatottsági szint ugyan csak a **Varázslatok könyve** című (magyarul még nem jelent meg, angol címe: **The Grimoire**) kiegészítőben szerepel, de úgy véljük, sokan vannak, akik rendelkeznek némi nyelvtudással, és megvették az angol változatot. A kérdésre a válasz egyértelműen: NEM. A beavatottsági szint a tulajdonosát a többi varázsló fölé emeli, és éppen ezért csak sok-sok munkával és még több karmával lehet megszerelni – vagyis a játékosnak sokat kell játszania a karakterével. Az induló erőpont nem fordítható ilyen célra. Nem is lenne igazságos, ha egy frissen induló karakter már egyből beavatót lehetne (bármilyen tapasztalt játékos is játssza). Ne feledjük: a Shadowrun elsősorban szerepjáték és nem tápolóbajnokság.

KÉRDÉS: Előfordulnak-e druidák Nagy-Britannián kívül is?

VÁLASZ: Igen, ha külföldre utaznak. Egyébként nem, a druidizmus jellemzően brit tradíció – legalábbis az MIT&M által 2056. március 31-én kiadott tanulmányban (*Mágikus és metamágikus tradíciók elterjedtsége és megoszlása a világ országaiban*) változt, jelenlegi kutatások szerint.

KÉRDÉS: Ha egy varázsló Korlát varázslatot hozott létre saját teste körül, és valaki galád módon ráló, akkor hogyan védi meg a korlát a varázslót?

VÁLASZ: A **Shadowrun szabálykönyv** 98. oldalán, az **Akadályok** című fejezetben megtalálhatóak az ide vonatkozó szabályok. Ez esetben *átlövésről* van szó, vagyis a Korlát varázslat aka-

dály szintjét (ami megegyezik a varázslat erő szintjével – ezzel az erővel hozta létre a varázsló a védőkorlátját) le kell vonni a fegyver energia szintjéből (a sebész kódban ez az a szám, ami a betű előtt áll). Ha a korlát olyan jóra sikerült, hogy az akadály szintje nagyobb, mint a fegyver energia szintje, akkor vigadj világ, a golyó ártalmatlanul lepattan a korlátról. Szintén a 98. oldalon található **Akadályok sérülése** táblázatból kiderül, hogy ilyenkor a Korlát varázslat szintje csökkenhet.

KÉRDÉS: A fizikai adeptus is veszít a Mágia pontjaiból, ha megsérül?

VÁLASZ: Igen. Hadd utaljak a **Shadowrun szabálykönyv** 127. oldalára (A **Fizikai adeptsok és a mágia** című részre), amely nemcsak ezt szögezi le, de azt is mondja, hogy az adeptsnak minden egyes elvesztett Mágia pont után egy teljes pontnyi fizikai adepts képességet is fel kell adnia. C'est la vie.

KÉRDÉS: Hány karma pontért kapnak a fizikai adeptsok újabb képességet?

VÁLASZ: Ravasz kérdés, melyre a gyors válasz az, hogy pizskok sokért. A fizikai adepts igazából nem karma pontból „vásárol” magának újabb képességeket, hanem Mágia pontból (ugyanúgy, mint a karakter kezdeti meghatározásakor). Újabb Mágia pontot viszont csak beavatás útján lehet szerezni (erről a **Varázslatok könyve** című kiegészítőben lesz szó), mondani sem kell, hogy jó sok karma pontért. Az erre vonatkozó szabályokat helyhiány miatt nem írjuk le, inkább azt javasoljuk, hogy vagy várjatok türelemmel, amíg megjelenik a **Varázslatok könyve**, vagy tanuljatok meg angolul, és olvassátok el a **The Grimoire**t.

KÉRDÉS: A kórházi ápoláskor dobott Test próba csak a felgyógyulás idejét határozza meg?

VÁLASZ: Igen (egyenes kérdésre egyenes válasz).

KÉRDÉS: Mikorra várható a következő **Shadowrun** kiegészítő?

VÁLASZ: Gondolom, erre már sokan kíváncsiak. Nos, a válasz csak annyi, hogy hamarosan. Több könyvnek is

készen áll az anyaga (**Utcai szamuráj katalógus**, **Árnyékmagyarország** stb.), de sajnos a könyvkiadás ma Magyarországon nem mindig nyereséges üzlet, ezért a kiadónknak (mint üzleti vállalkozásnak) komoly anyagi szempontokat is figyelembe kell vennie. Mindezekkel együtt mondhatom, hogy a leghamarabb (talán már egy hónapon belül) az **Utcai szamuráj katalógus** fog megjelenni.

KÉRDÉS: Milyen varázslatokat használhatnak az elementál adeptsok?

VÁLASZ: Újabb kérdés, ami csak a **Varázslatok könyvére** vonatkozik. Az elementál adepts a sámani adepts (**Shadowrun szabálykönyv**, 125. oldal) megfelelője. Míg a sámani adeptsnak toteme van, úgy az elementál adeptsnak választania kell a négy alapelem (tűz, víz, levegő, föld) közül. Képes az asztrális projekcióra és asztrális érzékelésre, de csak a választott eleméhez kapcsolódó hatású varázslatok képes elmondani (és az elemének megfelelő elementált tud megidézni). Ilyen varázslat pl. tűz adepts esetén Tűzlabda, Lángszórá stb. Ha nincs ilyen varázslat (pl. egy föld adeptsnak biztosan jól jönne a Kőomlás varázslat, ha lenne ilyen), akkor szegény fickónak sajnos le kell mondania erről az előnyről. Vigaszt nyújthat viszont, hogy minden elementál adepts teljes értékű használója lehet az alábbi varázslat-kategóriákba tartozó varázslatoknak:
Levegő adeptsok:

Érzékelés varázslatok

Föld adeptsok:

Anyagi alapú, fizikai manipuláció varázslatok

Tűz adeptsok:

Tűzhatású harci varázslatok

Víz adeptsok:

Illúzió varázslatok

Az olvasóink szemmel láthatóan a Mátrixot is aktívan használják, mert sok kérdést e-mail-en kaptunk. Azok számára, akik a jövőben akarnak így tenni, megadunk két címet, ahová írni lehet (bármilyen, **Shadowrun** kapcsolatos témában):

sabc@augusta.inf.elte.hu
gergoe@falco.elte.hu

SABC

ÁRNYAK KÖZÖTT

*Csak az jöjjön, aki bírja
Aki tudja, hogy végigcsinálja
Csak az jöjjön, csak az jöjjön*
—LGT: FÍÚ

A március 30-i Shadowrun
verseny modulja

A TÖRTÉNET NAGY VONALAKBAN

Időpont: 2055. április 30. péntek. **Helyszín:** Magyarország. Minden évben május első hétvégéjén rendezik meg a Nagy Derby-t a Sztrádán, a Bécs-Budapest-Asteropolis (Szeged) autópályán. A versenyen bárki indulhat, a szabályok sem a többi versenyző akadályozását, sem a fegyverhasználatot nem tiltják.

A megbízás igen egyszerű: az árnyvadász csapatnak arról kell gondoskodnia, hogy az egyik (nem túl esélyes, így magas odds-szal jegyzett) versenyző biztonságban célba érkezzen – az első helyen. A megbízó, Mr. Johnson nagy összegben fogadott erre az esélytelen versenyzőre, így hatalmas pénzt kaszál majd a verseny végén.

A játékosok feladata, hogy nyomozzák ki, mi áll a megbízás hátterében, még a verseny előtt „kiiktassanak a forgalomból” két esélyes versenyzőt (ehhez nem feltétlenül kell bántani a versenyzőket, hiszen a versenyszabályzat a versenyre benevezett járműt tartja fontosnak, nem a pilótát), a verseny első szakaszában megvédjék Mr. Johnson kedvencét, majd miután a fickó mégis „balesetet szenved”, maguk ugorjanak be a helyére a verseny finisében.

A TALÁLKOZÓ (OLVASD FEL NEKIK)

„Bizonyára Önök is tudják, hogy a jövő héten hétfőn startol az idei Nagy Derby. Én elég nagy összegben fogadtam egy bizonyos Igor Szerencsuk nevű versenyzőre, így igen örülnék neki, ha ő futna be az első helyen. Ehhez azonban bizonyos előkészületekre van szükség. Az Önök feladata többért: egyrészt gondoskodniuk kell róla, hogy az egyik nagy rivális, Johnny Rottenweiberger autója garantáltan csodót mondjon a verseny második szakaszában, másrészt el kell érniük, hogy a másik nagy rivális, Walter Søvdekämm el se induljon a versenyen. Sajnos, az ő autóját nehéz lenne szabotálni, és ő a világ legjobb sztráda-versenyzője, így a verseny közbeni legyőzése nem lenne túl optimális megoldás.

Ezt a két feladatot – hangsúlyozom – még a verseny elindulása előtt kell elvégezniük. A verseny startjától kezdve pedig arra kell ügyelniük, hogy Igor Szerencsuk autójának ne essen bántódása, és elsőként haladjon át a célvonalon. Ez természetesen úgy kívánatos, hogy maga Szerencsuk üljön az autóban a győzelem pillanatában, de ha őt esetleg valami baj érné verseny közben, akkor elvárom Önöktől, hogy üljenek be a helyére, és fejezzék be győztesen a versenyt.”

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

Mr. Johnson 135 000 ¥-t fizet a munkáért, és kihangsúlyozza, hogy a játékos karaktereknek mindent titokban kell tartaniuk. Ha a játékos karakterek is fogadni próbálnak Szerencsukra, vagy akárki másnak elkottanyintják, hogy Mr. Johnson bundázik, a megbízó aránylag gyorsan az egész csapatot eliminálja (még aznap). Ez elől nincs menekvés.

A találkozó hangulata legyen olyan, hogy ne kerüljön sor összetűzésre. Ha mégis, a játékosok járjanak pórul.

A megbeszélés után egy ideig még lehet kérdőzködni, de Mr. Johnson már szeretne távozni. Ha a két versenyző kiiktatásának mikéntjéről kérdeznak, olvassd fel nekik az **Első áldozat** és a **Második áldozat** című fejezet **Olvassd fel nekik** című részét (lásd alább).

Ha a játékosok utánajárnak a megbízónak, megtudják, hogy ezúttal „jó lóra tettek”. A játékmester hasson oda, hogy a játékosok csak annyit infót tudjanak meg Mr. Johnsonról, amennyi még semmire sem használható fel, csak arra jó, hogy megnyugtassa az árnyvadászokat a megbízás tisztaságát illetően.

Ha utánanéznék annak, hogyan rendezik a versenyt, elmondhatod nekik az alábbiakat:

A verseny négy szakaszból áll, Bécstől Győrig, Győrtől Esztergomig, Esztergomtól Dabasig, és Dabastól Szegedig. Minden nap reggel 8-kor startolnak a versenyzők, félórás időközönként. Minden nap közvetlenül az indulás előtt, sorsolással döntik el az indulási sorrendet, és a nap végén pihenőtáborokban szállásolták el a versenyzőket. Az idei Nagy Derby nevezési feltételeit 8 versenyző teljesítette.

A rendezőség védelmi erőfeszítései javarészt a pihenőtáborok őrzésére korlátozódnak. A Sztrádán a versenyzők magukra vigyáznak. A pihenőtáborokat elektromos kerítés veszi körül, valamint ötpercenként őrjárat sétál körbe (az őrjáratban mágus is van). A megvesztegetés általában mindenhol működik.

A versenyzők igen keményen őrzik a saját barakkjukat.

Ami a biztonsági intézkedéseket illeti, kideríthető, hogy Budapesttől délre, a mocsaras szakaszon senki sem őrzi a versenyzőket, az amolyan „szabad a vásár” zóna. Arrafelé egyedül a Lobogó Sztrádaország biztosít védelmet, de a Lobogó motorosokat elég könnyen le lehet fizetni. Arrafelé azért nincsen őrség, mert állítólag nagyon szennyezett a vidék.

A versenyző járművek szinte mindegyikének van műholdas csatlakozása, hogy verseny közben folyamatosan lehessen Mátix-felügyeletet biztosítani a számukra.

HIBAEHÁRÍTÁS

Ebben a részben nincs különösebb hibalehetőség. A játékmester intézze el, hogy a játékosok megkapják a melót, de ezt lehetőleg ne úgy, hogy egyszerűen több pénzt ajánl.

AZ ELSŐ ÁLDOZAT (OLVASD FEL NEKIK)

„Az első, akit mindenképpen ki kell vonniuk a forgalomból, Johnny Rottenweiberger. Sajnos ő a legjobb rigó, akiről valaha bárki is hallott. Mivel a szabályok szerint a nevezett járműnek kell célba érnie, ezért azt tartanám a legcélszerűbbnek, ha valahogy a kocsját tennék tönkre. Rottenweiberger sajnos nem használ semmiféle Mátixhoz kapcsolt irányítórendszert, ezért a hálón keresztül nem elérhető. A technikai nagyon jól értik a munkájukat, fel vannak készítelve a szabotázsra. Vigyázzanak, semmiféle hagyományos szerkezettel nem érhetnek célra. Ezen felül a kocsinak a verseny közben kell tönkremennie, különben Rottenweiberger egyszerűen egy másik kocsival indul.

A legfőbb gond, hogy a technikusok egyértelműen valamiféle időzítő berendezést fognak keresni, ezért ilyesmivel ne is próbálkozzanak. Önökre bízom, hogy milyen megoldást találnak.”

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

Egyetlen lehetőség van olyan szabotázsra, amit nem észlelnek Rottenweiberger technikusai: ki kell használni a Sztráda adottságait. Ha a csapat dekázása utánas a Sztrádnak, megkapja a róla szóló fájl (megtalálható a néhány hónapon belül megjelenő, *Árnyékmagyarország* című kiegészítőben).

Ha egy kicsit körbekérdezősködnék a kapcsolataik között, megtudhatják, hogy a Sztráda bizony jobban sugároz, mint kékesi adótorony, és egészen máshogy is. Ez már elegendő lehet ahhoz, hogy megoldják az időzítést. Törp technikus kapcsolatuk minden további nélkül

(20 000 ¥-ért) barkácsol nekik egy kis szerkezetet, ami a megfelelő sugárdózis hatására lép működésbe. Persze a kis ketyerét be kell szerelniük a kocsi motorjába.

Ezt két úton érhetik el:

1. Keresnek egy lefizethető pasit Rottenweiberger technikusai között (Utcai etikett). Ilyet találhatnak is, aki 5000 ¥-es dotáció ellenében berakja a szerkezetet a kelendő helyre.

2. Maguk látogatnak el a céghez. A telep helyét és alaprajzát és a szolgálatot teljesítő örök számát (40 sorokaton, tíz altiszt) megtalálhatják a Mátixban (Dekázás), vagy a helyet Mr. Johnsontól is megtudhatják. Az egyetlen dolog, amire itt figyelniük kell, hogy zaj nélkül jussanak be a garázsba. Ha komolyabb zajt ütnek, a központi épületből előront harmincöt céges biztonsági őr és tíz cselegetény. A kocsit pedig másnap ismeretlen helyre szállítják, amit sehogy sem tudhatnak meg. Ha hang nélkül jutnak el a garázsba, már berakhatják a szerkezetet (Százaföldi jármű építés/javítás).

Fontos, hogy a ketyerét még a verseny előtt beépítsék Rottenweiberger kocsjába, mert ha nem, verseny közben már nem lesz rá lehetőség (Rottenweiberger barakkját túl jól őrzik).

HIBAEHÁRÍTÁS

A legfőbb hiba az lehet, ha fingjuk sincs arról, miféle berendezést készítenének. Ebben az esetben a következő akciókkal próbáld őket a helyes irányba lökdödni (a számozás a „beetetés” sorrendjét van hivatva jelképezni):

1. Haverjaik mondogatják, hogy a Sztráda az nem akármilyen hely ám.

2. Kedvenc kocsmájukban találkoznak egy régi haverral, Szárguldó Tibivel. Bal karját kibernetikusra cserélték. Ha megkérdezik miért, elmondja, hogy rákosodni kezdett. Az utóbbi időben Tibi a Sztrádnak dolgozott a Lobogóknál.

3. Technikus haverjuk kérdezi, hogy nem megy-e majd át a szabotálandó kocsi valami különleges helyen, amire be lehetne állítani a szerkezetet.

4. A trideóban látnak egy tudósítást arról, hogyan roncsolja a Számitógépek chipjeit a háttérsugárzás a németországi erőműrobbanások helyén.

5. A technikus ajánlja fel, hogy ilyen legyen a szerkő.



A MÁSODIK ÁLDOZAT (OLVASD FEL NEKIK)

„A másik, akit mindenképpen ki kell iktatniuk, Walter Søvdekåmm. Gondolom, már maguk is hallottak róla, elég jó sajtója van. Egy apró gondocska van az ő esetében: az FBH szponzorálja az indulását. Mivel a kocsit ennek következtében a budaörsi FBH telephelyen őrzik, nem várom el önöktől, hogy megpróbáljanak behatolni. Természetesen megpróbálhatják, de ebben az esetben nem vagyok hajlandó előleget fizetni. Azt javaslom, Søvdekåmmot próbálják meg valahogyan másképpen kiiktatni. A lényeg, hogy ne induljon el a versenyen.”

A SZÍNFALAK MÖGÖTT

Egy kis utánajárással (Utcai etikett Céges etikett vagy Dekázás) megtudhatják, hogy a pilótát majdnem olyan jól védik, mint a kocsit (egy kisebb FBH telepen van elszállásolva). Ha kiteszi a lábát onnan, akkor is jobban vigyáznak rá, mint a szemük fényére. Gyilkosság tehát kizárva. A Mátrixban azonban a következő érdekes dokumentumok találhatók Søvdekåmmról:

1 – *Az év románca 2052: Walter Søvdekåmm összeköltözött Monica Hooverrel (2052 03 21, Kiskegyed)*

2 – *Søvdekåmm a Federated Boeinghez szerződött, véget ér az SKCS győzelmi szériája? (2052 12 06, SportNet)*

3 – *Søvdekåmm nyerte a 2053-as Sztráda Derbyt (2053 05 07, SportNet)*

4 – *A nagy szerelem véget ért, Monica elköltözött (2053 07 30, Metanők Lapja)*

5 – *Søvdekåmm nem indul az '54-es Derbyin, mi áll a háttérben? (2054 03 19, SportNet)*

6 – *„A művelt embereket szeretem”: interjú Monica Hooverrel (2054 04 02, Válogatás)*

7 – *Kisteréz Katalin: Monica és Walter, az igaz történet (81 Mp, Beholder kiadó, 2054 09 09)*

8 – *Újra együtt az álmopár (2055 02 01, Hírvilág)*

9 – *Søvdekåmm bejelentette, hogy indul az idei Derbyin (2055 04 12, SportNet)*

Søvdekåmm az egyik legjobb cross-rigó a világon. Barátja a híres műérzet csillag, Monica Hoover volt. Miután a lány otthagya, Søvdekåmm a JMÉ-k és a pia felé fordult. Ezért indulni sem tudott a 2054-es versenyen. A lány azért hagyta ott, mert túl butának tartotta. Most azonban visszatért hozzá, és Søvdekåmm indul is a versenyen.

Az egyetlen megoldás, ha a nőt valahogy lecsapják Søvdekåmm kajéról. Erre jó alkalom lehet a nemsokára rendezendő sajtófogadás. Könnyedén feliratkozhatnak a meghívottak közé (Dekázás). A partin extrém biztonsági intézkedések vannak érvényben.

Ha a csábító játékos egy kicsit is próbálkozik Søvdekåmmnal okosabbnak feltűnni, sikerrel fog járni. (Søvdekåmm a vezetési tudásáról híres, reakciója nagy-szerű, intelligenciája már más kérdés.) Ha Monica elhagyja Walttert, ő megint visszacsúszik az alkohol és a JMÉ-k világába, indulni persze nem tud.

HIBAELHÁRÍTÁS

Elégé egyértelművé tettük a játékosok előtt, mi a dolguk. Ha nem értenek belőle, az az ő bajuk. Ha nem hajlandók



rendesen kijátszani a csábítást, az önmagában nem baj, de kevesebb pontot kapnak.

A VERSENY ELINDUL

A színfalak mögött

Igor Szerencsuk nem engedi meg, hogy beszálljanak a furgonjába, ezért a játékosoknak maguknak kell gondoskodniuk arról, hogy végigkövessék vendencüket az első versenyszakaszon. Az első nap eseménytelen, mindenki időben és épségben végigért az első szakaszon. Az izgalma a pihenőtáborban kezdődnek majd.

Mr. Johnson a befektetett pénze nagy részét illegális fogadóirodánál fizette be, mert azok nagyobb nyereményt fizetnek. Ezek a fogadóirodák azonban a Tong kezében vannak, akik azt szeretnék, ha minél kevesebb pénzt kellene kifizetniük nyereményként. Mr. Johnson okos volt, és nem egy összegben fogadott a választott versenyzőre, de a Tongnak felkeltette a gyanúját, hogy milyen sok pénz folyt be egy viszonylag esélytelen versenyző nevére. Nekiláttak hát lenyomozni a pénzek útját.

Mr. Johnson kiletét sajnos sehogy sem tudták megállapítani, ezért úgy döntöttek, hogy inkább az általa favorizált versenyzőt „iktatják ki” a versenyből.

Az első merényletkísérelt

Két orgyilkos behatol a versenyző barakkjába, és hangtalanul végez a fickóval. Ha a játékosok látható ellenintézkedéseket tettek (pl. őrt állnak az ajtónál), akkor az orgyilkosok ésszerűen más megoldást választanak.

Az orgyilkosok paramétereinek meghatározásához használd a Zsoldos archetípust (célzószemüveg és KnyGPU nélkül, viszont 4-es szintű mágneszár-nyitóval és 2-es szintű kódtörővel), professzionalizmus szintjük 3-as legyen. Csakis a feladatra koncentrálnak, felesleges harcba nem bocsátkoznak, csak akkor hagynak fel a versenyző meggyilkolására tett próbálkozással, ha a sikerre nyilvánvalóan semmi esélyt sem látnak.

A második merényletkísérlet

Ha az első merényletkísérletnél kiderült, hogy a Tong van az akció hátterében (az elfogott merénylők köptek), akkor a játékosok utánanézhetnek egy kicsit a dolgoknak. Megtudható, hogy a Tong üzemetelti azokat a fogadóirodákat, ahol Mr. Johnson „feltehetőleg” elhelyezte a pénzt.

A verseny második napja után rútcsapda vár Szerencsukra. A Tong ugyanis „előkészítette” a barakkot: ha a versenyző kimegy a fürdőszobába, a zuhanyból nem csak víz, de halálos hatású baktériumtenyészet is folyik. Akire ráfolyik a fertőzött víz, az 12 órán belül feltűnés nélkül, fájdalommentesen meghal.

Ha valamelyik varázsló asztrálisan körbekukkant a barakkban, felfedezheti a zuhanyba telepített baktériumtenyészet (élő anyag!) halvány auráját. Innentől pedig már technikai kérdés, hogyan oldják meg a problémát.

A harmadik merényletkísérlet

A játékosok ezek után feltehetően úgy döntenek, hogy beülnek Szerencsuk mellé a kocsiába – Szerencsuk nem is nagyon tiltakozik ez ellen.

A Tong a verseny harmadik napján próbálkozik újra, mégpedig úgy, hogy egy dekás kalóz segítségével „belenyúlnak” a versenyjárgány navigációs rendszerébe, és a gépet a versenyző akarata ellenére letérik az útról – bele a mocsárba. Ez a módszer akkor is működik, ha a versenyző nem becsatlakozva, hanem csak úgy „kézzel” vezeti a kocsit.

Ez a harmadik kísérlet annyira komoly és nehezen kivédhető, hogy a játékmester nyugodtan legyen szőrösszívű.

Az egyetlen megoldás, hogy felbérelnek egy dekást (valamelyik közvetítő kapcsolaton keresztül), aki majd on-line őrszolgálatot tart a Mátrixban a futam ideje alatt – és azt is megmondják neki, hogy konkrétan a kocsit műholdas irányítórendszerét figyelje. Ez esetben a bérdekás még tud szólni, amikor egy idegen ikon jelenik meg, és vilámgyorsan a kocsit fedélzeti számítógépe felé tart. A helyzet gyors döntést kíván: amit a játékosok először mondanak mondjuk 10 másodpercen belül (valós időben), az történik meg. Ha a kocsit nem sikerült lekapcsolni, akkor zuhanás a mocsárba. Igor Szerencsuk még az utolsó pillanatban felkiált:

„Bozse mojl! Valaki belenyúlt az irányítórendszerbe...!”

Ezek az utolsó szavai, amiknek el KELL hangozniuk, különben a játékosok nem tudják meg, honnét babráltak ki velük ilyen szépen.

A játékosoknak ezek után egyrészt ki kell szabadulniuk a gyorsan süllyedő furgonból, másrészt ki kell szedniük onnan Szerencsukot is, harmadrészt valahogyan ki kell emelniük magát a furgont. Amikor belecsoobbannak a mocsárba, a Szerencsuk mellett, az első ülésen ülő karakter még láthatja, hogy az orosz mellett betörök az ablak, és valami nyúlós massa ömlik rá a szerencsétlen fickóra. A mocsárszellem dolga, hogy végezzen Szerencsukkal. Ezt meg is teszi, és felszívódik, mielőtt a játékos karakterek nekieshetnének.

A kocsit kiemelésével kapcsolatban a játékmester lehet szigorúbb, de azért ügyeljen arra, hogy ne itt akadjon el a történet.

A negyedik merényletkísérlet

A negyedik alkalommal a Tong már „nem cicózik”: amikor a harmadik nap után a versenyző megérkezik a szálláshelyére, feltűnik két Yellowjacket helikopter – természetesen medvére betárazva –, és rapityomra lövik a csapat védencét. Konyec film. A játékos karaktereknek nem marad más választásuk, mint beszállni a ringbe a kiesett versenyző helyett.

SZÁGULDÁS A SZTRÁDÁN

A színpadok mögött

A Derby elérkezett a finishhez. Az utolsó napon már mindenki nyílt sisakkal játszik, és hatalmas, gyilkos száguldásban igyekeznek győzedelmeskedni. A végső győzelemre még négyen esélyesek: az orosz Igor Szerencsuk, a japán Isoku Tokamani, az olasz Paolo Cordenzi, és a német Johnny Rottenweiberger. Elindulás után nem sokkal a karakterek kiégett roncsot pillantanak meg az útpadkán – úgy fest, Cordenzi már nem fejezi be a versenyt. A nyomokból ítélve föld-föld rakéta végezhetett vele.

Ha a karakterek az első fejezetben sikeresen szabotálták Rottenweiberger kocsiját, akkor Mr. Johnson odaszól nekik telefonon, és megköszöni az akciót.

Innentől pedig az alábbi ellenfelek érkeznek szép sorban:

Egy kisebb Lobogó osztag

A Lobogósok a Sztráda egy nyílegyenes szakaszán törnek rá a csapatra, ott, ahol semmilyen tereptárgy sem zavar senkit – kivéve a mocsarat az autópálya alatt, mellett és körül. Egyszerű járműves harcról van szó.

A Lobogósok motoron jönnek, és éppen annyian, mint ahány csapattag van. Közülük ketten szemmel láthatóan vezérek, ez a motorjukban és a felszerelésükben mutatkozik meg. A paramétereik az alábbiak:

A 2 vezér: Harley Scorpion motor, három könnyű fegyverággal, ezek mindegyikén egy-egy HK-227. A vezérek a Zsoldos archetipusnak felelnek meg.

A többiek: Yamaha Rapier motor, fegyverágy nélkül. A Lobogó motorosok a Bandatag archetipusnak felelnek meg, de az önvédelmi pisztolyuk helyett inkább egy AK-48-ast hordanak, gránátvetővel.

Néhány morcos levegőelementál

Ha két varázsló van a csapatban akkor három elementál jön, ha csak egy, akkor kettő (ez érthető volt, nem?). Az elementálok megoszlása: vagy egy 4-es és egy 5-ös erejű, vagy két 5-ös és egy 4-es erejű. Egyszerre csak egy varázslóra támadnak – a mágus az elsődleges célpontjuk. Asztrális alakban érkeznek, és asztrális harcban küzdenek meg a varázslókkal. Ha velük végeztek, manifesztálódnak, és elintézik a többieket is.

Egy konkurens versenyző

A konkurens versenyző (Isoku Tokamani) és cimborái az egyik A-elemnél (Az A-elem a Sztráda útpályáját alátámasztó egyik fajta lábazat. Részletesen lásd az *Árnyékmagyarország* c. kiegészítőben.) várnak a csapatra. Amikor a játékosok az A-elemhez közelítenek, a játékmester mond-

ja el nekik, hogy a japán rigó kocsija az A-elem után két-száz méterrel, az útpadkán hever, szemmel láthatóan üzemképtelenül.

Ha a játékosok gyanútlanul keresztülhajtanak az A-elemen, akkor az útra elhelyezett robbanóanyag csúnya dolgokat művel (C-12-es plasztik, 5 kg, a jármű páncélzata 2-vel kisebbnek számít alulról). Sikeres észlelés (8) próbával észre lehet venni a plasztikot – a játékmester titokban dobja a próbát.

Ha a játékosok okosak, akkor onnan gyaníthatnak csapdát, hogy a konkurens versenyző kocsija látható helyen parkol, és a tüzetes távolsági vizsgálat (pl. felderítőrobottal) után kiderül, hogy sértetlen („Hát ez a fickó mit keres itt, miért nem hajt padló-gázzal?”). Ha gyanakodnak, akkor a plasztikot sikeres észlelés (4) próbával veszik észre, és nem éri meglepetésként őket, ha az A-elemből kiugrálnak a fegyveresek.

Isoku Tokamanihoz használna a Volt céglegény archetípust, bérencei pedig legyenek Zsoldosok (összesen 4-en).

Egy rosszkor jött üzemzavar

Az üzemzavarra csak akkor kerül sor, ha a játékos karakterek mindezüdig elmulasztották a kocsi tüzetes (!) átvizsgálását. Az átvizsgálásra bármikor sor kerülhet, mivel a készülék a kocsi egyik alkatrészébe van építve.

Ha a játékosok nem vizsgálják át a kocsit egyszer sem, akkor nincs esélyük a vírus ellen.

Alapos átvizsgáláskor Elektronika (8) próbát kell dobni, hogy kiderüljön, valaki babrált az elektronikával. Ha a játékosoknak van annyi eszük, hogy lenyomozzák az alkatrészek szállítóit, akkor némi utánjárás eredményeképpen

egészen konkrétan megtudják, hogy a kocsi elektronikus rendszerét egy Csákváry & tsa nevű szegedi cég szállította, és a beépített vírus az utolsó napon egy megadott időpontban teljesen mozgásképtelenné teszi az autót, és az elektronikus rendszert helyrehozhatatlanul károsítja. A munkát végző – szegedi – szerelő könnyen rábíráható arra, hogy elárulja, hogyan kell semlegesíteni a vírust.

HIBAELHÁRÍTÁS

A játékmester nyugodtan lehet szigorú, az itteni történéseknek kifejezetten az a céljuk, hogy a játékosok felsüljenek menet közben. Ha eddig a fejezetig eljutottak, akkor már úgyis sokat tettek, tehát nem nagy veszteség, ha a négy „összetűzés” egyike során elmennek egy kicsit ibolyát szimatolgatni.

IGOR SZERENCSEK AUTÓJA GAZ DZ-120 furgon

Kezelés: 4

Sebesség: 40/120

Test: 5

Páncélzat: 4 (alulról 2)

Nyom: 4

Robotpilóta: 3

Felszerelés: 1 automata ágyú (csak előre, 60 fokos szögben mozgatható), 1 rakétavető (4 db föld-levegő irányított rakétával), 1 Ingram Valiant KnyGPu (ez csak hátra tud lőni, 120 fokos szögben), mindkét oldalon 2-2 lőrés (1-es szintű visszarúgás-csillapítónak számít), rigócsatlakozás.



Azok a régi szép idők...

3. rész

– Nem, Drast, képtelen vagy megérteni?! Nem mehetünk, főleg én nem mehetek be oda – mutatott Dar Vas Legas falaira. – Ha beteszem oda a lábam, elég egyetlen véletlen találkozás a báró embereivel, s egy fejjel rövidebb vagyok!

– Nem fér bele a picike agyadba, hogy képes vagyok megvédeni téged?

– Nem hiszem, hogy a te szavad ennyit érne Cru-can Davornál!

– Tudod mit, próbáljuk ki!

Mióta Siraka elmesélte őrült tervét, vagyis javasolta, hogy a Mostara alapításának kilencszázadik évfordulóján rendezett ünnepségsorozaton lépjenek fel, mint komédiások, szóval három napja Drast azon törte a fejét, miért tart még mindig ezzel a fura társasággal, s pláne miért segít nekik egy veszedelmes kalandban. Mert persze azért, mert egy ócska karkötőt vissza akar szerezni, még nem törne be egy Ghie templomba. Érzelmek vegyesek voltak. Tisztában volt azzal, hogy kezd beleszeretni Barad el Súrba – ezt elég méltatlannak tartotta egyébként –, de abban is bizonyos volt, hogy nem lesz olyan egyszerű megszerezni a Kék Rózsát, mint ahogy a sirell elképzelte. De egyre jobban vonzotta a varázstárgy, s egyre többet spekulált azon, mire használhatná...

A kis társaság elérte a város egyik kapuját, amelyet – nappal lévén – most nem őrzött senki. A főtérig együtt mentek, de aztán szétvált az útjuk. Drast Cru-can Davor palotája felé tartott, Jor a bruminnal egy Booka Templom felé vette az irányt, a többiek pedig a Halott Hőscincérhez címzett fogadóba mentek inni egyet. Pontosabban mentek volna, azonban amikor beléptek, Belza sajnálkozó mosollyal fogadta őket.

– Borzasztóan sajnálom, de nem tudom kiszolgálni az urakat és a hölgyet – hajolt meg mély hódolattal Dar felé, akinek arca immár ugyanolyan gyönyörű volt, mint régen –, mivel Davor báró szigorú parancsba adta, hogy minden kocsmárosnak rögtön jelentenie kell, ha Jor vagy Dar felbukkan nála. Nos megérthetik, szeretném elkerülni az összetűzést a báróval, ugyanakkor feljelentgetni sem szeretek, úgyhogy...

– Egy társunk nála van, nonsokára visszavonja a rendelkezését.

– Igazán sajnálom, de amíg nem hallom ezt a báró emberétől, vagy nem látok valamilyen papírt a megfelelő pecséttel és aláírással...

– Itt a papír – dugta Drast Belza orra alá a menlevelet.

A varázslónő hirtelen felbukkanása mindenkit meglepett. A pocakos vendéglős, miután alaposan tanulmányozta az iratot, helyell kínálta a csapatot.

– Nagyon hamar ideértél – szólott Drasthoz a lovag.
– Siettem.

– Ilyen könnyen lemondott az üldözésemről a báró? – kérdezte a druida szinte csalódottan.

– Tartozott egy szívességgel, ha az okra vagy kíváncsi, amiért engedett. De figyelmeztettek: Cru-can Davor csak a hivatalos köröztetésedet szüntette meg. Örökre az ellenséged maradt, és nem lepődnek meg, ha felkeresné az orgyilkos céhet, bizonyos szolgáltatások igénybevétele céljából... Mindenesetre a városban szabadon járhatasz-kelhetsz, persze a saját felelősségedre.

– Aha – felelte a druida elgondolkozva.

Közben a barbár és a brumin a templom felé igyekezett. Jor nagyon ostobán érezte magát, kénytelen volt ugyanis Habanát kezénel fogva vezetni, s néha bizony húzni is, mert hajlamos volt az elbáméskozásra.

A templom kapuja éjjel-nappal tárva volt, bármi-kor mehetek a segílyt kérők, akik azonban sokszor csak egy-egy okos tanáccsal távoztak konkrét segítség helyett. Booka papjai ugyanis nem annyira varázshatalmukról, inkább bölcsességükről, elmélyült tudásukról voltak híresek. Hogy sokan keresték fel őket, az nem csak ez utóbbinak, hanem annak is köszönhető volt, hogy senkitől sem kértek fizetséget.

Amikor Jorék beléptek, rögtön hozzájuk fordult egy kopaszodó, de még sima arcú pap.

– Mi szél hozott erre benneteket, kedves fiam?

A barbár csak annyit tudott kinyögni „Rémdbomb”, az atya máris közbevágott.

– Ó, látom társad találkozott az Álommanóval! – járta körbe a brumint. – Nagy szerencséje volt, mert

úgy látom, az idő múlásával visszanyeri minden képességét, és újra felnőtt lesz. Mások örökre szopós csecsemők maradnak, s egy idő után éhen halnak. Ám társad néhány hét múlva ugyanolyan lesz, mint volt. Van még valami más problémád is?

A barbár megrázta fejét, s a nyűgös Habanával ki felé indult, amikor észbe jutott valami.

– Nagytiszteletű uram, nem tudnál valamit mesélni a Kék Rózsáról?

– Mit akarsz tudni egy ilyen híres lovagrendről?

– Úgy tudom, létezik egy tárgy is, amelynek ez a neve.

A pap összeráncolta a homlokát.

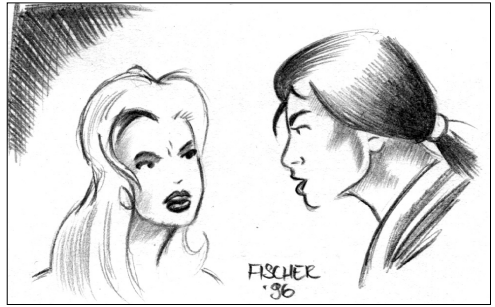
– Utána kell nézmem a könyvtárunkban. Gyertek utánam!

A tisztelendő hosszan kanyargó csigalépcsőn vezetete a templom alá a barbárt, aki minden energiáját arra fordította, hogy lefelé tuszkolja a nagydarab brumint. Habana nyűszítve tiltakozott az ellen, hogy még élve a föld alá kerüljön. A lépcső hosszú, sötét folyosóba, majd egy világos, magas, hosszúka alakú terembe torkollott.

Az atya először egy kartotékrendszert kezdett vizsgálni, abból kivéve egy lapot egy másik szekrényhez fordult, onnan is előszedett egy kartont és hosszasan vizsgálta. Végül a polcok közé lépett, létrát húzott elő, és legfelülről egy tépett fedelű, poros könyvet vett elő.

Fellapozta, és patetikus hangon szavalni kezdett:

– Réges-régen, évszázadokkal ezelőtt Frelka, a természet istennője és Lanodamme, a becület és törvény istene egymás kedvesei voltak, s együtt éltek egy gyönyörű égi palotában. Frelka hatalmas rózsakerttel vette körül az épületet. Minden szín ott ragyogott a virágok szirmain, amit csak el lehetett képzelni, a hajnal bágyadt rózsaszínjétől az éjszaka bársonyos feketeségéig. A kertet egy hős lovag gondozta, akit még életében maga mellé emelt Lanodamme, s aki mindkét istent egyforma hűvel imádta. Egyszer csak feltűnt a lovagistennek, hogy kedvese egyre több időt tölt a rózsái között, s makulátlanul tiszta szívében eladdig ismeretlen érzések jelentek meg: a féltékenység és gyűlölet. Lanodamme hitte, hogy Frelka megszalja őt a kertésszel, egyre erősebb lett, és egy napon őrijöngő düh lett úrrá rajta. Lerohant a parkba, és kaszabolni kezdte a rózsákat. Amikor a volt lovag elébe állt, hogy feltartóztassa, vak mérgében reá is lesújtott... Mire Frelka odaért, nem volt már számára segítség, lelke leszállt az alvilágba. Lanodamme megpróbálta ugyan kiszabadítani onnan, feltámasztani, de Tangut, a halottak istene kinevette és nem engedte el a birodalmából a hőst. Frelka mélyen megbántódott a gyanúsítgatás miatt, és a lovag halálát olyan jóvátehe-



tetlen bűnnek találta, amely örökre árnyékot vetne ket-tőjük kapcsolatára, így elhagyta Lanodamme-ot. A lo-vagisten vezeklésként Done-ra költözött, és számos em-beröltön keresztül élte a halandók kinkserves életét. Ezalatt minden létező rózsafajta szirmából szerzett egyet, s megalkotta a Kék Rózsát, hogy kiengesztelje Frelkát. Alkotásába beleszötte, belekovácsolta legmé-lyebb vágyát, hogy örökre együvé tartozhasson régi ked-vesével. Amikor azonban mindkettőjük keze egyszerre fonódott a virágra, az eltűnt. Lanodamme ebből megér-tette, ők ketten már mást akarnak, külön utakon jár-nak, amelyek soha többé nem találkoznak...

A pap abbahagyta az olvasást, de nem csukta be a könyvet, hanem mormolva tovább olvasott:

– Van itt valami a Szürke hegység törpéiről. Nem is gondoltam volna... nocsak, nocsak...

A barbár várt még egy-két percet, aztán mivel lát-ta, hogy az atya többé ügyet sem vet rájuk, egy har-sány köszönöm után, amelyre egy kicsit hangosabb mormolás volt a válasz, sarkon fordult, és maga után húzta Habánát is. A templomból kiérve nagyot szip-pantottak a friss levegőből – jólesett a nehéz porszag után –, s Belza fogadója felé indultak.

(Habana emlékezete egyébként valóban kitisztult néhány héttel később, de arra a bizonyos utolsó éjsza-kára sosem tudott visszaemlékezni. Jor is csak sokkal később ismerte meg a teljes igazságot, akkor, amikor Deliorban járva Kavendroth gróf pincéjében megtalál-ta Clamatel leláncolt csontvázát, s patkányrágta nap-lóját. A könyvecskéből kiderült, hogy az, aki a jóst an-nak idején figyelmeztette, csupán az Álommanó kelekótya szolgálója volt, aki nagyozva gazdájának mondta magát. Ráadásul elkövetett egy hibát: szavai-ból az derült ki, hogy az Álommanó emberáldozatot követel, pedig elég lett volna némi pénz, füstölő és né-hány üveg altató. A hiba az életébe került: a brumin annak rendje és módja szerint a másvilágra küldte, de az Álommanó megbosszulta, mind Habánát, mind Clamatelen, akinek hamis álmot küldött.

A barbár sosem mesélte el a bruminnak, hogy első küldetése során megölt egy ártatlan embert.)

Amikor a kocsmába értek, az ivóban hiába keresték társaikat, a sirell szobájában találtak rájuk, amint egy nagy ruhahalmot vizsgálgattak.

A sirell ide-oda ugrált és különböző rongyokat dobált oda a két nőnek és Barad el Súrnak. A lovag összehúzott szemöldökkel nézte a neki juttatott darabokat.

– Nem vagyok biztos benne, hogy méltó egy lovaghoz állítottokban, csalással bejutni valahová...

– Meg akarod szerezni a Kék Rózsát, vagy nem? – csattant fel Dar dühösen, nem először hallva a férfi akadékoskodását. – Nahát akkor! – tette hozzá, amikor a férfi szótlanul öltözni kezdett.

Siraka egy tornadresseshez hasonló ruhadarabot vágott a barbárhoz, de a bruminnak nem talált semmit, amibe, ha szűken is, de belefért volna. A sikertelen kutatás közben a sirell egyszer csak a fejére csapott.

– Megvan! Jor lesz az erőművész, aki megküzd a félelmetes északi bestiával! Ha Habanát, mint szörnyeteget mutatjuk be, nem lesz szüksége ruhára, sőt!

– Az rendben van, hogy én vagyok az erőművész, de hol rejtem el ebben a semmi kis ruhában Blaendirt – tette kezét kardja hüvelyére a barbár.

A szobában egy pillanat alatt zavart csend támadt.

– Izé, mi már megegyeztünk, hogy a városon kívül hagyjuk a varázs..., akarom mondani értékesebb tárgyainkat valamelyikünknel, mivel valószínű, hogy egyébként nem engednének be – törte meg a hallgatást Dar.

– Na és ki lenne az az illető? – érdeklődött Jor összehúzott szemöldökkel.

– Én, ha nincs ellene kifogásod – lépett elő Drast. Kihívó szemtelenséggel nézett a barbárra, akinek arca nem tudta leplezni bizalmatlanságát.

– De igenis van! Honnan tudhatnánk, hogy nem lépsz meg értékeinkkel az első adandó pillanatban?

– Nem vagyok tolvaj! – kiabált a varázslónő kivörösödvé.

– Hmm, tekintve, hogy mindannyian arra készülünk, hogy kiraboljunk egy Ghie templomot, ne firtassuk, hogy ki a tolvaj, s ki nem... – szolt közbe Siraka. – Azonkívül Drast természetes választásként adódott, tekintve, hogy nem hajlandó semmilyen műsorszám előadására.

– És különben is csak néhány órától van szó, éjszaka becsempészünk mindent – tette Jor karjára kezét a druida.

A barbár egy pillanattal azon töprengött, miért bízik meg három ilyen gyökeresen különböző lény, mint a si-

rell, Dar és a lovag ennyire egyöntetűen egy idegenben. „Nem mondom, ha nem lenne éppen varázsló...” futott át rajta a gondolat.

– Majd én kint maradok. Drast pedig mégiscsak kénytelen lesz valamit előadni – jelentette ki Jor, s hangján érződött: vagy elfogadják feltételét, vagy kiszáll a kalandból.

Mindannyian a varázslónő felé fordultak, aki a barbárt méregette, arcán kissé megvető mosollyal.

– Északi fajtához képest egy kicsit túlságosan ragaszkodsz a varázs... pontosabban értékes – hajolt meg a nő Dar felé – tárgyaidhoz. Nos, rendben van, tudok valamennyire énekelni.

A pillanatnyi probléma megoldódott, de továbbra is ott vibrált a kalandozók között a feszültség. Egy-másra vetett pillantásaikból világosan kiolvasható volt: most még együtt vagyunk, de holnap, holnapután, két hét múlva...

Két hét múlva a Mostara egyetlen kapuja előtti hosszú sorhoz egy újabb szekér csatlakozott. A rajta ülő társaság látszatra nem különbözött az előttük várakozóktól. A két nő egyike – csillogóan szőke hajú, zöld szemű – gazdagon díszített, aranyfonallal átszőtt, átlát-



szó bő szoknyát, testhez simuló, vállából és derekából semmit sem takaró felsőrészt viselt. Keskeny lábfejét nem fedte semmi. Dar térdig érő hajában nem csillant csat, nem volt rá szükség, így is ékszerként ragyogott. Arcán bőven volt festék, kissé közönségesse téve vonásait. Jókedvűen nevetgél a sirell esetén bűvészkedésén, kacagás közben meg-megrázta fejét, s ilyenkor haja, mint egy aranyfolyó, ide-oda hullámozott. Drast épp az ellentéte volt. Hollófekeete haját szorosan összefogta tarkóján, arca szigorúságba dermedt, rosszállóan nézte Sirakát, aki az ujjaira varázsolt tüzet próbálta éppen eloltani. Zsinóros gombolású, magasan záródó zöld bársonyzekeje kitűnően illett fekete lovaglónadrágjához. Őlében egy mandolin hevert. A két nővel szemben a sirell szerencsétlenkedett, megpörköldött ujjait ápolgatta. Mellette nevetéges, szivárványszínű és testhez simuló ruházatában is méltóságteljesen Barad el Súr ült. Ővében, s hátára vetett batyujában is éles, vékony pengéjű kések villantak meg. A szekér végében a leláncolt brumin szemében ismét ott csillogott a régi értelem. Mellette Jor foglalt helyet a szokásos öltözékében. Ám mielőtt még túl közel értek volna a városhoz, vállára kapott egy hátizsákot, leugrott a lassan mozgó járműről, és eltűnt egy közeli erdőben.

Hosszas várakozás után végre odaértek a városkapuhoz, ahol két ór és egy kámszás férfi – oldalán pallosszerű kard lógott – vizsgálta az ünnepre érkezőket.

– Honnan jöttetek? – kérdezte az egyik katona, miközben a csuhás varázsszavakat mormolt.

– Vas Legasban, Crucan Davor lányának születésnapj fogadásán adtuk elő művészetünket – perdült le a szekérről Dar. Csörgős dobot rázva egyik őrtől a másikig táncolt. Látszott, nem marad hatás nélkül kacérokodása.

– Nem észleltem mágiát. Kutassátok át a szekeret, nincs-e náluk fegyver! – hangzott a pap utasítása.

– Szálljatok le! Hé, a cókómókatokot hagyjátok fenn! – szóló rá az egyik ór Drastra, aki magával akarta vinni zeneszerszámját. A varázsló elnyomott magában egy káromkodást, de engedelmeskedett.

– Teljesen tiszták – jelentették a katonák vezetőjüknek.

– Jól van, akkor mehetnek – vágta rá a pap, amikor hirtelen rámeredt Sirakára.

– A munkátokra kellene figyelnetek, nem a szoknyák alatt kotorásznotok, tókfilkók! Beengedtetek volna egy sirellt ebbe a tömegbe?! Nem tolvajoknak rendezzük az ünnepséget! – kiabált, mire az egyik katona visszamorgott, hogy a csuhás dolga a személyi vizsgálat, de a pap fenyegető oldalpillantására elhallgatott.

– Vagy forduljatok vissza, vagy búcsúzzatok el ettől a tolvajnépségtől!

A felszólításra egy ideig nem akadt válasz, a kalandozók egymástól várták a probléma megoldását.

– Kinn hagyjuk a sirellt, de kerítenünk kell valakit, aki teljessé teszi a műsort! – mosolygott erőltetetten Drast. – Addig félreállunk – intett egy közeli mező felé –, ott nem zavarunk senkit.

A pap némi habozás után bólintott beleegyezése jelül.

A társaság a kaputól tisztes távolban táborozott le, a szekeret úgy fordították, ne lehessen látni, mi történik mögötte. Egy füttyjellel odahívták Jort, s miután felvilágosították az új helyzetről, immár hatan kezdtek el tanácskozni.

– Egvértelmű: Jor helyett Siraka marad kinn. Aheyyett, hogy titokban kötelet erősítene az egyik várfalra Jornak, beoson a kapun, és kész. Nem tudom, mit kéne ezen megbeszélni – jelentette ki Barad el Súr.

Szavait több oldalról is felhördülés, sziszegés kísérte.

– Csak nem képzeled, hogy rábizom Blaendirt egy tolvajra?

– Szerintem is rossz ötlet. Ugyebár kecskére káposztát... – Dar nem fejezte be, de ennyi is elég volt Sirakának. Kedves kölyökképe lassan vörösödni kezdett, szemének huncut csillogása megtört.

– Az a legjobb, ha kinn maradok veled! – mondta a barbár, de még Dar is letorkolta:

– Megmondanád, hogyan jutsz a kapun belülré észrevétlenül?

– Senki sem bizonyította be, hogy Siraka valóban tolvaj. Nincs jogunk bizonyítékok nélkül ítélkezni felette – fejtette ki a lovag, de csak kétérdő hümmögés volt a válasz.

Váratlanul Drast kelt Siraka védelmére.

– Szerintem is hagyjuk nála a tárgyainkat. Teljesen ésszerű megoldás, hiszen senki más sem tud észrevétlenül belopózni a városba. Ráadásul nem is kell a kaput használnia, be tud repülni a falak felett.

– Gondolod, hogy nagy és nehéz kardokkal képes lenne repkedni?

– Ha azt nem is, elismerem Dar, de akkor is be tud surranni – felelte a varázslónő.

Jor és Dar még mindig nem érezték magukat meggyőzve. A druida Habanához fordult:

– Két akarat áll szemben kettővel. Te vagy az ötödik, neked kell döntened – A nő szemlátomást abban bízott, hogy mivel ők mentették meg, melléjük fog állni.

A brumin egyik emberről a másikra nézett. Mindaddig úgy tekintették, mint Jor és Dar csatolt részét.

Erre a kalandra is úgy jött velük, hogy senki sem kérdezte, egyszerűen sodródott az eseményekkel. Talán azért volt ez, mert csak néhány napja lett ismét felnőtt, s a barbár megszokta, hogy a brumint állandóan istápolni kell, talán nem is vették igazán „emberszám-ba”, ki tudja.

Habana lehajolt Sirakához, és két hatalmas marká-ba fogva felemelte. Jól megnézte az arcát, meg is szimatolgatta.

– Nem hiszem, hogy ez az apróság ártani akarna nekünk.

– Azaz? – sürgette Drast.

– Szerintem bízunk benne.

Morogva bár, de mindenki elfogadta a döntést, s egy óra múlva már Mostara széles, tisztán tartott útjait, jól karbantartott, magasba törekvő palotáit, szökőkutas parkjait csodálhatták. Mindenütt a rend uralkodott, de mégsem zárta kalodába az embereket, a lakók szemlátomást jól érezték magukat városukban. Ugyanakkor a piacteret ellepő, nyüzsgő embertömeg, a színpompás kavarodás valami újat, üdítőt jelentett a polgároknak. A tér közepén színpad állt, amelyen minden trupp bemutathatta tudományát. Persze ez is szervezett rendszerben folyt. A részvételi jegy, amit a barbárék a kapunál kaptak, aznap este kilencre szólt, és így a társaságnak nem sok ideje maradt felkészülni. Amikor színpadra szólította őket a kürt, annak ellenére lámpaláz lett úrrá rajtuk, hogy a szereplés mellékes volt számukra.

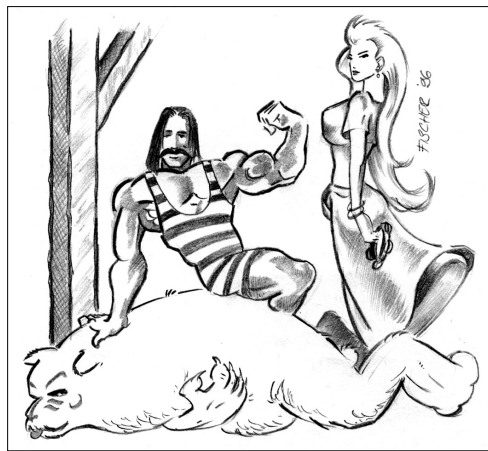
Először Drast lépett a közönség elé. Elfogódottság nélkül énekelt Mostara alapításáról, s arról, hogyan lett virágzó várossá. Hangja iskolázottan és tisztán csengett, szavait könnyen lehetett érteni messzebbről is. Amikor megérezte, hogy a nézők valami vidámabbra és kevésbé patetikusra vágnak, hirtelen váltott, s egy illetlen nótába kezdett, miközben Dar penderült a színpadra. Kacér tánca, hajlékony testének ringása vágyat ébresztett az emberekben, s amikor egy keskeny lépcsőn a tömeg közé lépdelt, a hangulat érezhetően felforrósodott. A következő szám Jor volt, aki sebtében összeszedett kötőbökön mutatta be erejét, majd megfékezett egy, a közönség vérére szomjazó fenevadat – azaz a harci színekkel kifestett Habanát. A műsort Barad el Súr zárta, aki a polgárok közül kért egy önként jelentkezőt. Miután egy pocakos bőrkereskedő személyében megkapta, a férfit egy deszkafalhoz állította, rögzítette fejét és a végtagjait, s nagy felhördülés közepette tíz méterrel körbedobálta hegyes késekkel. A derék polgárt a végén sértetlenül bár, de inkább félholtan, mint elevenen, úgy kellett kitémogatni.

A lovag számának végén a társaság rögtön felkerekedett, s úgy ahogy voltak, a Sirakával megbeszélt helyre siettek. A sirell már várta őket, s átadta fegyvereiket, és egyéb tárgyait. Semmi sem hiányzott, sőt Drast meglepve észlelte, hogy ő még egy plusz karkötőt is talált csomagjában. Mikor a sirellre nézett, az szégyenlősen elvigyorodott. Nem húzták az időt, a Ghie templomhoz siettek.

A szentély bejárata, ami két egymásra tett kardot formázott, őrizetlen volt, sőt beljebb haladva sem találkoztak egy teremtett lélekkel. Jor gyanakodva kémlelt körbe, majd megállt.

– Nem tetszik ez nekem. Sehoh egy őr, sehoh egy csapda, vagy legalább egy riasztó. Olyan, mintha egyenesen betessékelnének bennünket.

Valóban, a főhajó teljesen üres volt, s a mellékhajókban sem látszott mozgás. A falakra csatajelenete-



ket festettek, az egyes freskókat gondosan tisztított fegyverek választották el. A tetőt hatalmas harcoszobrok tartották. A mozaikról, ami a padlót díszítette, haragos ábrázatú, szakállas férfifej meredt rájuk.

– Ráadásul, ha nem tévedek, ott a Kék Rózsá – mutatott a főoltárra Drast.

Ahogy megpillantották a varázstárgyat, szinte mindegyikük szívében feneketlen vágy ébredt, hogy megszerezze a saját céljaira.

Barad el Súr szinte már látta, milyen savanyú képet vágnak a Nagytanács tagjai, amikor leteszi eléjük...

Siraka nem látott mást, mint szépséges, kékes villogást, amit meg kell szereznie, el kell rejténie, hogy időnként elővehesse, s gyönyörködhessen benne...

Dar pusztuló fák végtelen sorát látta maga előtt, amit ezzel a tárggyal meg lehetne gyógyítani, sebzett madarakat, beteg vadállatokat...

Drast fejében szinte robbant a gondolat, milyen hatalmasá tehetné a Kék Rózsa...

Jor felé kibírhatatlanul erős mágia áradt a virágból, a barbárban visszahangzott a gondolat: elpusztítani...

Habana csak állt, és nézte a rózsát. Benne nem ébredt fel a birtoklási ösztön, egyszerűen csak csodálni akarta tökéletességét, s ujjaiával is érezni...

Hat kéz tapadt egyszerre a Kék Rózsára, ami felvillant, majd eltűnt. Ezzel egyidőben az oltár feletti karzatról erős, férfias hang harsant fel:

– Megkaptátok, amit akartatok?

Két oldalról fegyveres papok özőnlötték el a termet, körbevélve a kalandozókat.

– Azt gondoltátok, hogy úgy be tudtok jutni Ghie szent templomába, hogy senki sem vesz észre benneteket. S ez még hagyján, de azt hittétek, a Kék Rózsával együtt el is távozhattok. Ha a Kék Rózsa nem jelzi jöveteleket, s nem parancsolja azt, hogy beengedjünk benneteket, már halottak lennétek!

Érezve, hogy egyelőre nem fenyegeti őket közvetlen veszély, Barad el Súr felkiáltott a főpapak:

– Hová tűnt el a Kék Rózsa?

– Tudatlan idegenek! Azt a szent tárgyat, aminek nevét te mocskos szádra mered venni, egyszerre csak több ember emelheti meg. De nekik ugyanarra kell gondolniuk, pontosabban ugyanazt kell akarniuk mélyen a szívükben, különben elhagyja őket ez a pompázatos virág. Ha nem tiltotta volna meg maga a Kék Rózsa, hogy bosszút álljunk rajtatok, amiért oktalanságotok miatt mi is elvesztettük, nem látnátok többé felkelni a Madert! – simította végig széles pengéjű pallosát a főpap.

Azzal intett alárendeltjeinek, akik elkezdtek kizsukolni a betolakodókat a teljesen összeomlott lovaggal együtt. Barad el Súr csak most értette meg, nemcsak hogy nem szerezte meg az áhított tárgyat, de már azt sem tudja, merre keresse.

A templom kapujánál megállította őket a főpap, és végignézte a szedett-vedett társaságon kárörvendő mosollyal közölte:

– Elmulasztottam megemlíteni, hogy akik együtt érintették meg a Kék Rózsát, nem hagyhatják el többé egymást egy évben huszonhét napnál hosszabb időre, amíg újra meg nem találják. Ahogy elnézlek benneteket, ez meglehetősen büntetés lesz számotokra.

Ezzel kipenderítették a kalandozókat a templomból, sőt kiűzték őket Mostarából is.

– Hát így végződött az első kalandunk! – nevetett fel a barbár.

– Én is emlékszem arra az éjszakára – Belza arcán látszott a büszkeség. – Jó volt megmozgatni a berozsdásodott izmokat, felidézni a régi tapasztalatokat.

Pár másodpercnyi csend telepedett közéjük, majd Belza megkérdezte:

– És tényleg nem tudtatok többé elválni egymástól?

– Mindent megpróbáltunk. Ha egyvalaki vált ki a csoportból – s messzebb jutott, mint három mérföld –, fele idő elteltével kezdte gyengének érezni magát, hányingere volt, szédült, s végül a huszonnyolcadik nap küszöbén elájult, s csak akkor tért magához, amikor a többiek odaértek hozzá. Ha hatan hatfél mentünk, mindannyian rosszul lettünk, alig bírtunk visszavánszorogni. Egy idő után feladtuk a kísérletezést, s együtt kalandoztunk tovább.

– Persze az idők folyamán biztos összeszoktatok, megkedveltétek egymást. Most már biztos mindent megtennétek a másik érdekében... nem is lehet másképp, minthogy megszerettétek egymást – morfondírozott a csapos.

A barbárnak erről eszébe jutott a varázslónő, akit egy félórja otthagytott azzal, hogy mindjárt hozza az italát. Asztaluknál hiába kereste, de ahogy körbenézett, a pult túloldalán, BelaGézától másfél méternyire megpillantotta a nőt. Drast előtt egy üres és egy félig telt üveg állt, a címke szerint Belza legerősebb pálinkájából. Öklöbe szorult keze, haragosan villogó szürke szemé nem sok jót ígért Jornak.

A barbár visszafordult a fogadóshoz:

– Hát ezt azért így nem mondanám...

BRIAN McALLISTER



KOMBÓK

A lelkes játékosok folyamatosan küldik be a kombókat. Lássunk hát néhányat az érdekesebbek közül:

- A fény szentélye + Visszacsatolás (esetleg több) + Gömbvillám (magadra indítva és folyamatosan magadon pattintva) – Papp Attila

- Zarknod + A természet megcsúfolása – Tihanyi Tamás

- Fegyvermester + Hosszú íj (ez fegyver, csak lemaradt róla, ld. Kérdezz-felelek rovat, 1. szám – 3-at nyilaz!) – Mező István

- Szintet lépett Kis Vagabund + Pánik – Fehér László
Tőlünk:

- Visszacsatolás + Eneriafolyam + Sebek befornak ill. Visszacsatolás + bármilyen nagy költségű varázslat + Manaégés + Sebek befornak – Tihor Miklós

- Orzag bilincse + Templomi orgona + Mágiadagály (+ Villám szimbólum + Duplikátum) – Makó Balázs

Az egyik kedvenc paklimat is szeretném megosztani veletek, a mérgezőt. Nagyon jó példa a tisztán egy koncepció köré szervezett játékra. A Gyilkos mérég azoknak a lapoknak egyike, amelyek szinte kőnyörögnek azért, hogy paklit építsünk rájuk (aki nem ismerné: célpont játékost is meg lehet mérgezni a lényekhez hasonlóan, de minden eldobott lapjáért eggyel csökkentheti a mérég jelzői számát). A lényekkel nincs gond: rakjunk be mindent, ami mérgez. Két szín már kialakult: Sheran és Leah (ez utóbbi az Óriás patkány és a

Sírlidérc miatt). Dornodon lesz a harmadik: a Mérgefelhőt nem lehet kihagyni. A Mérég-erősítésből legszívesebben 3-nál többet is beraknék, de sajnos nem lehet. Az élet körforgása gyönyörűen kapcsolódik az eddigiekhez. A Gyilkos mérget meg kell védeni: legyen Fairlight a negyedik szín, és rakjunk be 3 Ellenvarázslatot valamint 3 Agybénítást (és persze a Rájanyéket is). Szerepel még három Géniusz manifesztációja: egyrészt poén, másrészt pedig a lényeim közül 15 darab, a Mérég-erősítés és maga a manifesztáció is Hörcher László alkotása. Két mérgezett dobótör egészíti ki a paklit – 1 szörnykomponenst mindig tud találni az ember, a kijátszási feltétel mintha nem is lenne, és ezzel támadni tudom a tartalékban meghúzódó aljas lényeket is, anélkül, hogy holmi Jégcsóvával kellene megzavarni a pakli harmóniáját. Szóljunk néhány szót még három lapról, amelynek

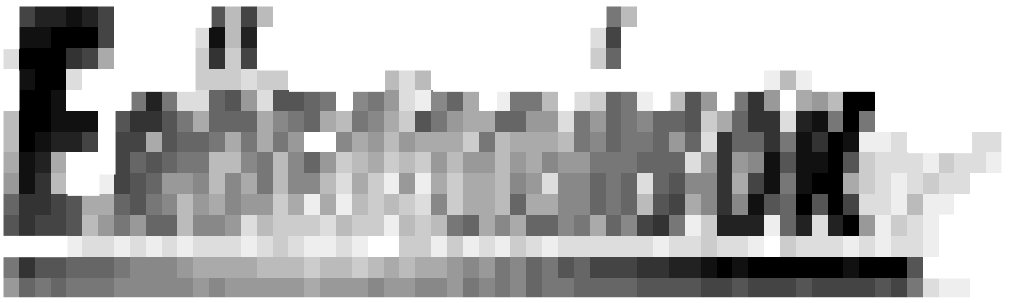
itt lenne a helye: az Élet és halál kupáját azért nem használom, mert nem garantált, hogy össze tudok szedni 4 szörnykomponenst, hasonló okokból hagytam ki a Tguarkhant, a Sheran templomot pedig azért, mert a pakli távol áll az egyszerűtől. Tehát részletesen:

- 3 Óriás patkány (L)
- 3 Sírlidérc (L)
- 3 Mérges pók (S)
- 3 Bo-skorpió (S)
- 3 Rájanyék (F)
- 3 Acéldarázs (S)
- 2 Óriás skorpió (S)
- 2 Óriáspók (S)
- 3 Gyilkos mérég (S)
- 3 Az élet körforgása (S)
- 3 Mérég-erősítés (S)
- 3 Mérgefelhő (D)
- 3 A géniusz manifesztációja (D)
- 2 Mérgezett dobótör (S)
- 3 Ellenvarázslat (F)
- 3 Agybénítás (F)

Összesen 46 lap. A pakli hátránya, hogy egy lapra épül, bár ha nem jön ki a Gyilkos mérég, akkor sincs dráma. Nem tudom, hogy versenyt lehetne-e nyerni vele (sajnos én nem próbálhatom ki), de hogy valódi élvezet látni az ellenfélen a mérég jelzők szaporodását, és ahogy kínlódik, miket dobjon el, azt garantálom. Van benne ugyan egy pár ritka lap, de ezek közül csak egy igazán lényeges (aki nem tudja, melyik az, nem olvasott nagyon figyelmesen). Ja, és van néhány ellenszere is, de ezek alapsan nemigen lesznek benne senki paklijában.

MAKÓ BALÁZS





A veterán játékosok már ismerik a kártyajátékok első számú törvényét: aki képes előnyre szert tenni az erőforrásokért folyó versenyben, annak jelentősen javulnak a nyerési esélyei. Akárcsak a sakkban: egy bástya előny általában biztos győzelmet jelent közel azonos tudású játékosok esetében. Mik is ezek az erőforrások?

A kártyák és a kártyák kijátszásához szükséges energia (a Magicben ez mana, a HKK-ban a varázspont). Van ezenkívül egy harmadik erőforrás is, amely ugyan nem kevésbé lényeges, de ritkábban lehet benne előnyt szerezni: a lejátszott körök száma. Vizsgáljuk meg először a kártyaelőnyt.

1. Kártyaelőnyhöz legkönnyebben úgy juthatunk, ha egy kártyával az ellenfélnek több lapját is

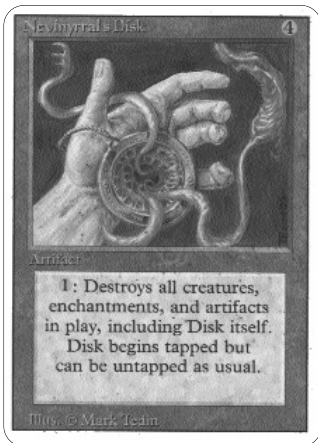
megsemmisítjük. Legjobb, ha az asztalon levő lapokból tudunk egyszerűen többet leszedni, mert ezekért a gazdájuk már „fizetett”, de a kézben levő lapok redukálása is azonos értékű lehet, főként, ha az ellenfélnek nincs már játékban egy csomó lapja, amivel kellemetlenséget okozhat. A másik módszer a kártyaelőny szerzésére, hogy több lapot húzunk, mint az ellenfelünk.

A kártyaelőny persze nem szám-szerűsíthető egyértelműen, hiszen hiába van a kezünkben és az asztalon hárommal több lapunk, mint az ellenfélnek, ha nem tudjuk őket használni. A Magicben ehhez a legnagyobb instabil faktort a földektől való függőség jelenti: akár több földet húzunk, akár kevesebbet, mint amennyire szükségünk van, az kellemetlen lehet, és ezt a véletlen faktort elég nehéz befolyásolni.

Néhány népszerű példa azokra a lapokra, amelyekkel a lapelőnyt növelhetjük a Magic-ben: Wrath of God, Nev.'s Disk, Balance, Hymn to Tourach, Disrupting Scepter, Hypnotic Scepter, Fireball, Earthquake, Shatterstorm, Pox; és a HKK-ból: Éhínség, Járvány, Influenza, Árvíz, Földrengés, Vulkánkitörés, Természet haragja, Tűzeső, Savhurrikán, Világégés. A fentiek közül persze van néhány, amely a mi lapjainkat is pusztítja, ezért általában csak

akkor érdemes őket használni, ha az ellenfél több lapot veszít.

Előfordulhat, hogy egy egyetlen célpontot kívánó lappal is le tudunk szedni több lapot, ha a célpont lapon rátett lapok is vannak. Ez a fő oka annak, hogy a rátett lapok kevésbé népszerűek: igazán kellemetlen, ha a dupla szintet lépett, fegyverrel és páncéllal ellátott kalandozónk kap egy Agyroppantást. A rátett lapoknak az igazi nagy előnye az, hogy ettől jelentősen csökkenhet azon lapok száma, amelyekkel le lehet szedni, és annyival közelebb kerül az ellenfél veresége, hogy megéri a laphátányt kockáztatni. Sajnos a Magicben még rosszabb a helyzet; az egyetlen, saját kártyámat tápoló rárakott lap, amit széles körben versenyeken használnak a Spirit



Link. A sors iróniája, hogy ezt is főleg az ellenfél lényének semlegesítésére alkalmazzák.

A plusz kártyák húzása az egyszerűbb megoldás a kártyaelőny megszerzésére. A Magicben van néhány lap, amellyel irreálisan alacsony áron tudunk az ellenfél sorát megpecsételni lapelőnyhöz jutni (Library of Alexandria, Ancestral Recall, Braingeyser). A Jayemdae Tome költsége ugyan magas, de aki hosszabb ideig üzemeltetni tudja, az szinte biztosan nyert. Az Icy Manipulatorral tappelt Howling Mine már rizikós kombó, nem mindig jön be.

A lapelőny szempontjából mindegy, hogy a plusz lapot a pakliból vagy a gyűjtőből húzzuk. Ezért jó a Skull of Orm, illetve a HKK-ban a Bölcsék köve, a Teme-tő vagy Lady Olivia. A Magicben akár gyors paklival játszunk, akár az ellenfél agresszív, és fel kell használnunk a reakció-lapjainkat, gyorsan elfognak a kezünkben levő lapok, így hamar függővé vá-lunk attól a laptól, amelyet a leg-közelebb húzunk (ez nem fordul elő, ha két lassú, kiváros pakli áll szemben egymással). A kézben az elméletileg kijátszható lapként

sokszor csak 1-2 föld marad. A HKK-ban ennél jóval komolyabb taktikázási lehetőség van. A kezünkben levő lapok közül majd-nem mindig 5-6 kijátszható, és azonos erejű pakliknál inkább a taktikázás, a húzás szerencsé-je dönt. Emiatt egy HKK meccs valamivel tovább is tart, hiszen a játékosnak egy körben általában nem 1-2, hanem 6-10 döntési le-hetősege van. A HKK-ban nincsen olyan lap, amiért irreálisan ala-csony áron plusz lapokat lehet húzni. A leghatékonyabb kártyae-lőny-lap talán a Falak ereje. A kül-detések is jók, de nem mindig, minden esetben játszhatók ki, ezért a biztosra menő paklik nem mernek igazán nagy mértékben tá-maszkodni rájuk.

2. Manaelőny. Itt jelentkezik a Magic legnagyobb hibája: a mana-halál. Ha valaki nem elég vagy nem megfelelő színű földet húz a játék elején, halott. Ez az oka, hogy – kicsit nevétséges módon – mindenkinek csálnia kell azzal, hogy előre „beállítja” a paklijában a lapok sorrendjét. Az utólagos – néha csak tessék-lássék – keveréssel is jobb, mintha teljesen vélet-lenszerű leosztást kapnánk. Ez utóbbi esetben egy rendes ver-senyjátzmánál az esetek egyhar-madában teljesen a véletlenen múl-na az eredmény. Sajnos a kel-leténél több manát sem használ-hatunk: sorozatosan földet húzni használható lap helyett ugyan-olyan katasztrófának számít, mint a manahalál („manapoc-ke”). A mana színe és a lapok szí-ne közötti összefüggésből adódó-an, aki sok szint akar használni, annak ún. vegyesföldeket kell al-kalmaznia. Ezek a lapok azonban tiltottak a jelenlegi hivatalos, a vi-lágbajnokságon is alkalmazott ver-senyformában, így most csak

egy- vagy kétszínű paklival érde-mes játszani – a kétszínű pakliban is jobb, ha két szomszédos szint használnunk. Emiatt jelenleg 4-5 fé-le pakli létezik, amit a versenyeken használnak, ez pedig nem jelent túl nagy változatosságot.

Manaelőny szereshető olyan la-pokkal, amelyek minden körben plusz, ill. a Magicben az átlagosnál több manát termelnek, illetve az el-lenfél manáját pusztítják. A Magi-cben a plusz termelésre jó példa a Sol Ring. A HKK-ban a Nekrofun és Rughar familiárisa hatékony VP-termelő, de valójában minden meg-oldás, amely sok lényt koncentrá-l a tartalékba plusz VP-t termel, tehát itt nagyobb befolyással lehetünk a manaelőnyünk fejlesztésére. Az ellenfél manatermelésének csök-kenésére a Magicben Winter Orb, Armageddon és mindenféle egyéb, földpusztító lapok szolgálnak. A TF kártyában az Agyzavarás, Agytapo-sás és hasonló varázslatok, valamint a templomok juttathatnak számot-tevő manaelőnyhöz.

Ebbe a kategóriába tartozik az ún. gyors mana is, amellyel a játék korai szakaszában a normális mér-téknél nagyobb mennyiségű maná-hoz juthatunk. A Magicben ilye-



nek a Black Lotus, a Moxok, a manatermelő lények, Dark Ritual, Tinder Wall, Orcish Lumberjack.

Mivel ezen lapok többsége a játékot túl véletlenszerűvé teszi azért, hogy az ellenfelünket megölhetjük, mielőtt még képes lenne reagálni, a TF-ben kevesebb ilyen lap van. Ezek használata ráadásul elég kockázatos, ezért kétszer is meggondolja az ember, hogy beakcja-e őket. Ilyenek pl. a Szürke-állomány aktivizálása és a Transformáció. Az Energiakitörés és a Varázskő is a gyors mana kategóriába tartozik, de ezeket nem lehet a játék nagyon korai szakaszában alkalmazni. A HKK-ban a manatermelés egy idő után beáll, a további növelés taktikázást igényel (ld. fent). Ezért van az, hogy a játék megengedhet magának egészen magas idézési költségű, egészen erős lapokat is.

Mivel a Magicben a körünk elején minden manát visszakupunk, a mana itt kevésbé jelentős erőforrás, mint a HKK-ban; mondhatjuk, hogy a HKK-ban a varázspont, a Magic-ben pedig a kártya jelentősebb valamennyivel a másik erőforrásnál. Természetesen a HKK-ban előfordul, hogy 20-20

VP mögül lesnek egymásra az ellenfelek, de ilyenkor általában kártya is van a kezükben. Az ilyen meccsekben a taktikázás és a játéktudás, nem pedig a húzás szerencsége számít. A Magicben ezt valamivel nehezebb elérni, két jól felépített, jól kiegyensúlyozott, I-es típusú (azaz drága) védekező pakli kell hozzá. Meg az, hogy egyik játékos se húzzon szerencsétlenül az elején.

3. Több kör. Erre a Magicben a Time Walk szolgál, amely annyira erős, hogy jelenleg egyike a legértékesebb lapoknak (a másik plusz kört adó lap, a Time Vault még erősebbnek bizonyult, ezért ezt betiltották). Félig-meddig kör-előnyhöz juthatunk, ha pl. Mana Shorttal elveszük az ellenfél manáit, és így semmit nem tud csinálni, kivéve a laphúzást. A HKK-ban az Idő kerekével lehet plusz körre szert tenni, de idézési költsége ugyanynyi, mint amennyi VP-t a következő körben kapunk, és lapelőnyünk kettővel csökken – ezért ezt a lapot igazán csak akkor érdemes használni, ha a két egymás utáni harci fázissal meg tudjuk nyerni a játékot. Az ellenfél körét – a húzás fázist kivéve – lefagyaszthatjuk még az Elzárással és a Tudatrombolással is. Több lap létezik az ellenfél harci fázisának kiejtésére, ilyen pl. a Békítés.

Érdekes dolog átszámolni a kártyákat, VP-ket és ÉP-t egymásra. Hány ÉP-t ér meg egy lap? És hány VP-t? Érdemes-e 2 ÉP-t elköltenem, hogy egy kártyányi lapelőnyre szert tegyek? És 3 VP-t? Ezek még nyitott kérdések, nincs tudományos megoldás. A Magicben sokak szerint 1 kártya 3 életpontot ér. Annyi bizonyos, hogy ha képes vagy az erőforrásaidat irányítani, több (használható) la-

pot húzni, több manát termelni körönként, mint az ellenfeled, és esetleg néhány plusz környi tevékenységet nyerni – igencsak megnövelte a nyerési esélyeidet. Figyeld, hogy a versenyeken az éljátékosok hogyan manipulálják az erőforrásaikat! Miért sikeres a paklijuk?

A lénynélküli agyzavarós bábapaklik például azért hatékonyak, mert mind lapelőnyre, mind manaelőnyre szert tesznek: tömegpusztító lapokat használnak, az Agyzavarások és hasonlók miatt pedig az ellenfél mindig kevesebb VP-t kap körönként, mint ők. A sok apró lényből álló paklik gyorsan elkezdenek manaelőnyre szert tenni, mivel sok lény van a tartalékban – persze kell valami, amire az így szerzett plusz manát el lehet költeni. A Magicben az egyik legjobb példa a lapelőny kihasználására az ún. dobható pakli – nem véletlen, hogy ez a típusú pakli nyeri a legtöbb versenyt.

-TM-





Sajnos márciusi feladványunkra kevesebb megfejtés érkezett, mint az elsőre, amit remélem csak a feladat nehézsége, nem pedig a lelkesedés hiánya okozott. Az állásnak két helyes, és nagyon trükkös megoldása is van. Az első:

1. Lerepül a Kardszárnyú pocok. (-6=12 VP)
2. Kijátszom az Energiakitörést. (+3=15 VP)
3. A csere fázisban a pocok és a familiáris helyet cserél.
4. A harci fázisban passzivizálom a familiárist (+1=16 VP), majd Tiszítótűzzel le is lövöm. (-2=14 VP)
5. Miután a familiáris halálakor vesztetem egy ÉP-t, így az ellenfelemnek már hárommal több az életpontja mint nekem, ezért el tudom varázsolni a Bosszút, aminek következtében ő 5 ÉP-t veszít. (-5=9 VP)
6. Ezután a pocok – láthatatlanul – egy ötös Erő öklével nyolcat sebez rajta (-5=4 VP), így most az ellenfelemnek 4 ÉP-je lesz.
7. Egy jól irányzott Gömbvillámmal kivégzem. (-4=0 VP)

A másik megoldás:

1. A harci fázisban a familiáris megtámadja a Duer-orkot, akit egy tisztítóűzzel meg is ölök. (-2=16 VP)
2. A familiáris halála miatt egy ÉP-t vesztetem, ezért ki tudom játszani a Bosszút, ami ötöt sebez az ellenfelem. (-5=11 VP)
3. Kijátszom az Energiakitörést (+3=14 VP)
4. A Duer-orkból kinyert szörnykomponens segítségével adok egy Göcsörtös bunkót Boraxnak.
5. Borax királyt megerősítem egy ötös Erő öklével, így sebezése a bunkóval együtt már nyolc lesz. (-5=9 VP)
6. A Boraxra mondott Vadítással nyolcat sebez az ellenfelem. (-5=4 VP)
7. A végén a 4 ÉP-ben tengődő ellenfél egy Gömbvillám áldozata lesz. (-4=0 VP)

A beküldött megoldások jelentős része ismét hibás volt. Többen fel akarták áldozni a familiárist szörnykomponensért a Göcsörtös bunkóhoz. Ez azért nem jó, mert csak a tartalék-

ban lévő lényeket lehet feláldozni. Sokan még csak nem is az előkészítő fázisban kívánták ezt megtenni, hanem csak úgy, a fő fázisukban. Tehát még egyszer leírom: szörnykomponensért csak az előkészítő fázisban lehet lényt feláldozni, és csakis a tartalékban lévő aktív lények közül. Azt sem vette mindenki figyelembe, hogy ha egy Tisztítóűzzel leszedem a saját familiárisomat, a szörnykomponens akkor is az ellenfél kapja meg. A két harci fázis sem jó megoldás, miszerint Rughar familiárisa először megöleti magát, majd Bosszú, és a Kardszárnyú pocok utána üti az ellenfelet. A védekezési bónuszt többen ismét elfelejtették: a Duer-orkot nem lehet Tisztítóűzzel lelőni, csak ha előtte kirakjuk a Nap szimbólumot. A Gömbvillámot pedig csak az löheti tovább, akinek a lényét, vagy őt magát megsebezte vele. Nem lehet megcsinálni, hogy én folyamatosan lövöm vele az ellenfelet, így sebezve 10 ÉP-t rajta. A sorrendre és a fázisokra nagyon figyeljetelek, sokan itt buktak el. Nem lehet például az elején kijátszani az Energiakitörést, mert a VP hűs főlé megy, és ami efelett van, az elvész. Gömbvillámot sem lehet kijátszani a harci fázisban, mivel ekkor csak azonnali varázslatokat lehet használni, ez pedig általános. Végül a saját hibáinkról is szólnok, amit többen helyesen jeleztek: nem írtuk oda a feladványhoz, hogy az ellenfél kezében nincs lap.

A helyes megfejtők közül egy-egy Hősorszak ritka lapot nyertek: *Jarolin József Budapest Veresegebáz u. 98.*, Cserkúti István Mosonmagyaróvár Mosonyi M. u. 25., és *Greiner Ádám Budapest Szigony u. 4.* Külön díjazzuk Horváth Gergelyt, egyetlen olyan olvasónkat, aki mind a két helyes megfejtést beküldte. A továbbiakban többnyire olyan feladványokat közlünk, amelyeknek csak egyetlen helyes megoldása van, de amennyiben valaki több jó megfejtést is talál, azt értékelni fogjuk. Ha azonban rossz megoldás is lesz közöttük, akkor egyáltalán nem vesz részt a sorsoláson. Ennek az oka, hogy elkerüljük a tömegével érkező, két-három helytelen megfejtést tartalmazó levelek özönét.

Az újabb rejtvényünk beküldője Németh Kálmán. A feladvány nagyon nehéz, de van helyes megoldás, így ne adjátok fel, próbáljátok megfejteni! Beküldési határidő: **1996. június 15.** A feladvány: 19 VP-d és 9 ÉP-d van, nincs szörnykomponens. Az ellenfelednek 5 ÉP-je és 3 szörnykomponense van, nincs VP-je. A te köröd van, vége az előkészítő fázisodnak, nyerd meg a játszmát ebben a körben! A zárójelben lévő betűk az isteneket jelentik, a csillaggal jelölt lapok leírását a túldoldalon megtalárod, a feladvány ábrájával együtt.

A kezdedben az alábbi lapok vannak:

- A genge ereje (F)
- Nap szimbólum (R)
- Orzag bilincse (F)*
- Szimulakrum (E)*
- Fordulat (F)
- Illúziósárkány (E)*
- Varázslatlopás (E)*
- Duplikátum (D)*
- Raia papnője (R)
- Mágikus tükör (E)*
- Vérbeli borzongás (D)
- Alkímia (F)

A játékban csak egy aktív világitótornyod van, emiatt ismerek az ellenfél lapjait.

Az ellenfél kezében levő lapok:

- Isteni szövetség (-)*
- Kreáció (S)
- Dupla szintlépés (-)
- Árnymánó (D)
- Nekrofun (S)
- Áldozat (L)
- Varkaudar lándzsa (D)
- Óriás patkány (L)
- Bosszú (T)
- Gyilkos fegyver (T)

Az ellenfél játékban levő lapjai:

- Setét Patkány (L)*
- Alex Vampirsson (L)
- Mennydörgő Kénsav (D)
- Mindegyik az Őrposztban.*

ATE ÁLLÁSOD: 9 ÉP, 19 VP

A kezekben levő lapok

Szimulakrum: általános, Elenios, költsége 4. Közvetlenül azután játszható ki, hogy sikeresen játékba hoztál egy lényt, bubájt, epilményt, tárgyat vagy szakértelmet. A Szimulakrum mindenen meg fog egyezni ezzel a lappal. Ha a Szimulakrum vagy az eredeti lap a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik is.

Orza bilincse: tárgy, Fairlight, költsége 3. Passzíválva az ellenfél minden 3 VP-je után sebődik 1 EP-t.

Duplikátum: tárgy, Dornodon, költsége 1. Lemásolhatsz vele egy, a játékban levő tárgyat.

Mágikus tükrök: tárgy, Elenios, költsége 1. A tükrök felhasználásával egy lényen sebődik varázslatot visszapatint-hatsz a klovójére, aki annyit sebődik amennyit a varázslat sebözne egy lényen.

Varázslatlopó: páros: általános, Elenios, költsége 3. Az ellenfél kezében levő lapok közül kiválaszhatod a saját VP-d felhasználásával. Ha nem tudsz semmit kiválasztani nem történik semmi, de a varázslatlopás ekkor is a gyűjtőbe kerül.

Illúziósárkány: kány: azomali, Elenios, költsége 3. Csak a csere és a harci fázis között játszható ki. Ekkor erre a körre az általad megjelölt óposztra kerül egy 4/4-es, mágikus támadású, repülő lény, 5-ös tűzlehetőséggel. A sárkány a kör végén a gyűjtőbe kerül.

Wálgatókonyha **Kána**



Rémülten megröszéled egy másik játékos kezében levő lapokat.
"Bár a Jég és a Rézár erőd!"

1995 © Blackbeard

Szimulakrum **Elenios**



Reprodukciót azután játszhatod ki, amikor sikerrel játékba hoztál egy lényt, bubájt, epilményt, tárgyat vagy szakértelmet. Ha a Szimulakrum vagy az eredeti lap a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik is.

1995 © Blackbeard

Verébfi borzongás **Dornodon**



Celponn épp azelőtt egy ártatlan válszertartó lény viszályozni kezd a turtókákkal és posztívra váltak. Megfogod a lényet, és azonnal borzongásba kezd. A lény a gyűjtőbe kerül.

1995 © Blackbeard

Orza bilincse **Fairlight**



Epilményt juttathatsz mindenki kezébe, aki 1 EP-vel rendelkezik. **Orza bilincse** 1000 érem lezárását idézi fel. A lény a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik is.

1995 © Blackbeard

Alkímia **Fairlight**



Egy új taradalként levő ártatlan lény a gyűjtőbe kerül. A lény a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik is.

1995 © Blackbeard

Duplikátum **Dornodon**



Kiválaszhatod egy a játékban levő tárgyat és azt lemásolhatod. Ha a duplikátum a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik is.

1995 © Blackbeard


Rézia papnője **Kána**



Celponn lezáró egy új lény a gyűjtőbe kerül. A lény a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik is.

1995 © Blackbeard

Mágikus tükrök **Elenios**



A tükrök segítségével egy lényen visszapatint-hatsz a klovójére, aki annyit sebődik amennyit a varázslat sebözne egy lényen.

1995 © Blackbeard


Pontohatár **Fairlight**



Egy esztendősi lapot játszhatod ki, amikor a gyűjtőbe kerül. A lény a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik is.

1995 © Blackbeard

Varázslatlopás **Elenios**



Az ellenfél kezében levő lapok közül kiválaszhatod a saját VP-d felhasználásával. Ha nem tudsz semmit kiválasztani nem történik semmi, de a varázslatlopás ekkor is a gyűjtőbe kerül.

1995 © Blackbeard

Nep számbólom **Kána**



Dornodon lények ellen 2-2 sebődést okozhat. A lény a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik is.

1995 © Blackbeard

Illúziósárkány **szomali**



Csak a csere és a harci fázis között játszható ki. Ekkor erre a körre az általad megjelölt óposztra kerül egy 4/4-es, mágikus támadású, repülő lény, 5-ös tűzlehetőséggel. A sárkány a kör végén a gyűjtőbe kerül.

1995 © Blackbeard

A gyenge erdej **Fairlight**



Vagy 1 EP-t, seböz egy területhez, vagy ha az előző körben nem sikerült, akkor a gyűjtőbe kerül. A lény a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik is.

1995 © Blackbeard

Megtehetem-e azt, hogy a Szutykos remákot az előkészítő fázisban szörnykomponensért feláldozom, majd visszaveszem a kezembe? Nem, mert az előkészítő fázisban speciális képességeket nem lehet használni.

És az szabályos-e, ha Alkímiával változtatom a remákot komponenssé, és utána veszem vissza a kezembe?

Igen. Ez esetben ha Alkímia létrejött, a remák visszerült a kezembe, de szörnykomponenst nem kaptál.

A Vadítással az ellenfelet támadó lény az aktivizálást nem kívánó képességét használhatja-e? Például az Agyzabáló elveszi-e gazdája VP-jét, ha megvadul, és háromnál többet sebez? Nem. Semmilyen képességet nem tud használni a vadított lény, így az Agyzabáló sem képes elvenni a VP-t.

Darkseid azon képességébe, hogy immunis a szintszívrásra, beletartozik-e a Trónfosztás és a purifikálás is?

Nem, csak a Szintszívrás varázslatra és a szintszívó lények speciális képességére érvényes ez az immunitás.

Összefogott kalandozóra és hatására érvényesek-e az összefogás szabályai?

Természetesen igen. Minden az Alanori Krónikában és a szabálykönyvben leírt szabály érvényes rájuk is.

Büntető praglancot támad egy Mágikus támadás bűbájjal ellátott lény. Leszedi-e a praglanc a bűbajt mielőtt a lény sebezne rajta?

Nem. A sebzés kölcsönösen megtörténik, a praglanc csak ezután szedi le a bűbajt.

Sok probléma van az olyan tárgyakkal, melyekre rá van írva, hogy bármikor felhasználható. Nos ez akkor érvényes, ha már kiraktad az asztalra, mivel tárgyat kijátszani csak a saját körödben lehet. További fontos dolog, hogy ha a te köröd van, és kiraktál egy tárgyat, akkor az ellenfelednek joga van egy lappal, vagy valami hatással reagálni rá mielőtt azt használnád.

A Kovácscéhhez visszahozott tárgyak a tulajdonosukhoz, vagy a varázslat kijátszó-jához kerülnek?

Minden így visszahozott tárgy a tulajdonosa oldalán kerül játékba.

A Kvazárkard miért nem fegyver?

Természetesen fegyver, csak az első kiadásban lemaradt ez a felirat.

Mi történik akkor, ha egy Kővéváltoztatás bűbájjal az űrszombat modultalanságra kárhözottatott, DEM-mel ellátott lényemet megmérgeznek?

Nos ilyenkor a DEM leesne róla és passzívan a tartalékba kerülne, ha nem lenne kővéváltoztatva. Azonban a Kővéváltoztatásnak erősebb a hatása mind a DEM-é, ezért a DEM leesik, a lény megmarad, de továbbra is az űrszombatban kővéálva.

Ha nincs lényem (vagy csak halhatatlan lényem van), de van szörnykomponens, kell-e szörnykomponenst költenem az Éhínségre?

Nem.

Mire vonatkozik a Zöldellő fa? Csökkenti-e pl. a Hódolat Raiának varázslat költségét?

Ha Zöldellő fád van játékban, minden, gyógyító varázslatra költött VP-d duplán számít. Tehát egy 4-et gyógyító azonnali gyógyítás 3 VP-be kerül, egy Hódolat Raiának 2 VP-be kerül stb. Ilyenkor ezt a kevesebb VP-t kell a módosított idézési költségnek tekinteni, tehát a manacsapdázás is fele VP-be kerül.

Játékban van egy Élő ütvész. Dobni kell-e a Vérbeli borzongásra vagy Örök kábulatra? Nem. Az, hogy „át akarja küldeni a lényét” arra

vonatkozik, hogy a csere fázisban akarja ki vagy be mozgatni, ill. valamely speciális képessége (Setét Patkány) segítségével akarja mozgatni.

Ha valaki klónoz, Zannal másol stb. kell-e teljesíteni a speciális kihozási feltételt (pl. Zarknodnál lény dobása)?

Nem.

Mi történik, ha valaki negatív ÉP-ben használ Szürkeállomány aktivizálását?

0 VP-je lesz.

Ki kapja a szörnykomponenst, ha a saját szörnyemet lövöm le, pl. egy Tisztítóúttal? Ilyenkor is az ellenfél kapja a szörnykomponenst.

Mennyi az idézési költsége egy jelzőnek (pl. Smack rabszolgája)? És az Illúziósárkánynak?

A jelzők idézési költsége egységesen nulla. Az Illúziósárkány – mint lény – idézési költségét 3-nak tekintjük.

A Gyilkos fegyvernél dobhatok-e tárgyat a kezemből?

Nem, kizárólag az asztalról.

Húzhatok e lapot, ha ellenvarázsolják a kijátszott Tüskepajzsomat?

Nem. Az Idő kerekénél a kijátszás feltétele a lapdobás, így meg sem próbálhatod kijátszani addig amíg nem dobtál a kezedből két lapot. Az ellenfeled csak ezután dönti el, hogy megakadályozza-e. A Tüskepajzsnál azonban a sikeres kijátszás eredménye a laphúzás, ezért ha ezt ellenvarázsolják, akkor nem lehet helyette lapot húzni.

Leszedi-e a Szintszívó szintlépés jelzőket a kalandozóról?

A Szintszívó lapon valóban az szerepel, hogy csak a szintlépés kártyákat szedi le, azonban úgy gondoljuk helyesnek, ha a jelzőket is leszedi. Ezt a hiányosságot az Autentikus vámpíron már pótoltuk, az ott leírtak az érvényesek a Szintszívróra is. A szinteket adó tárgyakat (pl. Viharlobogó) azonban egyik lény sem szedi le.

Mi történik akkor, ha a Szimulakrummal lemásolt lényemet egy Élőholt mágus visszaveteti a kezembe?

A Szimulakrumon az szerepel, hogy ha ő vagy a lemásolt lap a gyűjtőbe kerül, vele megy a másik



is. Ebben az esetben nem kerül egyik sem a gyűjtőbe, tehát a másik a játékban marad.

Kovácscéh kijátszásakor is teljesülnie kell-e a gyűjtőben levő tárgyak kijátszási feltételének (pl. Mérgezett dobótört)?

Nem. A Mérgezett dobótört akkor is visszahozható Kovácscéhkel, ha nics mérgező lényed a játékban.

Bemehet-e az a lény az űrposztba, amelyken passzivizálom az Örök kábulatot, vagy a Halhatatlanságot?

Egy lényre tett lapot nem lehet passzivizálni, tehát a választ: nem.

Mi történik ha a Feudális örökség kijátszásakor egy Halhatatlan lényt jelölök jobbágnak?

Ez esetben a jobbágy addig nem hal meg a ráterhelt sebzésektől, amíg a Halhatatlanság rajta van. Továbbra sem lehet azonban több sebzést rárakni, mint amennyi ÉP-je van.

Ha játékban van két Kolostorom, mind a kettőbe bemehet egyszer minden kalandozóm?

Igen.



Kitartó lóval rendelkező lényt kell-e passzivizálni, ha Márványtotonyba, vagy Minozskúpba megy?

Igen, mivel itt az épület képességéről van szó, nem a lényéről.

Élőholt mágus visszavetheti-e saját magát?

Igen. Azonban, ha éppen a gyűjtőbe kerülne, akkor nem.

Sihaya immunis a mentális varázslatokra, beléphet-e egy KT-ba?

Igen. A Közös Tudat ugyan mentális, de ez esetben kivételt teszünk.

Lehet-e Szimulakrum segítségével két ugyanolyan „neves kalandozó” az oldalamon játékban?

Igen. Szimulakrummal és Gyermekekáldással több azonos „neves kalandozó” lehet az asztalodon.

Kap-e Sigestő Pumpa szinteket, ha belép egy KT-ba?

Nem. Beléphet a KT-ba, de Pumpa semmilyen módon nem léphet szintet.

Mi van akkor, ha egy játékosra több Élő ütvesztő is hat?

Ilyenkor egy kockával egyszerre kell kidobni az összes ütvesztő hatását, vagyis nem adódnak össze az ütvesztők.

Hat-e a Tektonikus kvatánra az Élő ütvesztő?

Nem, mivel a kvatán soha nem kerül a tartalékba, és az ütvesztő a tartalék és az űrposzt között hat.

DANI ZOLTÁN

III. DEBRECENI HIVATALOS HATALOM KÁRTYÁI VERSENY

1996. június 2-án (vasárnap) Hatalom Kártyái versenyt rendezünk. A verseny során a hivatalos HKK szabályokat alkalmazzuk. Minden játékos egy legalább 45 lapos paklival játszik, ezen felül készíthet egy pontosan 20 lapból álló kiegészítő csomagot, amiből második játéka előtt 1-1 alapon csereberélhet. A verseny során végig ugyanazt a paklit kell használni. A kiegészítő paklit az első játszmákban nem lehet használni. A verseny lebonyolítása svájci rendszerű, nem esel ki, végig játszatsz, és ha elvesztesz egy-két mérkőzést, attól még lehetsz a bajnokság nyertese. A verseny első helyezettje egy különlegesen ritka, csak hasonló tornákon nyerhető lappal lesz gazdagabb, a második és harmadik bontatlan kiegészítő csomagokat kap ajándékba. A versenyt két csoportban bonyolítjuk le.

A helyszín egy kultúrált, nagy befogadóképességű étterem, remek kártyaasztalokkal. **Címe:** Angyalföld téri Általános Iskola, Debrecen, Angyalföld tér 7. **Megközelíthető:** a Tocoskert közepén, a vasútállomástól a 29-es busszal. *Büfi lesz, szolid árakkal.*

5. DEBRECENI MAGIC: THE GATHERING VERSENY

1996. június 1-én (szombaton) Magic: The Gathering versenyt rendezünk. Ez egy NEM hivatalos 1-es típusú verseny, az aktuális szabályok figyelembevételével, és némi szabálymódosítással. A VERSENYBEN SZÍNES FÉNYMÁSOLT LAPOKAT IS ELFOGADUNK, ha formailag megfelelnek a játékkal szemben támasztott általános követelményeknek. Minden játékos egy legalább 60 lapos paklival játszik, ezen felül készíthet egy pontosan 15 lapból álló kiegészítő csomagot, amiből második játéka előtt 1-1 alapon csereberélhet. A kiegészítő paklit az első játszmákban nem lehet használni. A verseny lebonyolítása svájci rendszerű. A verseny első helyezettje egy kivont lappal lesz gazdagabb, a második és harmadik bontatlan kiegészítő csomagokat kap ajándékba.

A helyszín egy kultúrált, nagy befogadóképességű klubhelyiség remek kártyaasztalokkal. **Címe:** Kölcsey Ferenc Műv. Központ. – Irinyi terem. Debrecen, Hunyadi János út 1/3. **Megközelíthető:** Debrecen belváros, a Nagytemplomtól 2 percre (gyalog)

Mindkét verseny délelőtt fél 11-kor kezdődik, kérünk mindenkit, hogy 10 óráig nevezzen be a versenyekre a regisztrációs pultnál. A versenyek 7 fordulóból állnak, minden fordulóban mindenki 2 játszmát játszik egy ellenfelével, a két játszmára 55 perc áll mindenki-nek a rendelkezésére. Mindkét versenyen a két legtöbb pontot elért versenyző egy ötvázmas mérkőzésen dönti el az első hely sorsát.

A VERSENYEKET A COMPUTER GARÁZS TÁMOGATJA

Levélcím: Computer Garázs BT, 4029 Debrecen, Lórantffy u. 2.
Tel: (52) 348-104, E-mail: garazs@fox.klte.hu (Varga Csongor)

Mindenkit szeretettel várunk!



HKK KÁRTYAVERSENY 1996. MÁRCIUS 9. – NYÍREGYHÁZA, VÁCI M. MŰVELŐDÉSI KÖZPONT

Mostanában nem lehet elég kártyaversenyt hirdetni! Talán ennek köszönhető, hogy az országban kisebb-nagyobb kártyaversenyek egész sora szerveződik, több-kevesebb létszámmal.

A Váci M. MVK Szerepjáték Klubja nemrégiben háziversenyt szervezett, ahol kis számú résztvevővel ugyan, de annál nagyobb csaták dúltak. Az alacsony játékoszám miatt mindenki mindenkivel játszott, és így dőlt el a végső eredmény. Az összecsapás győztese az utolsó pillanatig kétséges volt, hiszen két játékos is ugyanannyi pontot győjtött össze. Közöttük az egymás ellen elért eredmény döntött, s így lett Jakab Zsolt az első helyezett. Ő javarészt nagy idézési költségyűlapokkal operált, és főleg a Hőskorszak lapjaira építette fel a pakliját. Ellenfele, Mándi Viktor taktikája a különleges képességgel (mérgezés, repülés, stb.) bíró lények alkalmazása volt. A második helyig jutott vele. A harmadik helyezett Varga Róbert lett, aki bár még nem sokat játszott TF kártyával, máris igen meglepő húzásokat produkált.

A verseny támogatója a Cherubion Szerepjáték bolt volt, a felajánlott díjak (Ravenloft modulok illetve kártyák) nagy sikert arattak. Természetesen nem feledkezhetünk meg a Beholder Bt.-ről sem, hiszen a győztesnek kijáró rendkívül ritka kártyalapot ők biztosították.

BIHON TIBOR

SZEREJÁTÉK VERSENY 1995. DECEMBER 16-17. – NYÍREGYHÁZA, BOLYAI KOLLÉGIUM

A meglepően nagy sikert elért II. Országos Szerepjáték Találkozó után jogosan merült fel az igény a keleti régiók szerepjátékosaiban, hogy ne kelljen egy újabb esztendő várniuk a tudásuk összemérésére. Ennek eredményeként a Bolyai János kollégium szerepjáték klubja téli versenyt hirdetett, melyen AD&D és M.A.G.U.S. csapatok jelentkezését várták. Ezenkívül – ismerve a mostanában tomboló kártyaőrületet, az ország legnépszerűbb kártyajátékában (Hatalom Kártyái) is versenyt hirdettünk.

Mindhárom verseny nagy sikert aratott, bár a szerepjáték modulok alaposan megizzasztották a versenyzőket, s akadtak kisebb-nagyobb hiányosságok a rendezésnél is (AD&D-nél kevés volt a mesélő, s ezért a csapatokat át kellett szervezni).

Érdekességként megemlítem a Hatalom Kártyái verseny első három helyezettjének a pakliösszeállítását. Első helyezett Mándi Roland volt, aki elsősorban Tharr, Sheran és Raia lapokra támaszkodott, és a paklijában egyetlen Hőskorszak lap sem szerepelt. Taktikája az alacsony idézési költségyű lények serege volt, valamint profi méregkeverőként mindent felhasznál, aminek a méreghez a legkisebb köze is volt. A második helyezett Lóvei Gábor lett, Leah és Tharr lapokra építve a stratégiáját. A harmadik befutó Jezerniczky Zoltán lett, szinte csak Leah lapokból játszva.

A verseny támogatói igen nagylelkűek voltak, hiszen a díjátadásnál az ajándékok hatalmas lelkesedést váltottak ki az összegyűltekből. Támogatóink voltak: a Beholder Bt., Raoul Renier, a Trollbartang, a Valhalla Páholy, a Rémségek Kicsiny Boltja és a Cherubion Szerepjáték Bolt.

Tavasszal újabb kártyaversenyt várhatok, ám ezúttal némi érdekességgel is megtűzdelve. A pontos időpontról időben megpróbálunk minden érintettet értesíteni. S még egy fontos dolog: idén ismét megrendezésre kerül a III. Országos Szerepjáték Találkozó, ahol ha minden jól megy, élő Vampire is lesz a szokásos versenyeken és programokon kívül!

BIHON TIBOR

BUDAPESTI VERSENYEK MÁRCIUSBAN

Március végén két kisebb verseny került lebonyolításra, 24-én Pilisvörösváron, 30-án Kőbányán mérhették össze tudásukat a kártyások. A kisebb reklám miatt ezeken a versenyeken meglehetősen alacsony volt a résztvevők száma, de akik eljöhettek, azok mindannyian a HKK „élharcosai”, és így mind a két helyszínen nagyon erős mezőny alakult ki. A pilisvörösvári versenyen valódi meglepetés született. A kissé elbizakodott pesti versenyzők előtt a békéscsabai Ceglédi Norbert diadalmaskodott, egy kiegyensúlyozott szörnyes paklival. A második helyet e sorok szerzője – Németh Kálmán –, míg a harmadikat Sass Tamás szerezte meg. A verseny színvonalára jellemző volt, hogy a HKK gála 4. helyezette itt a mezőny második felében végzett.

Egy héttel később Kőbányán egy különleges versenyyel próbálkozhattak meg a résztvevők. Itt a pakli minimális mérete a szokásos 45 helyett 30 volt, de minden lapból csak egyetlen egyet lehetett beválogatni. Ezáltal sokkal jobban számított a játéktudás, és új paklikonceptiókat lehetett kipróbálni. A svájci rendszerben lebonyolított verseny két első helyezette játszotta a döntőt, ahol „nagy meglepetésre” az immár négyszeres győztes Kis Borsó Csaba 3:0-ra győzött Sass Tamás ellen. A harmadik Bori Ferenc lett.

Összességül elmontható, hogy mindkét verseny nagyon kellemes hangulatú volt, de legközelebb talán nem ártana egy kicsit nagyobb propaganda, hogy új arcok is részt vegyenek a küzdelemben.

-ETHKA-

II. Debreceni HKK verseny 1996. márc. 30.

A második debreceni Hatalom Kártyái versenyt, a Magic versennyel együtt, egy általános iskolában rendezték meg. Volt egy kis kavarodás, mivel a meghirdetett helyszín szűknek bizonyult, de a szervezők elég jól megoldották a helyzetet: aki időben odaért, azt különbusszal szállították át. Emiatt a verseny kissé csúszva kezdődött, de innenől már zökkenők nélkül folyt, a szokásos svájci rendszerben, 2 csoportban, 7 fordulóval, 42 résztvevővel. A helybeliek mellett miskolciak, nyíregyháziak, békéscsabaiak és pestiek is indultak; nívós mezőny gyűlt össze. Számomra meglepően, itt a meccsek többsége időben (55 perc) vagy idő előtt véget ért, eltérően a pesti versenyektől. A játékosok különböző furfangos kérdéseire a Kérdezz-felelek rovatokban olvashatjátok a válaszokat.

A szokásos öldöklő küzdelem után két pesti veterán, Abbas Krisztián és Klenovszky András; ill. két békéscsabai (FÜGE klub), Béres Csaba és Csehi Miklós kerültek a legjobb négy közé.

A negyedik, Csehi Miklós, és a harmadik, Klenovszky András mindketten Leah hordával játszottak, de amíg Kleno a már többször megcsodált, sok ellenvarázslattal és viszonylag kevesebb lényvel operáló paklijával játszott, addig Csehi Miklós nem használt ellenvarázslatokat, ellenben berakott több lénypusztítót, és a 45 lapból 27 lény volt. A Leah horda (oltárokkal, Temetővel, Sötét Motyogókkal) népszerű és erős pakli, ezen a versenyen azonban nem ezek győzedelmeskedtek.

A második helyezett, Abbas Krisztián, „odaütős” paklit használt: nagyot ütő lények (Gorombilla, Ga-

rokk, Sörényes ubuk, Griffönix), összesen mindössze 15; sok ellenvarázslat és Tüskepajzs ezek megvédésére; Idő kereke, Gömbvillám, Villám szimbólum a kivégzéshez. Talán ő játszotta átlagban a legrövidebb meccseket a csoportküzdelmek során: sokszor mire az ellenfél észbekapott, már veszített is.

A győztes, Béres Csaba paklija számomra örömteli meglepetés, hiszen nem szokványos, frappáns, és győzni tudott vele! Tárgyakra épül a pakli: Orzag bilincse, Villám szimbólum, Hebrencs csapda, Nyílcsapda. Ezek kihozásához Teremtés, Szaporítás, Vadászat. Vulkánkitörés és Árvíz a lények leirtására, sok-sok ellenvarázslat. Berakta az Azonnali gyógyítás – Zöldellő fa – Negáció kombót is. Léven a pakli elég lassú, valamilyen gyógyítással mindenképp szükségese lett volna; amikor pedig az ellenfél az Orzag bilincse miatt boldogan elfogyasztotta a VP-it, ő még boldogabban lecsapott az Azonnali gyógyítással. Csaba remekül játszott ezzel a sok gondolkodást igénylő paklival, számomra azóta is rejtély, hogyan tudta megverni világlángyors ellenfeleit.

Néhány érdekesség:

– A döntő egyik mérkőzésén a játékosok kivárára játszottak: a 7. körben, már 20-20 VP-nél került először lap a játékba, s Abbas Krisztián a 20. (huszadik!!!) körben rakott ki először lapot (utólag már maga sem értette, miért).

– Szintén a döntőben Krisztián egy Gorombillával 3-szor beütve (két Idő kerekével) és egy Gömbvillámmal 13-at sebzett hirtelen a meghökkenet Csabán.

– Egy másik meccsen Csaba lepte meg ellenfelét: kirakott 3 Vadászat

szakértelmet egymás után, majd Kisebb kívánsággal levadászta Krisztián Proteinfecskéjét, 12 ÉP-t gyógyulva ezzel.

– Varga Gábor Elit palotaőrös paklival játszott, egy ízben 2 Elit palotaőr és 3 Fal mellett egy 11/11-es Sighter volt az oldalán.

– Kiosztásra került az első Fair Play díj is: Pauleczky György és Klenovszky András csatáztak kiélezett helyzetben, s kiderült, hogy Kleno a 2. meccsre véletlenül ötszínűvé alakította a pakliját. Gyuri javasolta az újrajátszást, pedig a pont őt illette volna meg. Annak rendje és módja szerint el is veszítette az újrajátszott mérkőzést, s így fél pontot veszített a versenyben (ez igen sokat számít!). Egy Fair Play kártya fejezte ki elismerésünket.

Mindent összevetve a lassan hagyományossá váló debreceni verseny igen izgalmas volt, remélem ezután is rendszeresen megrendezik majd, s minden versenyzőnek jó szívvel ajánlhatom: menjen el!

MAKÓ BALÁZS



Veszprém, április 26-28.

A verseny a IV. Veszprémi Országos Szerepjáték Találkozó keretében került megrendezésre, ahol a Magic mellett a HKK-ban is összemérhették tudásukat a játékosok. Én csak a HKK küzdelmein vettem részt, így csak erről tudok beszámolni, a találkozó többi részéről nem. A verseny érdekessége volt, hogy csak egyszínű paklikkal lehetett indulni, a szervezők egyedül az Isteni szövetség használatát tiltották meg. Kellemes családi hangulatban zajlottak a mérkőzések a 25 induló között. A színek közül a szokásos Leah horda dominált, körülbelül nyolcan indultak vele, négy-öt Raia, 3 Fairlight, 2 Tharr, valamint egy-egy Sherran és Dornodon volt még a résztvevők között. A verseny végül hármas pontegyenlőséggel ért véget. Mivel a három élen végzett játékos döntetlent játszott egymással, így a Bucholds-pontok döntöttek, azaz hogy ki milyen erős ellenfelekkel játszott. Ez alapján Klenovszky András lett az első, szokásos kitűnő játékaival vezette győzelemre a Leah hordáját, második Sas Tamás lett szintén Leahhal, a harmadik én lettem, Tharr hadseregem volt az egyetlen, mely a fekete paklik közé be tudott férkőzni az élbolyba. Két érdekesség a versenyről:

- Szegedi Gábor Fairlighttal küzdött egy Raia lényes és visszacsatolásos ellenféllel. Az asztalon két Visszacsatolás, kb. 8 fehér lény volt az egyik oldalon, 4 sárga épület, Acélkolosszus, Téfea magoflux, Piromenyét, Kaszabolósáska és még vagy 4 egyéb szörny a másikon. Két

Kisebb kívánság leszedte a Visszacsatolásokat, amikor a bírók szóltak, hogy még egy perc van hátra. A több mint nyolc ÉP különbség alapján Gábor vesztesre állt, ekkor támadásba lendültek a kolosszus által vezetett seregek. Az idő lejárt. Az utolsó körben még egy Piromenyét döntetlenre változtatta volna az állást, 5 ÉP-t sebezve, amikor jött a Hódolat Raiának, 14-15 lénnel az asztalon. Végül Gábor ezt megengélta, így megnyerve a vesztesnek látszott mérkőzést.

- Egyik mérkőzésen úgy sebeztem egy körben 25 ÉP-t ellenfelelem, hogy ő még sebesületlen volt, és a harci fázis elején és végén is két lény volt az szemben álló őrposztban. Két kisebb szörnyel támadtam az ellenfelem élőholtjait, mialatt Lord Kovács József átütött mellettük. Egy Tharr temploma, egy oltár és egy Erő ökle növelte a kalandozó sebzését 12-re. Ezek után már repült is az előbb említett két épület az ellenfél fejéhez, két Ongóliant diszkoszvetéssel, újabb 13 ÉP vesztesést okozva.

Végezetül felhívom mindenki figyelmét, hogy a versenyeken a nevezéskor gondosan írja fel a paklija és kiegészítője listáját, majd pontosan azokkal a lapokkal játsszon, ugyanis most is előfordult, hogy egy veszített mérkőzést ilyen hiba miatt óvtak meg, és az így kapott pont befolyásolta a végső eredményt.

DANI ZOLTÁN



TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS KÁRTYAKLUB

Ha játszol a Káosz Galaktikában vagy a Túlélők Földjén, ha szereted a „gyűjtögetős” kártyajátékokat (HKK, Magic: the Gathering stb.), akkor itt a helyed! Korra, nemre és fajra való tekintet nélkül várunk mindenkit. Itt beszélhetsz Jerikóval, Magic-ezhetsz Tihor Miklóssal, cserélhetsz HKK-t és játszatsz több versenygyőztessele. Megtudhatod a legfrissebb híreket a KG-ról, Ghalláról, illetve a HKK-ról. Megismerhetsz más, hozzád hasonló érdeklődésű emberekkel. Póbáld ki, érdemes!

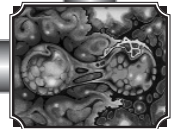
Helyszín: Kondor Béla Közösségi Ház (volt Havanna),
1181 Budapest, Kondor Béla sétány 8.

(Megközelíthető a piros 136-os autóbusszal; a Kőbánya-Kispesti végállomástól 6 megálló)

Nyitva minden héten pénteken 15 órától 23 óráig. Belépődíj 100 Ft.

Minden érdeklődőt szívesen várunk!

(A helyszínen este 9-ig büfé üzemel.)



Magic: L'Adunanza

Bizonyára sokan tudják, hogy a Magic: the Gathering első idegen nyelvű kiadása olyan volt, ezt hívják úgy, hogy Magic: L'Adunanza. Ez persze nem jelenti azt, hogy ők voltak az első, legintenzívebben magicező európai ország (szerintem ez inkább Hollandiára igaz), de a lemaradásukból nagyon sokat behozhat. Ez annak köszönhető, hogy megjelent olaszul a népszerű Legend és Dark kiegészítő is (és ezt már semmilyen más nyelven nem fogják kiadni). Igaz, hogy igencsak korlátozott példányszámban, de az olaszoknak bőven jutott belőle anyi, hogy ezekért a lapokért összecserereberéljék maguknak a régebbi kiadások ultra ritka lapjait is. A tavalyi világbajnokságon két olasz versenyző is az első nyolc közé jutott, Andrea Redi és Ivan Curina.

Április 12—14-én került sor Torinóban az Itinerari Fantastici nevű szerepjátékos találkozóra, ahol az AD&D, Warhammer és egyéb versenyek mellett számos programot kínáltak a kártyajátékok, főként a Magic rajongói számára. Én főként a Magic versenyek kedvéért utaztam ki, tehát ezekről fogok most bővebben írni.

A legutóbbi Duelist magazinban megjelent egy új, kísérleti versenytípus leírása, amely pontrendszeren alapul. A játékosok összesen 20 pontot használhatnak fel a paklijuk megalkotására, az erősebb lapok 4-5 pontba is belekerülnek, de a lapok többsége 0 pont. Egyféle lapból nem 4, hanem 10 a maximum berakható, így többféle, vadabb paklit is össze lehet rakni, anélkül hogy a játékegységnyi felborulna. Szombaton egy ilyen pontrendszeres verseny volt, míg vasárnap egy hagyományos II-es típusú versenyt rendeztek.

Érdekes, hogy a mezőny 30-40%-át mindkét versenyen egy bizonyos fajta fehér-zöld pakli dominálta: valószínűleg jelenleg ez a legmenőbb az olaszoknál. Llanowar elfek és Manabirdök hada ugrik az asztalra, és a 3-4. körben megjelennek az Ernham Djinnek, Serra Angelek, Autumn Willow-k, Lhurgoyfok (utóbbiak Millstone-nal hízalva), és más nagy lények. Aztán jön egy csinos kis Armageddon. A versenyeket igazándiból a meglepetés erejével sikerült megnyernem, az általam használt lapok, paklik nem voltak igazán népszerűek (és ezért ismertek) az olaszoknál. A pontversenyen egy Urza paklival játszottam, benne 10 Fireball (0 pontos!) és 5 Mishra factory (1 pontos). A Pyroclasmok és Earthquake-ek megbénították a korai gyors manát adó apró lények hordáját. Az egyetlen kemény ellenfél egy 10 Stone raiannel és közel ennyi Fissure-rel manipuláló földpusztító pakli volt a döntőben, de az Urza pakli közel 50%-os manatermelő arányával szemben tehetetlenek bizonyult.

A II-es típusú versenyen egy egyszerű (és szerintem nem túl fantáziadús) paklival, egy fehér hordával játszottam. A gyors és erős Ernham Djinnek mozgatható a bőjtjüket: jónéhány meccset Forestwalkkal becaplató lovagokkal nyertem meg. Minden körben két nyert játszmáig kellett játszani, kivéve az utolsó két kört, ahol az idő rövidege miatt csak egyetlen meccset játszottunk! A döntőben az ellenfél három Strip Mine-nal kezdett, majd, mikor három földet a játékba hoztam, kilőtt egy Armageddon. Csak lassítani tudtam a biztos halált, amikor sorra játékba került az ellenfél oldalán egy Whirling dervish, egy Ernham djinn, egy Serra angel, egy Lhurgoyf és egy Autumn willow. A Wrath of god-ot az utolsó pillanatban, 2 életpontban játszottam ki, és innen nyertem meg a meccset. A II-es típusú verseny első díja egy Mox Sapphire volt.

Mint minden idegen Magic környezetben, itt is kiválóan lehetett cserélni, de sajnos a Legend és Dark lapok értékét maguk az olaszok is nagyon jól ismerték, és mindenki Arabian Nights és Antiquites lapokat keresett rajtam (ha már angolul beszéltek, biztos angol vagy amerikai vagyok, tele kivont lapokkal, gondolták ők...) Az egész rendezvény fantasztikus élmény volt, javasolom mindenkinek, aki ki tudja köhögni a vonat árát, vagy tud autót szerezni, hogy egyszer látogasson el egy ehhez hasonló külföldi Magic találkozóra.

TIHOR MIKLÓS

MAGIC: THE GATHERING VERSENYEK

Magyarok a Magic: the Gathering VILÁGBAJNOKSÁGON

Idén augusztus 15—18. között az Egyesült Államokban, Seattle-ben kerül sor a *Magic: the Gathering* világbajnokságra. A világbajnokság két versenyből áll, egy lezárt paklik versenyéből, és egy II-es típusú versenyből (a II-es típusú versenyben a saját magad által összeállított paklival küzdhetsz, de a pakli csak a jelenleg is nyomásban lévő kártyákat tartalmazhatja).

A világbajnokságra minden ország egy négyfős csapatot delegálhat. A magyar csapat a következőképpen áll össze: tavaly ősz óta folyik a Magic pontverseny, amelynek keretében, az általunk rendezett versenyeken a játékosok pontokat szerezhhetnek. A pontverseny két legjobbja tagja lesz a világbajnoki csapatnak. A másik két tag a jún. 29—30-án rendezendő Magyar Nemzeti bajnokság két legjobbja lesz (ha ezek valamelyike egyben a pontverseny győztese, akkor a 3. illetve 4. helyezett). Tehát bárkinek, aki ismeri a Magic-et, van esélye, hogy kijusson Amerikába, a világbajnokságra!

II-ES TÍPUSÚ, MAGYAR NEMZETI MTG. BAJNOKSÁG

Időpontja: *Június 29—30, szombat-vasárnap.* Itt derül ki, hogy ki utazhat Amerikába, a VB-re!

A verseny helyszíne: Budapest, IX. ker. Balázs Béla u. 35. II. em. (megközelíthető a Nagyvárad tértől gyalog, vagy egy megálló a 24-es villamossal). Ez egy kulturált, nagy befogadóképességű bridgeterem, zöld posztos asztalokkal. A verseny fél 11-kor kezdődik, regisztrálás fél kilenctől. A résztvevők számára korlátozás nincs. A nevezési díj várhatóan 500 Ft. Rengeteg értékes díj van, köztük bontatlan Magic paklik, különlegesen ritka, kivont lapok, és persze az utazás Amerikába! Ezenkívül az eredménytől függetlenül az összes résztvevő között a verseny folyamán különleges ajándékokat sorsolunk ki. Ha Magic-et játszol, ott kell lenned: a II-es típusú versenyen BÁRKINEK lehet esélye!

Részletesebb információk a Magic Shopban és a Holdbázisban, vagy levélben a Beholder Bt. címén.

KIVONT LAPOK A HKK 2. KIADÁSÁBAN

Amióta a Hatalom Kártyáinak 2. kiadása megjelent, nagyon sokan kérdeztek minket arról, hogy mely lapokat hagytuk ki az első kiadásból, és miért. A lapok kihagyásánál a következő szempontokat vettük figyelembe:

1) Mennyire használható a lap. Használhatatlan lap (szerintünk) nincs a HKK-ban, viszont vannak lapok, amelyek csak annyira speciális helyzetben használhatóak, hogy a játékosok többsége inkább rugalmasabb, gyakrabban alkalmazható lapokat rak be helyettük.

Ilyenek voltak Csala-Csiny Csilla, Zárnyítás, Fairlight bankja, Falvastagítás, Pogányság, Rejtőzködés, Tárgyvédelem, Agyletapogatás, Fabontó szójer, Olvasztókemence, Rekreáció, Rombolás, Rothadás, Ügytelenség, Utolsó kívánság, A győzelem reménye, Kontinuumtágító, Mágikus koponya, Márványtorony, Mérleg, Nagy mágneses bigyó, Nukeláris csatácikány, Teljes kvatáció, Treem a bölcs, Új remény, Vegyesbolt, Tripla szintlépés.

A sors fintora, hogy a Chara-din kiegészítő tesztelése során jónéhány újra felbukkant közülük, mint például a Rothadás az Univerzum kifordítása pakliban, és az Új remény az egyre

izmosodó pakliégető Morgan ellen-szereként. Ezen kívül, mivel a tárgyak kezdenek egyre divatosabbak lenni, a Nagy mágneses bigyó is egyre népszerűbb, vagy a Rombolás a szaporodó épületpaklik miatt.

2) Voltak lapok, amelyek működésével rengeteg probléma volt. Ezen lapok többsége valamilyen teljesen új szabályt teremtett, és nem lehetett következetesen a játék logikájába beilleszteni. Ezért állandó témái voltak (és valószínűleg lesznek) a Krónika Kérdezz-Felelek rovatának, az internet FAQ-nak és hasonló fórumoknak. Ide tartozik például minden, mágiaimmunissal kapcsolatos dolog. Ez persze nem jelenti azt, hogy a mágiaimmuniss a játékban megszűnt, mindössze minden lapnál, amelynek ilyen jellegű képessége van, pontosan leírjuk, hogy az mit is jelent valójában. Azok a lapok, amelyek nem voltak problémásak, de egy problémás lapra hivatkoztak (pl. Óriásféreg) szintén kimaradtak. Egyesek bonyolultak (túl hosszú, kevésbé érthető szöveg) vagy zavaros (nem a szöveg hosszú, hanem senki sem érti, hogyan működik, pl. Evaporőr). Ezek a következők:

Agresszivitás, Evaporőr, Fürgülés, Mágikus gyorsítás, Mélységi grittang, Reinkarnáció, Acélkolosszus (Mágiaimmuniss miatt), Illúziósárkány, Mágiaimmuniss, Óriásféreg (Zan miatt), Óriásgriff, Szürkeállomány aktivizálása, Transzformáció, Zan, T.Vlagyimir (Zan és Mágiaimmuniss miatt).

A Szürkeállomány aktivizálásával és a Transzformációval volt egy másik probléma is: a játék korai szakaszában – szerencsés húzás esetén – a használója túl nagy előnyhöz juthatott. (És hozzá kell tennünk, a veterán játékosok a kockázat miatt általában nem használják ezeket a lapokat.)

3) Volt néhány lap, amely ugyan

használható volt, de jelenleg már van praktikusabb, jobban használható változata az adott hatásnak (pl. Hőskorszakban). Unalmas lapok, és van már náluk jobban használható: Békítés, Kreáció, Szintszívás, Álzácás

4) Végezetül volt három lap, amelynek kivonását kizárólag személyes el-lenszervünk indokolja (értsd: kicsit erősek lettek): Ongliant diszkoszvetés, Szörnybűvölés, Temető

Fontos: nem akarjuk, hogy a Magic tragédiája megismétlődjön, és bármilyen kivont HKK lap ára is csillag-szerű magasságokba emelkedjen a spekulációk miatt. Ezért, ha úgy érezzük, hogy az átlag játékost veszélyezteti egy ilyen spekuláció, a lapot újra fogjuk nyomni, legjobb meggyőződségünk ellenére is.

A 2. kiadással kapcsolatban tartozunk egy bocsánatkéréssel is: a töredékprogram összeomlása miatt három alapvető hiba került a 2. kiadásba: a Viharlobogón 1 helyett 4 szerepel idézési költségként, a Vérfürdető magszimon 7 helyett 6 szerepel idézési költségként, Lady Oliván a passziválás ikon helyett kard szerepel. Ha ez nem lenne elég, néhány

Zan

tárgy **Dornodon**

Minden előkészítő fázisban a kezeltől vagy az asztaltól dob egy lapot a gyűjtőbe, különben a Zan kerül oda. Erre nincs szükség, ha T. Vlagyimir vagy Zan-semeste a te oldaladon van és aktív. A kijáratok ill. minden előkészítő fázisban választs ki egy, az asztalon levő lapot. A Zan tökéletes leműsöli ezt, beléptetve a színt, a lért, a speciális képességet, az elpusztíthatóság módját, de nem kapja meg a riasztott lapokat és jelöket. Mindes szempontból úgy kell tekinteni, mintha ezt a lapot most jászottad volna ki. Minden előkészítő fázisban dönthetsz egy, hogy a Zan nem visel-e alakját, hanem egyszerűen marad, mint az előző körben.

1995 © Boholdt, B.

Kontinuum-tágító

épitmény **Dornodon**

Minden képesség, hatás használati költsége (bűbiáj, lényé, tárgyé, épitményé) duplájára nő, amíg a kontinuum-tágító az asztalon van. Pl. egy ②-ért 1 ÉP-t regeneráló lény mostantól ④-ért regenerálódik. Két kontinuum-tágító hatása nem adódik össze.

1995 © Boholdt, B.

lapról lemaradt a grafikus neve, ill. az Élet és Halál kupája új grafikus, Görög Károly neve helyett továbbra is a régi grafikus, Szügyi Gábor neve szerepel. Ezúton szeretnénk rajzolóinktól elnézést kérni.

Az alábbiaknak következnek azoknak az új lapoknak a listája, amelyek a fenti, kivont lapok helyett a 2. kiadásba kerültek. A (HK) jelölés a Hőskorszak kiegészítőből átkerült lapokat jelzi.

Új lapok

A hatalom korlátozása	r
A holtak nyugalma HK	n
A mágia csodája	r
A szöjerek tobzódása	g
A világ újrafelosztása	r
Bibörgörény	HK n
Bübájmásolás	HK r
Csontkés	g

Destruktív fúzió	n	Önmérgezés	HK n
Energiafolyam	HK n	Pozitív diszkrimináció	n
Fairlight játéka	r	Pszi ernyő	n
Feudális örökség	r	Raia papnöje	n
Gömbvillám	HK r	Savhurrikán	HK r
Gyilkos fegyver	g	Sheran lázadása	r
Hibernáció	n	Shinai gömb	g
Instabil szingularitás	HK r	Szökőár	g
Jégtroll	HK n	Tguarkhan	HK r
Kaporszakáll	r	Tudati égetés	HK n
Kardszárnyú pocok	HK r	Tűzfőnix	g
Katakizma	HK r	Uman szelleme	r
Kholdenikus csapat	r	Vadítás	r
Kiégett föld	r	Varkaudar lándzsa	n
Kőagy	g	Vérfürdető magzim	HK n
Lady Olivia	r	Viharfelhő	n
Lassítás	g	Viharlobogó	g
Lord Kovács	r	Villám szimbólum HK	n
Mágiaadagály	r	Zöldföld kalandozók	r
Mágikus erőd	r		
Manaégés	HK n		
Olimpiai játékok	HK r		

-TM-

HKK LIGA

IDŐPONT: 1996. május 10-től július 5. között minden pénteken

HELYSZÍN: Kondor Béla Községi Ház (volt Havanna), 1181, Budapest, Kondor Béla sétány 8. TF- és Kartyaklub (megközelíthető a piros 136-os busszal, Kőbánya-Kispesttől hat megálló)

NEVEZÉSI DÍJ: 360 Ft/fő

A VERSENY SZABÁLYAI: Nevezni bármelyik pénteken lehet, amíg a verseny tart (azok, akik később neveznek, ugyanolyan eséllyel vehetnek részt a Ligában). Mindenki tetszőleges, a Ligába nevezett ellenfelekkel mérkőzhet meg a klubban. Egy ilyen meccs 4 partiból áll, minimum 45 lapos pakli, 20 lapos kiegészítő és maximum 4 szín a kötelező. Egy ember csak egyszer hívható ki. Minden meccs végeredményét a helyszínen a bírónál be kell diktálni, az eredményt pedig beírni a nyilvántartási lapra (ezt a nevezéskor kapod meg), és aláírni mind az ellenféllel, mind valamelyik bíróval. A megadott időintervallumban mindenki annyi mérkőzést vív, amennyit akar, azonban július 5-én csak 10-et lehet megjelölni, ami számít a végső pontozásban. A pontszámold ügy alakul ki, hogy összeszámoljuk hány partit nyertél ezen a 10 meccsen, és minden nyert partit annyi pontot ér, ahány nyert partija van annak, aki ellen megnyerted. Ha valaki visszatautis egy kihívást, az aznap mással nem játszhat,

míg el nem fogadta az előző partnert (de persze egy emberrel csak egyszer játszatsz). Tehát még egyszer hangsúlyozom: bármennyi meccset játszatsz, bárkivel, bármelyik pénteken, a fontos, hogy a klubban játszadsz, és a végén bejelentsd valamelyik bírónál az eredményt. Vitás kérdésekben is a bíróhoz fordulhatsz, akik közül egy mindig a helyszínen lesz, de nem követi végig az összes meccset.

A nyilvántartási lapokat a meccsek lejátszása után (de legkésőbb július 5-ig) le kell adni, egyértelműen megjelölve a kiválasztott 10 mérkőzést (karikázd be a számukat). Ha valaki július 5-én nem tud eljönni bejelenteni, hogy melyik 10 mérkőzése számítson, az július 8-ig beküldheti levélben Dani Zoltán névre, a Beholder Bt címére (1680 Budapest Pf 134.). A versenyen a szövetségi tagokat kezezmény illeti meg, a hatalom pontokat viszont nem csak a 10 meccs, hanem az összes lejátszott mérkőzés után kapod. A verseny első 4 helyezette július 12-én döntőt játszik a klubban.

A klub minden pénteken du. 3-tól 11-ig van nyitva. Belépődíj 100 Ft. Bírók: Erdős Árpád, Németh Kálmán, Dani Zoltán

Díjakat a Beholder Bt. adja, lesz közöttük ultra ritka lap is.

Mindenkit szeretettel várunk!

HKK PÁROS VERSENY

IDŐPONT: 1996. június 22. 10 óra (nevezés 9 és 10 között)

HELYSZÍN: Kondor Béla Községi Ház (volt Havanna), 1181, Budapest, Kondor Béla sétány 8. (megközelíthető a piros 136-os busszal, Kőbánya-Kispesttől hat megálló)

NEVEZÉSI DÍJ: 360 Ft/fő

SZABÁLYOK: Minimum 45 lapos pakli, pontosan 20 lapos kiegészítővel és maximum 4 színnel. Közös az ÉP (40) és a szörnykomponens, minden más külön számít. Egy őrszobából egyszerre csak az egyik őrszobát, vagy ellenfél támadható. Az olyan lapok, melyekre az "ellenfél" van írva, mindkét ellenes játékosra vonatkoznak, az olyanoknál, melyre „célpont játékos” szöveg szerepel meg kell jelölni a célpontot. A verseny során a párok egymással szemben ülnek, közöttük beszélgetés csak hangosan történhet, konkrét lapra a másiktól rákérdezni tilos. A szabályok megszegése először figyelmeztetést, másodszorra a versenyből való kizárást eredményezi.

A versenyen a szövetségi tagokat kedvezmény illeti meg, azonban hatalom pont nem szerezhető.

Díjak: ultra ritka lapok, sok-sok csomag HKK Minden érdeklődőt szeretettel várunk!

BEHOLDER Bt.

Setét Patkány Naplója

1273. nap

Talán mondanom sem kell, hogy megint lázas tárgyalgatással töltöttem a táborozás alatti időt. Beszélgettem a fajtársaimmal, akikkel összekapcsolódott a tudatunk. Mint ez talán nem is meglepő, megint Alex Vampirsson látott el jó sok hasznos ötlettel. A kis piszoknak már sokkal régebb óta van gromak páncélja, mint nekem, azzal tehát nem sikerült felvágnom előtte. Nagyon elszaladt vele a ló. Megint visszateleportált valamelyik kisvárosba és ott láthatatlanul lopta apróra szegény kopasz kalandozókat. Sajnos én ezt nem tudnám megtenni. Egrýrszt nem ismerem a városi teleportot, másrészt nincs komponensem a láthatatlansághoz. Alex persze megígérte vagy három hónapja, hogy kölcsönöz néhány nyúlványt, de most nem volt kedvem felelmegetni a dolgot. Elég volt nekem, hogy tehetséges kezdő tolvajnak nevezett. Engem, aki ugyanígy alapítója vagyok a Mesterek Bandájának, mint ő. Beszéltem másokkal is. Főleg a forradalom és szabadságharc volt a téma, amit egyre komolyabban kezdek szervezni. Mindenki lát benne fantáziát. Mint kiderült persze azért, mert mindenki a saját pecsenyéjét szeretné sütögetni, de ez engem komolyabban nem érdekel. A lényeg az, hogy végre megalakult a forradalmi végrehajtó bizottság. Tagok: Setét Patkány (a gonosz kalandozók képviselőjében), Zurgblug (a semleges kalandozók képviselőjében) és Fehér Kelduin (a jó kalandozók képviselőjében). Javasoltam, hogy szervezzünk még be valami gnóm boltost Ghalla egyéb lakosságának képviselőjében, de azt majd még meglátjuk.

Elszattyogtam a közeli Leah oltárhoz és frissen kipihentem kezdem neki imádkozni. Ösztöni szölvá nem volt valami túl sok kedvem hozzá. Az utóbbi időben semmi értelmes varázslatot nem adott az öreg kopasz. Ilyen hülyeségek jöttek, mint a Sötét Ceremonia (nyolc remákszív és tizenhat szvó-ektoplazma szétdőrgölése után jó esélyed van rá, hogy még betegebb leszel, mint voltál), meg DEM kreálása (800 arany értékű alapanyagból állíthatós elő egy 50 aranyért vásárolható DEM-et). (Ami azt illeti megvárnám, amíg végre valaki megismeri a DEM nagyzüemi kreálása varázslatot. A boltokban kapható DEM-ek biztos azazszerűnek, a komponense meg két szögletes kö.) Nem reménykedtem benne, hogy valami ilyen egyszerű feladatért, mint a pihenten imádkozás valami értelmes varázslatot fogok kapni. Tévedtem. Új varázslatom neve: Halothívás. Az öreg csontefejú makogott valamit arról, hogy ősi csatamezőn ér-

demes ilyesmit varázsolni. Kíváncsi vagyok, milyen lehet egy ősi csatamező! Maga a varázslat minden esetre elég jónak tűnik. Szerintem igen kellemes benyomást tehet majd, ha csontvázak kísérik az utamon. De vajon a lopások esélyét nem rontja, ha mindig ott zörög a sarkamban egy ilyen amortizálódott humanoid? Ezen még jó lesz elgondolkodnom.

Olyan sok tűnődésre nem volt időm, mert még mindig elég közel voltam a farkaudar főserceghez. Végigvertem majdnem a teljes farkaudar készletet (szerencsére a behemót kimaradt). Agyonvágtam egy nekromantát, péppé zúztam egy vadászt, gyűjtőssá aprítottam egy bajnokot, cafatokra téptem egy mágust és a földdel tettem egyenlővé egy mezei farkaudart. Az utóbbi szó szerint: rácsaptam a vasalt bunkóval a fejére és erre nyakig besüppedt a földre. Vagy fél órán át kellett ugrálnom rajta, amíg a feje bújja is eltűnt. Nem szeretek félmunkát végezni. Ezt mondta mindig az egyik nagybácsikám is: „a manó vagy jól csináljon valamit, vagy rosszul”.

Természetesen fajtám ősi szokását a lopást sem hanyagoltam el. (Így utána gondolva mi árnymanók vagyunk a leghűségesebbek a hagyományainkhoz. Nem hallottam például elfeket egymás között avval büszkélkedni, hogy milyen remekül vadásztak aznap. De ha valaki hallana engem, meg Alexet beszélgetni...) Szóval volt azért termes. Az igazán szép, hogy egy csapdába sem gyalogoltam bele, és egyszer sem buktam le. Igazán nagy fogás (mondjuk pular kristály) nem volt egy sem. Azért amikor sikerült meglovasítanom egy árnymanó vizesítőmlőjét kellemes nosztalgia támadt bennem a régi szép idők iránt. Ő a kezdetek, mikor még egy árva kökessel kúszáltam a kiégett földeken! Mikor pár nap alatt hat vizesítőmlőt gyűjtöttem össze! Ő, mikor még mindenki azt hitte, ő az egyetlen túlélője a tűzviharnek és eszébe se jutott, hogy tolvajok is lehetnek! Nem mondom, hogy visszaírom azokat a napokat, de azért volt valami bája annak is. Most már spagularón lovagok, vasalt bunkóval vereszek, pap és varázsló vagyok, még vadászni is vadászik helyettem a piromenyét. A komfortfokozat összehasonlíthatatlanul magasabb, mégis valami mintha hiányozna az életemből.

1282. nap

Hosszasan gondolkodtam, mi is lehet az, ami hiányzik az életemből a régi időkől. Nem nagyon sikerült rájőnnöm. Talán tudom, hogy mi lehet az.

Akkoriban nem volt más választásom, mint küzdeni az életben maradásért. Ma már egészen más a helyzet: Nyugodtan letelepedhetnék valamelyik helytartói városban. Eladnám az összes holmit, ami nálam van, a pénzből vennék egy kis házikót. Összerendeztetném a naplóm és kiadnám az emlékirataimat. A jogdíjakból vígan eltarthatnám magam életem végéig. Esetleg nyitnék egy tanácsadó szolgálatot kopasz kalandozóknak. Semmi loppás a továbbiakban, esetleg csak szórakozásból (nem mintha most nem lenne szórakozás a loppás). Keresnék valami kedves manóleányt, családot alapítanék, építő tagja lennék a közösségnek. Ehelyett én mit csinálok most? Spagularháton járom a vadont, öföm a szörnyeket meg a farkaudarokat, nyalom Leah bizonyos testrésztét. De nem azért mert muszáj, hanem mert így hozza kedvem. Az élet-halál harc, ez hiányzik nekem.

Nagyon elfoglaltak ezek a gondolatok, mikor felém jött egy elf és szépen megkért, hogy ugyan adjak már neki egy pár xirnox szívet. Gondolkodás nélkül nyúltam be a zsákomba és adtam neki. Az elf már árkon-bokron túl járt, amikor rádőbbsenem, mit is tettem. Uram-atyám! Ajándékba adtam valakinek két xirnox szívet, valakinek, akit nem is ismertem. Ez csak valami gonosz mágia lehet! Ha majd hatalomra kerülök az ilyesmit is szabályozni fogjuk, hogy csak a haverjaim csinálhassák. Találkoztam Lukavan Hercegnővel is. Nem is szólt hozzám. Így ér véget egy igéretesnek induló szerelem...

Meglátogattott az a hülye hűsvéti nyúl is. Mit kaptam tőle? Egy lapocka csontot. Mintha nem lenne nálam három ásó! Elképesztően dühös lettem, úgy fejtbe vettem a csonttal, hogy kiterült. Mégiscsak kaptam valami hasznosat a hűsvéti nyusztól: egy finom nyúlpörköltet.

Mielőtt tovább indultam volna gyorsan körülnéztem az itt táborozók holmijában. Egy mászókamparín Thorfelőt és egy bronzhegyű lándzsa egy alakváltótól. Egy bronzkulcs, egy szuperkötél, egy mérgezett ubuk dobonyól volt a további termés. Nem rossz! Még kellemesebb érzés, hogy egyszer sem buktam le. Az összes csapdát kikerültem, az összes zsákot szépen átválogattam.

Természetesen a farkaudarokat sem hagytam békében. Úgy tűnik elég szépen fogyatkoznak. A nekromanták bírták a legtovább, abból hármat is agyonvertem, mágusból meg kettőt. Kíváncsi vagyok, hol állok a farkaudargyilkosok listáján.

Találkoztam Don Calonival is. Meséltem neki a terveimről, és meg kell mondanom érdekelte. Őt

is bosszantja már a Yaurr-birodalom zsarnoksága, a mérhetelem adók. Borax úgy gondolja, hogy nekünk kell elbánnunk mindenféle gonddal, ami Ghallán megjelenik (Vlagyimir, Pumpa, Dögvész, quwargok), adót viszont szed rendszeren. Első lépésként bókjoltáni fogom a következő olimpiát. Nem fogom egy zsarnok szórakoztatására agyonveretni magam, még ha hosszunhat pszi követ nyherhetek akkor sem.

1291. nap

Na, jókor jutott eszembe a dolog. Már ami az olimpiát illeti, a mostani táborozás alatt jött a Yaurr követ. Engem nem érdekel, én nem fogok indulni a Borax szórakoztatására kitalált bohócságban. És nem azért, mert esélyem sem lenne a nagymenőkkel szemben, nem, hanem mert ezzel politikai próklamációt fogalmazok meg. (Jó kis szó ez a politikai próklamáció, mi? Egyszer hallottam valahol, de már fogalmam sincs róla, hol.) Remélem sokan követik majd a példámát és az egész rendezvény kudarcba fullad.

Amennyire büszke voltam rá a múltkor, hogy egyszer sem buktam le lopás közben, olyan pekszéria kísérte most. Ha én kerülök hatalomra, akkor először betiltom a lopást. Csak néhányan kapnak rá engedélyt. Ezek után már rögtön betilthatom a csapdákat is, mondván, hogy úgy sem lop már senki, a szanaszét rakott csapdák meg nagyon veszélyesek. Ezek után már csak én meg a haverjaim lopkodnánk, és azt is csapda mentes terepen. Az lesz az igazí jó világ!

Persze azért nem kell arra gondolni, hogy Seté Patkány, az első alanori tolvajolimpia bajnoka üres kézzel fejezte be a napot. Egy törpe ujjáról például lehúztam az aranygyűrűjét. Egy árnymanótól pedig a zárnyító készletét szedtem el. Hohó, hiszen ő is Mesteryok bandájának tagja! Felébrésztem és mostolyogva visszadtam a holmijait. Zavarban pislogott. Hát igen, vannak mesterek és vannak mesterebbek. Csak azt a nagyképt Alex Vampirssont sikerülne így megaláznom!

Elindultam vissza a városba. Ideje lenne találokoznom valamelyik helytartóval. Esetleg káraknom néhány táblát a Felszabadítási Mozgalom érdekében. Útközben semmi olyasmi nem történt, ami említésre érdemes lenne. Talán csak az, hogy Kytávótól nyúlítottam a szekszántásat.

1300. nap

A városba menet előttem egy rövid kitérőt egy Leah oltár felé. Imádkoztam és a Csontok és Koponyák Ura megjutalmazott gonoszágomért. Új varázslatot kaptam tőle, melynek neve Életszívás II. Az elfogott szörnyeimből szívhatok levele életerőt. Hosszasan szemeztem a piromenyéttel. Most elég jó bőrbem vagyok, majd ha egy kicsit több seb lesz rajtam...

A város elég rendszeren megváltozott, mióta utoljára erre jártam. A legszembetűnőbb változás a Fény Szentélye nevű építmény. Nem mondom,

elég csinosan néz ki. A felirat szerint az Álomörzők emelték, nagyon csábítgatnak mindenkit, hogy térjen be. Sajnos nekem most fontosabb dolgom is van.

Elsőként a boltba néztem be. Erősen javult a kínálat az utóbbi napokban. Pular persze nincs, pedig nekem igazán csak arra lenne szükségem. A fegyvermesternél javítottam egy kicsit az ütőfegyver technikámon. Furcsa, hogy még mindig tudnak újat mutatni. Benéztem a varázslóhoz is, és megtanultam a... a... a... a VÁROSI TELEPORTOT. Most járása Alla a lepénylesőjét! Gyorsan kiszaladok a városból és ki is próbálom.

Kifelé tartva láttam egy új hirdetőt a helytartói hivatal falán: „Ezúton is közhírré tessük, hogy Sистерg Pumpa primitív varkaudarjai nyáladzó kiségyemlékként szaladtak szét győzedelmes seregeink elől. Ezúton is köszönjük a kalandozók lelkes közreműködését. Harris Krapulix, Borax királyi varkaudariügyi minisztere.” nem akartam hinni a szememnek. Mi az, hogy győzedelmes seregeink elől? Láttam valakit is Borax egy katonáját is a varkaudarokkal szemben? Ezúton is köszönjük! És a jutalom? Ennyi az egész? Azt hiszem, ez volt az utolsó csepp a pohárban. Ezek után minden épeszű kalandozó belátja, hogy itt az ideje elszakadni a gonosz zsarnok uralmától. Tömegével gyűlnek majd a zászlónk alá! Éljen a szabad Ghalla! Éljen a Közársaság!

A városotl nem messze találtam egy érdekes építményt, egy furcsa kúpot. Jó sokan táboroztak az oldalában. Egy nyú-shuriken, egy ubuk dobnyíl és egy fekete gyöngy volt önkéntes adakozásuk eredménye. A kúp oldalán halvány feliratot találtam:

*„Soha nem fekszik le, néha mégis elalszik.
És e bideg álom után felkelni sosem tud”*

Nem túl nehéz, ez csak a tűz lehet. Vagy a táborítás, esetleg a tűzvész. No mindegy, majd mindegyiket kipróbálom. Nekem volt annyira eszem, hogy kicsit odébb menjek a kúptól és ott fekdűjek le.

1309. nap

Reggel gyorsan összekaptam a holmimat, aztán rohantam a kúphoz. Nagyon kíváncsi voltam, mi lehet benne. Először azt mondtam: tűz, és ez elég is volt. Az egyik oldalán kinyílt egy ajtó. Beléptem. Egy kis teremből állt az egész. A falakat enyhé fény világította meg és mély hang szólalt meg: „A moák nagytanácsa üdvözlö a phua-kúpban, szórakozz jól!” Kőrülnéztem, ki szólt, de sehol nem láttam senkit. Keztem volna rejtejtett ajtó után kutatni, mikor az északi falból halk zümmögést halottam. A következő pillanatban már egy ocsmani szörnyeteg támadt nekem. A pófaja egy doronyéra hasonlított, a csápjai egy evaporőre, a teste egy griffogányra, a farka egy marudi bogárra, a füle egy vikoc majomra. Mégsem olyan volt, mint egy összevarrt gölem, persze nem sok időm volt kiélni zoológiai érdeklődésemet, mert az életem forgott veszélyben. Nem volt könnyű szétver-

ni, de azért sikerült. A tetem, mielőtt még boncolni kezdek volna, eltűnt, de a helyén ott maradt egy szép nagy obszidiángömb. Szép medált lehetne csinálni belőle, de talán mássa is jó.

Gyorsan kijöttem a kúpból, mielőtt még egyszer működni kezdett volna a szörnyegenerátor. Sebeim gyógyítása érdekében megfogtam a piromenyét és elmondtam az Életszívás II-t. Nem hiába, minden sebem begyógyult. Szegény piromenyét nem bírta olyan jól a dologot, megdöglött. Nem gond, már ügyis ócska volt. Alig ávóvó már, hogy megkapjam Leahtól az Életszívás III-at, azaz talán a táborozó kalandozókból tudok gyógyulni!

Egy kicsit még kószáltam a környéken, nem hiába, találoztam egy purifikátorral. Valaki már mesélt erről az iszonyatról, ami tisztítja az ember auráját. Elég jól megúsztam, nem lettem észrevehetően világosabb. Viszont gyarapodtam egy purifikátorhájjal! Visszanéztem a kúphoz is, új felirat díszelt az oldalán:

*„Legyen látásod éles, reflexed fényes,
Mégse láthatod őt sose, hacsak nem tükörben.”*

A biztos, hogy ezek a moák a rimeléshez nem nagyon értettek. A megfajtás sem nehéz: Setét Patkányt. Kószáltam még egy kicsit, loptam is ezt-azt, aztán feltűrtem az ingem ujját és nekiláttam varázsolni. Nem volt könnyű, ennél bonyolultabb varázslattal még nem találkoztam. De megérté, egy villanás az ott álltam Libertan közepén!

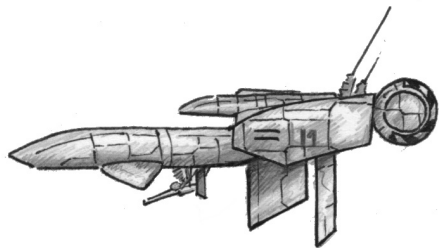
Na, ki az árnymanó ősmágus? Én vagy Alex Vampirssont? (Adok egy tippet: az árnymanó ősmágus neve S-sel kezdődik és egy rágszáló neve is szerepel benne.)

Beszaladtam a boltba és gyorsan eladtam pár felesleges dolgot, meg vettem egy kavadu iszákot és mérget bele. Ezután mérgezni fogom az ubuk dobonyilaimat. Ha a szörnyek mérgeznek engem, akkor nekem is jogom van hozzá, hogy mérgezzen őket. Egyelőre pályák, egyetlen esélyek.

Bementem a Fény Szentélyébe is. Egy persely volt a kapuban, amibe ösztönösen behajítottam pár aranyat. Az érzés hasonló volt ahhoz, amit akkor éreztem, amikor az elf elkunyizta a xirnox szíveimet. Ennél azonban még szokatlanabb és idegenebb volt a béke és barátság érzése, ami eltöltött. Végignéztem az itt hortyogókon, és eszembe sem jutott lopni tőlük, barátságot, testvériséget éreztem irántuk. Egészen addig, amíg meg nem pillantottam Alex Vampirssont. Az irigység, a sértettség és a pusztá bírügy artzi kútja felszakadt lelke mélyéből és a közelébe loptoztam. Úgy látszik ő sem bírta tökéletesen a Fény Szentélyének bekötő erejében, mert csapadt azért állított. De ez nekem nem jelentett akadályt. Kivettem két vaskulescot a zsákjából, rájuk véstem az S.P. monogramot, aztán a fűbevalóóra akasztottam őket. Remélem most már egyértelmű, ki a jobb talat kettőnk közül. Sajnálom, hogy nem láthatom a képet, amikor felkel és csörömpölni kezdenek a fű! Azt hiszem ez tolvaj pályafutásom csúcspontja! Nagypapám mindig azt mondogatta, hogy a csúcscon kell abbahagyni, le is fekdűtem aludni.

SA

Sir Francis Drake Jr.



Alaptípus:	Barracuda Bite
Manőverező képesség:	2
Méret:	7
Alapenergia:	50
Páncélzat:	25
Raktér:	55

A Sir Francis Drake Jr. típusú hajók már sok kereskedő életét megkeserítették. A Barracuda Bite sosem tartozott a legjobb hajók közé, de a paneljére szerelt 3D8+1 sebzésű Needle lézerrágyú miatt mégis féltelmetes ellenfélnek számít. Álcázott fegyverzete és a hajó nagy mérete miatt sokan első látásra egy kereskedőhajónak nézik. Ez súlyos tévedés, amiért gyakran nagy árat kell fizetni. Mire kiderül a tévedés már nincs mit tenni, egy Mige HLO segítségével megbénítja a hajtóműveket, ami teljesen lehetetlenné teszi a menekülést. A hajó alsó részére épített zsilip átmérője elég kicsi, ezért a nagyméretű felszerelések biztonságban vannak a portyázó Drake kalóztoktól. Kikötőkben ritkán találkozhatasz vele, mivel legtöbbjük fejére védíjat tűztek ki. Egy Sir Francis Drake Jr. elfogásáért 1600 IGE jár. A napfoltevékenységeket titkos kikötőkben, kalózközpontokban szokták átveszteni.

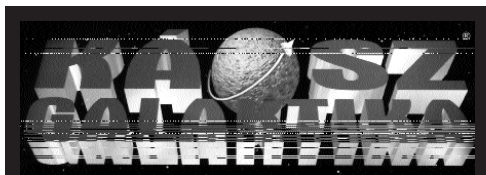
Hírek

a Káosz Galaktika világából

□ Megalakult az első nagy szövetség, aminek két része van. Kalózkodó, akiknek a célja a minél hatékonyabb kalózkodás, és a kalózzellenesek, akik ez ellen küzdenek. A két fél idővel összeméri erejét. Akit érdekel ez a dolog, az a következő címre írjon: (#2728) **Szűcs Gábor, 1214 Budapest, Krizantém u. 28.** vagy (#2297) **Válóczy Ferenc, 2800 Tatabánya, Jókai u. 16.**

□ Olyan kapitányokat keresek, akik szívesen belépnének egy információs hálózatba-szövetségbe. Sok tárgy és úrhajó adatai. Faj és hajótípus nem számít. Akit érdekel, írjon nekem. **„Icemen” Warmstone, Inferno II. (#2584)**

□ Hamarosan elkészül egy adatbázis program, ami a Galaktikában megszerezhető információkat tartalmazza. Aki-nek szüksége lenne rá, küldjön egy 1,2 MB-os vagy 1,44 MB-os lemezt a lent látható címek valamelyikére. Vigyázz, mert ezzel elronthatod a felfedezés örömet, ezért ez a program csak azoknak ajánlott, akiket a felfedezés nem igazán érdekel. **Szűcs Gábor, 1214 Budapest, Krizantém u. 28.** vagy **Meiszter Zoltán, 1181 Budapest, Csontvári u. 30.** Ui1: Kinyomtatott adatokat ne kérjete, mert nem tudok adni! Ui2: Úgy hallottam, hogy sokan csináltak ilyen programot, úgyhogy nem ez lesz az egyetlen forrás.



STATISZTIKA

1996.05.13

HAJÓ NEVE	FEJPENZ(£) DB
KARIBI UTAZÓ	800 9
KOHN BROS IMPEX	- 10
HUNTER	- 1
AZO 00/F ÁRNYÉK	300 314
AZO 01/F LEPKE	550 210
AMO F11 HALÁLMA DÁR	3000 6
AZO 00V PÖCÖK	400 301
AZO 0R FELDERÍTŐ	600 66
AZO DANG.11	600 30
AZO EPS PUSZTÍTÓ	300 286
AZO FFA MADÁRKA	375 285

A DARABSZÁM AZT JELZI, HOGY AZ ADOTT HAJÓBÓL EDDIG HÁNY DARABOT LŐTTEK LE A JÁTÉKOSOK

Ghalla News

29

A Túlélők és Kalandorok magazinja '96 május

☞ A győzelem napja ☜

Táboromat egy nekrofun mellett vertem fel, egy kisebb dombon; innen jó rálátás nyílik a farkaudar seregére. A Bíborholdat sűrű, sötét felhők takarják, teljes a sötétség. Bár lassan hajnalodik, de nem bírok aludni. Könnyű szellő kerekedik, megneszerve a fák lombját, eszembe juttatva Silverát, egyetlen szerelmemet, mivel már több mint egy éve eljegyztük egymást. Hrók erdejének fái akkor is ily lágyan daloltak, miközben Raia oltára mellett egymás ujjára húztuk a jegygyűrűket. De ő most távol van, és nagyon hiányzik. Emlékszem a közelmúltra. Mennyi seb, kín és halál! Mennyi elszánt kalandozótekinetet, mennyi új barát, és egyre többen vagyunk. Gonoszok, jók és semlegesek egyaránt. Talán mégiscsak össze tudunk fogni? Talán mégsem vagyunk olyan szedett-vedett csűrhe, ahogy azt egy nagyon ellenszenves vak ember gondolja? Lehet. Bár igaz, több barátomat áruló kalandozók győzték le. Közénk valók az ilyenek? Ha ezt most mindenki hallaná, vajon mit válaszolnának? Szerintem mindenki szívesen arcon köpné őket. Meg is érdemelnék, hiszen ők még a farkaudaroknál is mocskosabbak, hiszen saját barátaik, ismerőseik, kalandozótársaik ellen harcolnak. Remélem, ha ennek a háborúnak vége lesz, elnyerik megérdemelt „jutalmukat”. Ha győzünk. Lassan felkel a nap, ideje felkelni. Nézzük azt a francos sereget... De hiszen nincsenek sehol?! Nézzük csak távcsővel! Igen, messzebb keletnek, ott menekülnek. Óh Raia, köszönöm neked ezt a gyönyörű reggelt! Kalandozók! Győztünk! És talán ha mindig összefognánk, mindenki egy szebb, otthonosabb földön élhetne! Bárcsak így lehetne! Köszönettel: Dort Amessixnek, Darkseidnek, Jerikónak és Galarin Thorfelnek, aki ki mert állni az áruló Danubius Friend ellen, és az összes többi hősnak, aki részt vett a partizán háborúban! Tisztelettel: Rydm Ysad Anser (#3634), egy Naplovag

Szerkesztői üzenetek

Ezúttal azon dolog esett meg velünk, ami eddig még soha. Nevezetesen túl sok írás érkezett a Ghalla Newsba, itt elsősorban a hosszabb írásokra gondolok. Ezért pár ilyen írományt ki kellett hagyni. Ígérem, a következő számban igyekeznünk pótolni a mulasztást.

Álljon itt egy lista azokról a tárgyokról, amiket az Acélkolosszus elvitt 30 ap végett: 1 tankánykarom, 1 bronzsisak és bronzpajzs, 1 vasvért és vassisak, 2 fekete bőrcsizma, 1 lánckesztyű, 1 mérgezett ubutűske, 8 rézgolyó, 10 mérgezett tüske, 1 orgyilkostőr, 24 nyilvessző, 1 bumeráng, 1 borostyánfüggő, 1 napszimbólum, sok kulcs, széksztáns...., ásó...., csapda (már le volt rakva), négyféle érc (összesen 30 db), a xirnox szivern...., a kőszemem...., és a Charna Sea Linessától kapott ubuk dobonyilam...., az Ökörkör Mr. Elem-Elek nevezetű ostoba jószágától kapott szopókőveim. Sírnom kell ha rá gondolok! Emléketek örökké élni fog! Jóérvésű társaim, kérlek okuljatok ebből! **Drumer (#2295)**

A KASZA ŐL, PUSZTÍT, ÉS ROMBA DÖNT!

Pusztítás Prófétái
9113. KT.



Túlélők Földje levelezési lista

Feliratkozási cím: listproc@balu.sch.bme.hu

Subject: –

Tartalom: subscribe tf

List-owner: fnta@balu.sch.bme.hu

A levelezés a tf@balu.sch.bme.hu címen folyik.

Káosz Galaktika levelezési lista

Feliratkozási cím: kg-request@dtalk.inf.elte.hu

Subject: –

Tartalom: subscribe kg

List-Owner: bbernath@dtalk.inf.elte.hu

A levelezés a kg@dtalk.inf.elte.hu címen folyik.

Home-Page-ek

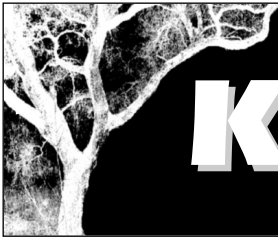
<http://www.bppiac.hu/beholder>

<http://www.dtalk.inf.elte.hu/~bbernath/szerepj/beholder.html>

<http://mm.iit.uni-miskolc.hu/Data/tf>

http://www.cab.u-szeged.hu/%7Eh430790/p_tf.html

<http://www.cab.u-szeged.hu/%7Eh430790/kg.html>



KÖZJÁTÉK

„Ezer isten-formájú báb
Süg-bűg a szinpadon,
S ling-leng idebb-odább,
Jő, s pusztá bábként meg vakon,
Amint formátlan odafönt
Nagy erők mozgatják a színt;
Kesely-szárnyuk csapkodva önt
Láthatatlan kint!”

részl.: Edgar Allan Poe: A győztes féreg
(ford.: Babits Mihály)

A felkelő nap első sugarai végigsimogatták a Szürke hegyek keleti lejtőit, hosszú árnyékokkal ajándékozva meg úgy az apró kavicsokat, kövecskéket, mint a nagyobb sziklákat, hegycsúcsokat. Persze, mit reggeli kegyességében ad a természet, azt délidőtájt ugyanúgy veszi majd vissza, mikor a nap izzó tekintete elől menekülni vágyók csak a mély szakadékokban és kiszáradt kutakban lelhetnek hús menedéket. Aztán eljő a szürkület és a fénylő korong alábukik a Vörös Griff csúcs mögött, melynek mindent befedő árnyéka – azt suttogják Wargpinban – egész a Csatornáig ér.

„És amiben annyi igazság van, mint ubuk hátán a madártoll” – gondolta az ember férfi és hideg vizet



fröcskölt arcára, a kristálytisza hegyi patakából. Bajszára és vörös szakállára átlátszó cseppek tapadtak, míg tar koponyája kipirult a jeges víztől. Hangosat prüsszökölt, és spagulármód megrázta a fejét. Aztán fölegyenesedett, kinyújtotta karjait, és megtáncoltatta rajtuk az izmokat. Befeszített, majd egy gyors oldalfordulással – hogy a felkelő nap bronzos árnyalatba vonja teljes alakját – a tricepszét domborította ki. Tagadhatatlan tet-szelgés, pózolás volt ezekben a mozdulatokban, szinte hivalkodott a Nagy Csatornáig húzóódó síkság felé: itt vagyok, engem csodáljatok. Egy szó mint száz, Sir Phiz Foppish hiú volt, és az ilyen reggeli tornák mindig valami egészséges önteltséggel ajándékozták meg.

A kalandozó lassan ellazította izmait, és a kiszögelés pereméhez lépett, ahol a hegyi patak több száz lábnyi mélységbe hullt alá a fennsíkrol. Odalent valami apró, quwargnyi kis alak kúszott egyre feljebb a kavicsos ösvényen. Néhol nekiiramodott, hogy a szeszélyesen kanyargó utat lerövidítse, máskor csak óvatosan araszolt a kiálló sziklapárkányokon.

– Siess csak édesem – mosolyodott el Sir Foppish, aki láthatólag felismerte a közeledőt. – Te vagy az első, mint mindig.

Hirtelen megfordult, és határozott léptekkel indult el táborhelye felé, melyet a hegyoldalban vert fel a régi vas-kohó mellett. Fölötte a Szürke hegység néma sziklavonulatai emelkedtek, és mindőjük magasában ott tornyosodott a Vörös Griff csúcs, melynek örök hósapkáján élesen szikrázott a reggeli napfény. Sir Foppish elkapta a tekintetét róla, majd finoman megdörzsölte a halántékát. Hajnal óta gyöttrő fejfájással küszködött, és a frissítő mosdás is csak átmeneti enyhülést nyújtott ellene.

A kobudera nő megfeszített arccal húzta fel magát a sziklaperemen, majd hogy tekintete megakadt a kospasz kalandozón – lágyan elmosolyodott és felkiáltott: – Phiz! Hahó, Phiz!

A férfi hátát a vaskohónak vetve tisztogatta a bőrpajzsát. A kiáltásra lassan felnézett – pontosan tudta ki is a jövevény – azután figyelmét újra a pajzsra fordította.

– Phiz, drága Phiz – lelkendezett a kobudera nő, majd rohanást indult meg a kalandozó felé, és a nyakába vetette magát. Picike volt az izmos férfinhoz képest, mégis csillogó tekintettel függött rajta.

– Ne csináld ezt, Mon – morogta a másik, és lefejtette magáról a karokat. – És ha lehet, szólíts Sir Foppish-nak.

– Most miért vagy ilyen, Phiz? – nézett rá a nő csodálkozó tekintettel. – Itt vagyok, mert üzentél értem. Hitetlenek hava, a Béke és szeretet napján, ahogy kérte. Olyan rég nem találkoztunk már, Phiz.

A férfi sóhajtott, és ellépett a kobudera mellől. Hogy is mondja meg neki? Ha legalább ez az átkozott fejfájás enyhülne...

– A dolgok változnak, Mon-Sí-Chi – babrálta tétován a nyakában lógó villámszimbólumot.

– Összefutottam Mutt-tal. Már egészen megféríasodott – váltott témát hirtelen a kobudera. Női érzékei megsúgták, hogy a férfi valami kellemetlen hírrel akar előhozakodni. – Most Wargpin fogadójában mulatja az időt, de azt mondta, fel fog keresni. Szeretne találkozni az apjával, Phiz. Látni akar.

Sir Foppish kényszeredetten elmosolyodott. Közös gyermekük volt Monnal a kis mutáns, aki már Erdaunon látta meg a napvilágot. Igazi szerelemgyerek volt, ő maga egyszer sem találkozott vele.

– Nézd Mon...

Guruló kövek szakították félbe a kalandozót. Odafönt, az ösvény hegycsúcsra vezető részén, valaki lefelé ereszkedett. A kobudera és az ember elhárítottak a vaskohó mellől, részint hogy a pattogó kavicsok ne őket vegyék céltáblául, részint hogy így rálátásuk legyen a fenti ismeretlenre.

Egy gnóm volt. Hátán hatalmas batyut cipelt, ami időről időre megbilblent, hordozóját a végzetes lebuszkázás felé taszítva. A gnóm ilyenkor inas karjaival kétségbeesetten kalimpált, miközben lába alól kőgörgöttegek kelték útra. Utoljára mégiscsak sikerült leérkeznie, bár a végső métereket szánkázva tette meg a vaskohóig. A másik kettő közönyösen figyelte, ahogy az újonnan jött kibontakozik a batyu alól, majd feláll és lepörli magát.

– Sir. Nemes Mon-Sí-Chi – hajolt meg a gnóm az ember és a kobudera felé üdvözlésképpen.

A kobudera nő visszabiccintett, de a kopasz kalandozótól csak egy vakkantás volt a válasz.

– Meghoztad, Nyiszlett?

– Én időben indultam Gattinból, nagyjóuram – haddarta a gnóm. – Keresztülvágтам a Szürke rengetegen, átvergődtem a Manyula-hágón, csak hogy kívánságod szerint itt lehessenek a Hitetlenek havá...

– Hányat hoztál, Nyiszlett?!

– Felvásároltam mindet, ami a boltban volt, Kegyelmességem – tüsténkedett Nyiszlett, és vöröses kőszerségeket szedett elő a méretes batyuból. – Harcoltam útközben, ha kellett napokig lestem a vadat. De...

– De ?!

– ... egy még hiányzik – fejezte be suttogva a gnóm, és nyakát behúzta, akár a megrettent kavadu. Tizenhárom pirkit fektet előtte a földön – szerencsétlen szám...

Sir Foppish halántékán kidagadtak az erek, és a fejfájás oly erővel rontott reá, hogy könnybe lábadt a szemé.

– Nyiszlett, te orkfajzat! – bömbölte, és egy ugrással a másik előtt termett. – Te rühes szolga, tizenegyet mondtam neked! Hogyan induljak vaspajzs nélkül az Olimpián, he?! Az orkok öreganyjára, én megöllek!

Ezzel megragadta a gnóm torkát és szorongatni kezdte.

– Ííííííí – visított Nyiszlett, és tehetetlenül kalimpált, nem tudván ellenállni a férfi iszonyatos erejének.

Eközben Mon-Sí-Chi gyorsan a fennsík szélén hagyott csomagjához szaladt, és kikapott belőle valamit.

– Phiz! Phiz! – kiabálta, és magasra tartotta a kezében fogott tárgyat. Majd, hogy a férfi figyelemre sem méltatta, visszarohant, és a karját kezdte ráncigálni.

– Ne bánts, Phiz! Nekem van egy. Hallod? Ne öld meg!

– Neegi uaan eeceg ... ggr – hörögte a gnóm is elhaló hangon.

Sir Foppish ködös tekintettel nézett szembe a kobuderaival, karjai lehanyatlottak a gnóm torkáról.

A szakállas kalandozó fél kézzel a vaskohónak támaszkodott, és figyelte, ahogy a gnóm és a kobudera nő fahasábokat szednek elő Nyiszlett csomagjából, a vaskohó felfűtéséhez. Valami nem volt rendben ezzel a fejfájással. Banov kocsmájában köztudottan rossz a sör, de azóta már két holdforduló is eltelt, hogy útrakelt Huertolból. Nem tudta, nem értette mi lehet. Önkéntelenül is masszírozni kezdte halántékát, ahol egy kicsiny ér, valami dallamtalan ritmust dobolt folyamatosan.

– Pa..papap..pa...pa...

– Hajajajajjjj, jajajjj auu!!

A fájdalmas hang a fennsíkra felvezető ösvény felől jött, és roppantul hasonlított egy törpe siránkozásához. A gnóm és a kobudera megállt a rakodással, Sir Foppish pedig néhány bizonytalan lépést tett a meredély felé,





mikor másodsor is felhangzott a sirám. Utóbb azonban egy öblös röhögés is csatlakozott hozzá ugyanonnan.

– Gyere csak, gyere. Ha kell, a csúcsig húzom a szakállad!

Először egy sziklányi hát és két roppant kar bukkan elő a perem mögül. Aztán a karok megfeszültek és lendületet vettek. A következő pillanatban egy vézna, tépett szakállú törpe repült át a perem fölött, és landolt hasmánt Sir Foppish lába előtt. Felnögett, és szürke szemével szomorúan nézett fel a kalandozóra. Időközben a nagyhangú alak is fellépett a fennsík szélére, és kitérte karjait.

– Sir Phiz Foppish! Keblemre cimborá!

– Fene a troll fajzatodba, Ghalusca – morogta magában a férfi, ám színelég barátságosan mosolygott.

A Ghalusca nevezetű valóban troll volt. Majd kétméteres testén láncing, lapátkezén szürke bőrkesztyű díszelgett. Nyakában ujjnyi vastag aranylánc hivalkodott a villámszimbólum fölött, mindamellet nem tudott javítani az összképen, melyet a troll feje uralt. Ghalusca ugyanis förtelmesen ronda volt, még saját népének mércéjével mérve is.

Sir Foppish átlépte a fekvő törpét, és megölelték egymást a trollal. Karjukon felizzott egy-egy, eleddig halovány tetoválás, mely tudati hovatarozásukat volt hivatott jelezni. Ők ketten társak voltak jóban, rosszban, de legfőképp az üzletelésben.

– Meghoztam Szépszakállt – mutatott Ghalusca a törpére. Szépszakáll. Bolond élc egy olyan törpére, aki legkevésbé tépett szakállára volt büszke. Nyiszlett, Mon-Sí-Chi de még Sir Foppish is elvigyorodott a név hallatán.

– Már egy teljes holdhónapja összeszedte a vasérceket – folytatta a troll –, de meg akarta tartani magának a nyavajás. Rejtegette. Ezért még elszámolok vele egyszer!

A törpe, aki épp lehámozta hátáról a batyuját, összerezzen e szavakra. Látszott rajta, hogy teljes egé-

szében a troll testi és szellemi zsarnoksága alatt él évek óta. Ghalusca most átölelte Sir Foppish vállát, és hogy a másik három ne hallhassa mondandóját, suttogásba fogott.

– Látom, cimborá, te is leszállítottad az „árut”. De lehet, hogy ez így kevés lesz ám.

– Hé, pajtás, nem így egyeztünk meg... – emelte föl a hangját Sir Foppish, de a troll egy kézlegyintésére elhallgatott.

– Szépszakáll jó munkát végez. Ha megbízható pajzst akarsz, vele bármikor megcsinálthatod. A vasérc pedig... Nos, cimborá, a vasérc Erdauin-szerzte kelendő portéka, neked pedig hét kell egyszerre. Légy egy kicsit nagyvonalúbb, toldd meg az árat. Úgy száz arany erejéig.

Sir Foppish beharapta az ajkát. Nyomorult trollja, hát nem elég amit eddig ajánlott neki, még feljebb srófolja?

– Mon, számolj le száz aranyat az iszákomból, és hozd ide, kérlek! – kiáltott hátra hirtelen nyájassággal.

Amíg a kobudera iparkodott és az aranyakat szedegette elő, Sir Foppish némán figyelte formás kis alakját. Most mintha enyhült volna a fejfájása is. Már nem hasogatott, inkább csak simogatott és itt-ott néha feszített belülről. Akár egy, a fejében tapogatózó nyálkás csáp.

– Papaaa...papapp...aaa – dobolta azért továbbra is halántékán a kicsi ér.

Mon-Sí-Chi végzett a számolással, és kezében egy aranyakkal duzzadó bőrzacsókkal, lelkesen indult meg Sir Foppish felé. Ghalusca arcán pedig szemtelen vigyor terült el, ahogy közeledni látta fizetségét.

– Phiz? – a kobudera hangjában bizonytalanság vibrált. A másik csak fáradtan intett a troll felé, így Mon szembefordult Ghaluscával, és bátoratlanul felé nyújtotta az aranyakat. A troll kikapta kezéből a bőrzacsókat, és magasra hajtotta, majd elkapta.

– Ez a fizetség a vasércekért...

– Mon, valamit mondanom kell... – kezdte Sir Foppish, és messzire nézett, valahová az alatt elterülő síkon.

– ...ez pediglen Szépszakáll hiányzó társaságáért fog kárpoztolni engem!

A troll hirtelen mozdulattal átölelte a kobudérát, aki meglepetésében csak riadt szemekkel nézett egyikről a másikra.

– Én próbáltam elmondani, Mon – szabadkozott Sir Foppish. – Senki más nem tud nekem az Olimpiáig vaspajzst kovácsolni, csak Ghalusca törpéje. De az ár, amit kért érte cserébe... az ár...

– Én vagyok az ár – suttogta Mon-Sí-Chi és szemében hatalmas könnyecsepp jelent meg, ahogy a troll szorosabban ölelte magához. Sir Foppish némán bólintott és megpróbálta elkerülni a kobudera tekintetét.

– Ne félj, jól fogunk szórakozni, kicsi – röhögött fel Ghalusca és a vállára vette a nőt, mintha csupán csak egy batyu lenne. Másik kezével megvergette a kopasz kalandozó vállát. – Újholdkor ugyanitt, Sir Foppish. Az orrodat pedig töröld meg, haver.

– Gyűlöllek, Phiz Foppish! – kiáltott a kobudera, akire rátört az eszeveszett düh. – Gyűlöllek! Gonyolék a lelked, a szíved pedig a sziklazugok eledle! Hét vasércért és egy szolgálért adtál el, Phiz Foppish! Ne legyen becsületed ezután a társaid előtt, nyomorult!

A troll felröhögött, és elindult lefelé az ösvényen. Fel se vette a kobudera nő ütlegetéseit és szidalmait.

– Gyűlöllek, Phiz Foppish! Gyűlöllek! Ne legyen becsületed...! – visszhangozták a környező hegyek, aztán csend lett. Ghalusca bekötötte Mon-Si-Chi száját.

„Az orrodat pedig töröld meg, haver.” Sir Foppish a troll búcsúmondatára koncentrált. Nem akarta hallani Mon utolsó szavait. Nem akarta, hogy az üzlet érzéseket csaljon elő belőle. Csak üzlet volt, igen – fogódzkodott meg a gondolatfonálban –, semmi több. A hatalom felé vezető lépcsőn az érzések csak kellemetlen buktatók.

„Az orrodat pedig...” – a mondat megint felbukkant a gondolatai közt, így megtörölte az orrát. Csurom vér lett a keze.

– Papa, papa, apa ...

– Kezddetek hozzá! – bömbölte Sir Foppish, és mellbe taszította a törpét, majd tovább tántorgott, mint aki részeg. A távolabb ácsorgó Nyiszletnek nem kellett külön mondani, azonnal hozzáfogott a vaskohó felfűtéséhez.

Fairlight köpenyére, mi ez a vér? Most, amikor a fejfájás is lanyhulni kezdett, mi ez?

– Papa, papa – ez már több volt mint a kicsiny ér lüktetése a halántékán. A kalandozó elhasalt a hegyi patak mellett, és hevesen mosni kezdte az arcát.

– Papa, végre megleltelek – vörös vérfolyam szennyezte be a kristálytiszta vizet.

– Ki vagy? Hol vagy? – bugyborékolta a kalandozó.

– Mutt vagyok, a fiad. Gondolataim erejével tudok szólni hozzád. Az elme képessége az, mivel születésemkor megajándékozott e csonka föld, hát anya nem mondta...?

– Takarodj, kis korcs! Mit akarsz tőlem!? – vicsorogott Sir Foppish a vízben hullámzó tükörképébe.

– Papa, segítségre van szükségem. Istenek és küldetések, varázslatok és fegyverek. Mind-mindben számítok rád, mert sok van mit egyedül megoldani oly nehéz. Páncélok és pajzsok, vasból...

Sir Foppish felhördült e szavakra.

– Nincs mit adnom neked! Serezd meg magad ami kell, és tűnj el a fejemből, mutáns fajzat!

– Segítened KELL – az eddigi fejében matató nyálkás csáp ezernyi éles karommá görbült, s belemart a ka-

landozó agyába. Sir Foppish artikulátlanul felüvöltött a patakparton.

– Ismerem már minden gondolatod, érzésedet. Számomra már minden aranyaidat, akárcsak zsáknodban a smirgliceveket. Tudom szolgálóid nevét. Ne mondd, hogy nem tudsz segíteni. Most még csak kérek...

A csáp megmerevedett, és ahogy vajakálni kezdett a kalandozó elméjében, Sir Foppish fájdalmasan felnagyított.

– ...de ha szükséges, megvan az erőm, hogy parancsoljak is!

Újabb artikulátlan üvöltést visszhangoztak a hegyek.

– Mi, mit akarsz? – vinnyogta Sir Foppish.

– MOST csak a vaspajzsot. De lesz még más is, ne félj, Warpingban várlak, újhold napján.

– Igenis, fiatalúr – suttogta a meggyötört kalandozó, és a hátára hengeredett.

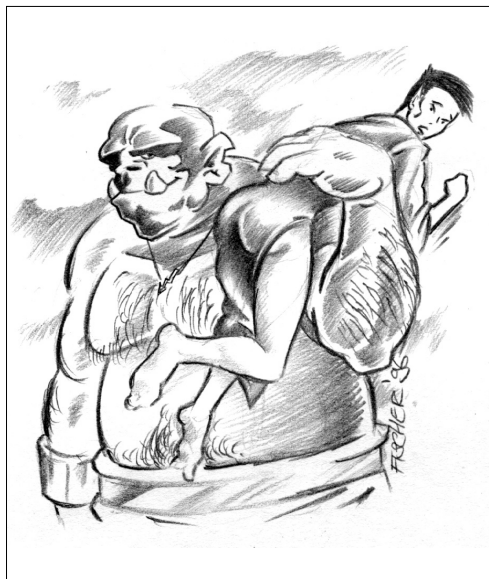
– És ne feledd, most már a hatalmamban vagy – a csáp lassan visszahúzódott, búcsúzóul még egyszer végigszántva karmaival az elme tekervényeit.

– Uram, valami... ? – Nyiszlett rohant oda gazdájához az utolsó sikolyra.

– Takarodj vissza a munkához! – hörögte Sir Foppish vértől mocskos képpel.

Nem szabad megtudniuk. Senkinek. Sir Phiz Foppish nem alázkodhat meg senki fia előtt. Még a sajátja előtt sem. Micsoda szégyen lenne, ha megtudnák, hogy a neves kalandozó nem más mint egy... szolga. Mert akkor... „Ne legyen becsületed a társaid előtt!” Nem, az nem lehet...

FORTAMIN (#2977)



H·i·s·t·ó·r·i·a

Kissé hosszadalmas utánajárással, de végül sikerült Warg-pinnál elérnem Kőfejú Beldort, a Vasalt Bunkók KT vezetőjét. Egy kopasz, szakállas, harcsabajszos, napbarnított bőrű törpét találtam a megbeszélte találkozói színpelyén. Ithril kéréséhez híven érdeklődtem tőle a quwarg háborúról.

– Üdvözöllek kedves Beldor! Nem volt könnyű rád bukkannom!

– Üdvözöllek bölcsl! Nagyon örülök, hogy megtaláltál, már régóta vártam, hogy találkozzunk! Miben lehetek a segítségéde?

– Mostanában a figyelmem egyre jobban az erdaui kalandozók felé irányul. Szeretnék minél többet megtudni rólok. Tőled is ezért várok választ pár kérdésemre. Először is ne baragudj, ha egy kicsit személyeskedéssel kezdem, de a „Kőfejú” név a család neved, vagy a barátaid által adott ragadányneved?

– Abban a faluban, ahol születtem mindenkinek csak egy neve volt, nekem ez a Beldor. A vilálgés előtt bányász voltam, s társaim ragasztották rám e nevet.

– Ha már szóba hoztad a múltadat: hol születél, és hogy kerültél Erdaui-ra?

– A Dorin-hegységben, a törpék őshazájában születtem. Mint már említettem, bányásként dolgoztam. Szerencsére éppen egy igen mély tárnában voltam, amikor a nagy tűzvihar végigsöpört a hegységben, s így élhettem túl. Utána egy ideig tehetetlenül sodródtam erre-arra, de szerencsére rátaláltam keleten erre a szép, és gyönyörű vidékre.

– Már a vilálgés előtt is Tharr papja voltál, vagy csak utána váltál azzá?

– A mai napig sem foglalkoztat igazán a vallás, azonban a rengeteg harchoz, mely itt a léfentartáshoz szükséges, úgy éreztem Tharr tud segítségét nyújtani. Így csak azután áldoztam be istennek, miután megérkeztem Erdaui-ra.

– Miután ide érkezél, nem csak Tharr híve lettél, hanem létrehozátok a Vasalt Bunkók KT-t is. Mi volt az oka annak, hogy tudatodnak ilyen „érdekes” célkitűzése van?

– Eredetileg a jelvényünk csak hatalmunkat volt hivatott demonstrálni, és csak később derült ki, hogy mindannyiunknak elege van már abból, hogy élőkódók nyagatnak bennünket, így fokozatosan alakult ki ez a cél.

– A megalakulások után sokáig nagy volt a csend a KT körül. Ennek volt valami különleges oka?

– Eredetileg nyolcan alakítottuk a Bunkókat, hogy végre igazi társakra leljünk. Ekkor úgy gondoltuk, azokat fogadjuk be magunk közé, akiket tetteink, céljaink és világnézetünk meggyőz arról, hogy közénk tartozik. Ehhez úgy éreztük, nincs szükség semmilyen hírvérésre.

– Mitől változott meg a véleményetek?

– Én úgy gondolom, hogy az máig sem változott meg, azonban olyan sokan csatlakoztak hozzánk, hogy ma már világszerte egyre többen híresztelik tetteinket, céljainkat és világnézetünket.

– A céljaitokról jut eszembe. Ti valóban olyan nagy veszélynek gondoljátok a quwargokat?

– Azt hiszem, hogy annak, aki még soha nem látott belülről quwarg-bolyt, vagy közelről quwarg rajzást, annak nehéz ezt megmagyarázni. Aki viszont átélte már ilyeneket, az nem tenné föl ezt a

kérdést. (Közben megsimogatja az éppen a talpát nyaló élőholt quwarg fejét.)

– Többfajta nagyobb quwargról is olvastam már. Tudom, hogy egy quwarg királynő legyőzése még a legbátrabb harcsoznak is dicsőségére válik, de a Kisebb Quwarg Istenségéről nem sokat tudok. Mit tudsz erről szörnyről? Ithril azt is szeretné megkérdezni tőled, hogy mikor pusztítottok el az elsőt ebből a fajtából?

– Most, hogy sikerült a varkaudarokat visszavernünk, elsődleges célom lesz a quwargbolyok kifosztása és tönkretétele. Alig várom már, hogy szembetalálkozzak egy ilyen „istenséggel”. Ez azonban csak a személyes hozzáállásom, de tudom, hogy a KT többi tagja is hasonlóan gondolkodik.

– Ha már a varkaudarokat hoztad szóba, eszembe jutott, hogy G’run’dyyg, az egyik tudattársad, mintha tudatbasaadásban szenvedne az utóbbi időben. Néha olyanokat ballottam róla, hogy a varkaudarokat pusztítja, máskor meg a szintén a varkaudarokkal barcoló kalandozók, gyűlölködve emlegették nevét, mint Pumpa-szimpatizáns kalandozót. Mit tudsz erről mondani?

– Két dolgot tudok a dologhoz hozzá tenni. Az egyik, hogy soha nem szoktam beleszólni társaim magánéletébe. Mi a helytartói városokkal a megölt varkaudarok számára szerződünk, soha nem ígértük, hogy ezt mindnyájan meggyőződésből csináljuk. Én személy szerint nem értek egyet a dologgal, de úgy érzem nincs jogom beleszólni.

– Térjünk vissza a quwargokra. Memnyivel lebet félelmetesebb és veszélyesebb egy ilyen quwarg istenség egy királynőnél?

– Mint látod (és a cuccai egy részét cipelő quwarg királynőre mutat), ez sem olyan „iszonyatos” ellenfél. Nem hiszem, hogy egy ilyen állenség el tudna rettenteni.

– Azon kívül, hogy mindannyian a quwargokat irtjátok, történi valami más is a KT-tokban?

– Hogyne! Még az V. Alanori Olimpia előtt megtartjuk a 3. KT Olimpiánkat, ahol szerencsére nem a harci képességekben, hanem egyéb szakértelminkben mérjük össze tudásunkat. Az Alanori Olimpiával egyidőben pedig véget ér a 4. Quwargtaposó Verseny is, melynek győztese vándordíjként elnyerheti a Nagy Quwargtaposó Tappancsot.

– Ki jelenleg akkor a KT-bajnokokot a saját olimpia alapján?

– A legutóbbi KT Olimpiánkon két csoportra osztottuk a jelentkezőket, a haladók és a kevésbé haladók csoportjára. A haladóknál Shadowhunter, a másik csoportban pedig Skinhead győzött.

– És Te, a vezér?

– Ha jól emlékszem a harmadik helyen végeztem, de igazán arra vagyok büszke, hogy én lettem a bányász bajnok.

– És mi van az igazi olimpiákkal? Indultál már, vagy elindulsz a következőn?

– Soha nem tartottam célnak, hogy másokkal összemérjem magam, a KT Olimpiát is inkább csak a szórakozás kedvéért rendezem meg. Az első alanorin azért elindultam, az az eredményemre már magam sem emlékszem.

– Beszélünk már a KT-tokról, az olimpiákról, arról, hogy mi nem motivál, de arról nem, hogy neked, mint Kőfejú Beldornak, mik a személyes céljaid.

– Én azt hiszem, hogy már erről is esett szó. Életemben messze a legfontosabb KI-társam vezetése. Ezért idáig a farkaudarokat pusztítottuk, ugyanis igen előnyös szerződést kötöttünk a helyterítő városokkal. Most, hogy ennek vége, irány vissza a wargpini quwargbolyok közé. Távoli terveim között szerepel, hogy egyszer sikeresen megismételhesük a komoly csapatunkat igénylő támadást az onglóliantok ellen.

– Ha teljesülne egy kívánságod, mit szeretnél?

– Hogy újra visszatérhessek ősi hazámba, a Dorin-hegységbe, ahol soha nem kellett quwargokkal találkoznom.

– És végül ki lenne az a kalandozó, akit szívesen megkérdeznél valamiről, és mi lenne a kérdésed?

– Daroneltől, régi jó barátomtól, az 1. Alanori Olimpia győztesétől kérdezném meg, hogy mi van vele, régen hallottam róla.

– Hát köszönöm a beszélgetést! Sok sikert a quwarg istenségek levadászásához!

– Minden jót neked is neves bölcse! (Ezzel felszáll a quwarg harcos hátára és elindul.) Búcsúzóul nekem is lenne egy kérdésem hozzád: hogyan tudta Sистерgő Pumpa, ezt a még így is nagyszámú farkaudart egyik pillanatról a másikra eltüntetni?

Na tessék! Kell nekem állandóan kérdezősködnöm! Most megint kaptam egy olyan kérdést, amire nem tudok válaszolni.

A minap, éppen azon gondolkodva, hogy Setét Patkányt is meg kellene keresnem, Libertában sétálgattam, amikor éktelen borkolás ütötte meg fületem. Nem kellett sok idő hozzá, hogy megállapítsam, a bang a Fény Szentélyéből jön, pontosabban a keresett riportalanony orrából. Rövid ébresztetés után – hiába, a szökőkút friss vize mindig megteszi batását – le is ülhetünk egy közeli fasor bús árnyékába. (Patkány mereven ragaszkodott abhoz, hogy minél távolabb menjünk az ominózus épülettől.)

– Nos hát, kedves Patkány... ugyan a naplód alapján téged már mindenki közeli ismerősként tart számon, mégis bad kérdezem meg, hol éltél a világégés előtt, és milyen volt az életed?

– Mint minden jóra való árnymanó, egy kis falucskában nőttem fel, és tanultam meg mindent, amit egy árnymanónak tudnia kell.

– Na, azért pár szót a rokonaidról, szeretteidről...

– Volt egy nagybácsikám, aki még születésem előtt meghalt, ezért nagyon hálás vagyok neki. A többi rokonomról sok jót nem tudnék mondani, viszont nagyon sok rosszat. Ott van pl. a bátyám, Bűdös Bonyók... (cenzúrázza a szerk.)

– Hogyan éled át a világégést?

– Sokáig azt hittem, nem érte Ghallát nagyobb szerencse a világégésnél, de aztán megtudtam, hogy a bátyám is túlélte.

– Mi az a szoros érzelmi kötelék, ami a bátyádhoz köt?

– Még az Irgalmas Nővéreket együtt véve sem utólam annyira, mint őt. Egész gyermekkoromat pokollá tette, bár ezzel csak az ősi árnymanó hagyományoknak felelt meg.

– Térjünk át akkor a mai Ghallára. Fel tudnál idézni néhány nagyobb pillanatot eddigi kalandjaidból?

– Talán a legkedvesebb emlékem, amikor elopttam Don Caloni alsónadrágját. Az sem volt utolsó, amikor Dort Amxisset laposra vertem egy kőkalapáccsal. És persze még megemlíteném a varázs-párbajomat Toborzásgátló Vlagyival, amiután tanoncnak jelentkezett hozzám.

– És a Mesterek Bandájának megalakítása már nem is fér-e nevezetesebb tettek közé?

– Dehogynem, büszke vagyok rá, hogy a felfedezőik élvonalában jártam. Elsőként áldoztam Leah-nak, részt vettem az első Leah templom építésében és természetesen az első faji Közös Tudat megalapításában. Sőt, én nyertem meg az első Alanori Tolvajversenyt. Elsőként tanítottam új varázslatot a városi varázslómester-

nek. És én voltam az első a világtörténelemben, aki visszautasította a felkérést, hogy a fehér varázslók tanácsának elnöke legyek.

– Sokan azóta is biányolnak az olimpiákról. Remélhetjük-e, hogy a közeljövőben ismét rajtjhoz állsz?

– Bojktáltam az olimpia játékokat, nem vagyok hajlandó egy alávaló zsarnok előtt illegetni magam.

– Mi a konkrét oka, hogy ilyen véleményed van Boraxról?

– Akinek van egy kis esze, rögtön látja, hogy mi történik itt. Erdauin csak a rosszzat kapja Borax uralmából. Fizetjük az adókat (mi másért lennének rákényszerítve szegény boltosok, hogy olyan po-fátlan árressel dolgozzanak, ha nem az elviselhetetlen adók miatt), ha meg valami gond van (Vlagyi, Pumpi stb.), azt oldjuk meg magunk. Kérdem én, hol van itt a társadalmi szerződés? Ha a kalandozók tartják el és védik meg Erdauint, akkor ők is uralkodhassanak rajta. Borax kincstára tele van táposabbnál táposabb varázstárgyakkal, és ahelyett, hogy szétosztaná az arra érdemesek között, szegény kalandozóknak bolhacirkuszban kell küzdeniük érte.

– Ez nagyon komolyan bangzik, látom sokat gondolkodtál a dolgon. Esetleg van valami terved is?

– Szabadságharc. Már meg is alakítottuk a Felszabadítási mozgalom szervezőbizottságát: Fehér Kelduin, Zurglub és jómagam. Mint látható minden jellem képviselteti magát benne. Tárgyalásokat folytatunk a helytartókkal, hogy csatlakozzanak és együtt kiáltuk ki a függetlenséget. Borax két dolgot tehet: vagy elismeri a függetlenségünket, vagy seregeket küld – azzal viszont önön zsarnokságát leplezi le. A farkaudarok ellen nem volt serege, a jogos szabadságharcot folytatók ellen viszont van. Remélhetőleg minden kalandozó mellénk áll, Don Calonin is megígértem, hogy visszaadom a gatyáját ha csatlakozik hozzánk.

– Milyen dolgok szerepelnek a közeli terveid között?

– A szabadságharc elég sok időmet lefoglalja, de emellett szeretnék minél több phua-küpot meglátogatni, turkálni egy ősi csatamezőn, és továbbra is segíteni azon szegény kalandozótársaimon, akiknek túl nehéz a zsájkjuk és már nem tudják cipelni.

– Ha teljesülnéne három kívánságod, mik lennének azok?

– Szabadságot Ghallának, szünjön meg azonnal az összes csapda, és Ilinir Doaron dobja fel a talpát.

– Nocsak, miért utólam emyre?

– Nem utólam, de úgy könnyebb lenne lehúzni a gatyáját.

– Vannak-e személyes ellenségeid a kalandozók között, ha igen, kik és miért?

– Vannak néhányan, akik érthetetlen okokból ellenszenvel viseltetnek irántam: Az Irgatmalan Kővérek, akik többször megtámadtak, a kőagyú Brutaliti, aki a KI-nkat támadta. Általában véve viszont azt hiszem, mindenki szeret.

– Szerinted kiket keressék meg legközelebb, akikről a legtöbb érdekes dolgot tudhatom meg a Túlélők Földjét illetően?

– Dalamart például, ő egyike azon kevés kalandozónak, akiről biztosan tudhatjuk, hogy gondolkodik. És talán Xadornixot.

– És te miről kérdeznéd őket?

– Dalamart arról, hogy azok után, hogy mindet kipróbálta, mit gondol jószágrol, gonozságrol meg az istenekről, Xadornixot arról, hogy emlékszik-e még arra, hogy 300 arannyal tartozom neki?

Na nem mondom ez a Setét Patkány mondott néhány érdekes dolgot! Persze néha az volt az érzésem, hogy egy kicsit túloz. Mindenesetre legközelebb valószerűleg Daronel és Dalamar kerül terítékre, remélem ők is épp olyan érdekes beszélgetőtársnak bizonyulnak, mint a maiak.

TREEM, A BÖLCSES

Sistergő Pumpa legádázabb el- lenségei (a számok a legyőzött varkaudarok számát jelentik)

Jerikó	337	Shawa	31
Dort Amessix	177	Keve Nó-Katana	31
Darkseid	158	Ilinir Doaron	31
Don Caloni	154	Einstein Junior	31
Kevin	101	Death Knight	31
Vaslábú Dáin	90	Csencsilla Lopik	31
Zurgblug	88	Eredil	30
Selindek	84	Axert	30
Santana	73	Wizax Quicklyhand	29
Quetzalcoatl	62	Thai Long	29
Szikár Morton	61	Pug	29
Malvern	61	I.Q. Howard	28
Gorhud	61	De Side	28
Mcnewast	57	Sam P'lla	26
Erbol	54	Kigyó Gralla	26
Hippopotamus	51	Kőfejű Beldor	26
Drowsy Druid Abasc	50	Im Med Haul	26
Sho Kosugi	49	Ferro Fist	26
Szürke Ilanor	47	Worm	25
Lord Rochford	47	Sauron Junior	25
Ass Kicker	45	Macvaren	25
The Peacemaker	43	Sasszemű Murshum	24
Wulf Gretta	41	Rabio Fox	24
Lizard King	41	Betonfal	24
Törpapa	40	Woodranger	23
Galarin Thorfel	40	Steffl Tsung	23
Zseni Zsiga	37	Gort Grán	23
Wu Song	37	Longnower	22
Wolfheart	37	Liro A Kai-Bie	22
Ridge Valentine	37	Xantorg	21
Sihaya	36	Steven Mccar	21
G'Run'Dyyg	36	Shadow	21
Yaxe	35	Norlan	21
Yamamoto	35	Marlena	21
Sörtehajó Ninsai	35	Blondman	21
Setét Patkány	35	Walhari Von Weser	20
Napsugár	34	Vaselin Barbie	20
Prosti Barbi	33	Téla Oriens	20
Ghurk	33	Redyque	20
Twang To Whit	32	Rafael	20
Salió	32	Glanga Dor Blazeer	20
Lord Stratonbus	32		

Sistergő Pumpa leghűségesebb hívei

Mr. Elem-Elek	93
Nyuszi	83
Ügyeskező Khar	72
Danubius Friend	55
Kalidor A Rettenet	47
Thier Mirgandil	46
Sylvera	46
Frido A Herót	38
Nightmare	18
Bloodshed Blade	18
Conen	17
Hool Igans	16
Karpen	15
Murgogh, a Sunyító	14
Aranykező Wispy	14
Andor a Kalandor	14
Hádész	11
Doran	11
Punisher	10
Harq al-Ada	9
Dort 'Conor	8
Waldorw	7
Thomas	7
Aleckis E' Neckis	6
Lamer Exterminator	5
Lady Levender	5
Elektor Kalandor	4
Matthias Placoderh	2
Drumer	2
Decke	2
Zöld Arif	1
Wisdom	1

Véget ért a varkaudar in-
vázio, így álljon itt most a
harcok végső eredménye.
Elnézést kérünk azoktól,
akiknek nem jutott hely a
listán (csak 20-tól lettek
közölve), de ahhoz két és
fél oldal kellett volna...

A KT-k által legyőzött varkaudarok száma, és a harcokban résztvevő tagok

Viharlegió	1067	37
Álomörzök	742	22
Lélektisztító Irgalmas Nővérek	604	26
Vasalt Bunkók	541	28
Hófarkas Klán	434	17
Két Kard Testvérisége	284	17
A Korona Bajnokai	227	13
Északi Druida Szövetség	177	14
Idő Porszemai	173	9
Ezüst Kigyó Szövetsége	150	13
Erdők Vándorai	104	6
Naplovagok	103	12
Kerekorsó Rendje	101	5
Acél Öklök	95	7
Arany Magisztrátus	85	8
Vashegyek Nemzete	77	12
Ördögi Kör (9111)	76	8
Pöröly Rend	67	6
Serény Múmiák	59	10
Mesterek Bandája	58	4
Aranysárkány	48	6
Szamócák	40	4
Igazság Keresői	32	3
Vérvörös Légió	30	5
Kvazárszklák Népe	28	5
Zan Rendje	20	1
Fény Testvérisége	20	3
Illúzió Mesterei	15	2
Ördögi Kör (9116)	14	3
Mágia Örökösei	14	1
Éjharcosok	13	3
Sheran Múmiák	11	1
Változás Gyermekei	8	2
Pusztítás Profétái	6	1
Csontbrigád	3	1
A Pentagramma Testvérisége	2	1
Ördögi Kör (9140)	0	0
Szeretet Vándorai	0	0
Smaragd Sasok	0	0
MAFFIA	0	0
Igaz Barátok	0	0



Sajnos a KT-k nagy részéhez úgy látszik nem jutott el a hír, hogy melyik tudatoktól várom a bemutatkozó-sokat, vagy egyszerűen nem akarnak írni magukról. Mindenesetre sem a Sberan Múmiák (#9137), sem A Mágia Örökösei (#9135) nem küldött semmit, ezért most egy későbbre tervezett csoport, az Éjharcosok (#9131) kerül terítékre, mivel ők jó előre írtak magukról. Várom a továbbiakban a fenn említett két KT mellett A Fény Testvérisége (#9134), a Smaragd Sasok (#9133 és a Csontribrigád (#9132) leveleit Nos először követhessen az a tudat, a Kerekorsó Rendje (#9136), mely időben beküldte a benutatóját:

Mi is ez?

Ez azon kevesek társasága, akik voltak olyan szerencsések, hogy egymásra találjanak. Így lettünk a Szerencse és a Sör Lovagjai, na persze önkényesen. Ezt a címet mi magunk vettük fel nem pedig holmi uralkodó adta.

Miért is vagyunk?

Az élet mértéktelen élvezése, habzsolása. Kipróbálni mindent ami jó, elkerülni az élet ármyékos oldalait, végig a napfényben állni. Ennek érdekében az Alanori Csatornát is képesek vagyunk kiszáritani...

Miben is áll a Lovagságunk?

Nekünk semmi bajunk senkivel, nyugodtan szeretnénk élvezni az életet, nem törődünk a külvilággal. Mindenki a saját hóbortjának hódol, az ivástól akár a hegymászásig is. De ha úgy hozná a Sors, hogy gyűlevész ellenségeink szaporodnak, akik veszélyeztetik jólétünket, hát akkor a hóbortok hátramaradnak, és keményen fellépünk ellenük.

Ha tagja akarsz lenni egy jó baráti társaságnak, akkor keress meg minket. FONTOS! Mielőtt összekevernél minket valami szerencsétlen figurákkal, a jelünk: Néhány, tengeri sörben tántorgó, és daloló alak.

Üdvözlettel: Téla Oriens (#1724) a Sörmester

Eleven Pokolkirály (#2618), Valor Kellion (#3393)

a Mámorlovagok közül és a Szerencsések

Nos, a Sörlovagok jelvényét már láttam, de ezidáig nem tudtam bova tenni őket. Ez a kis bemutatkozó sokat segített. Most pedig az a KT kap szót, mely

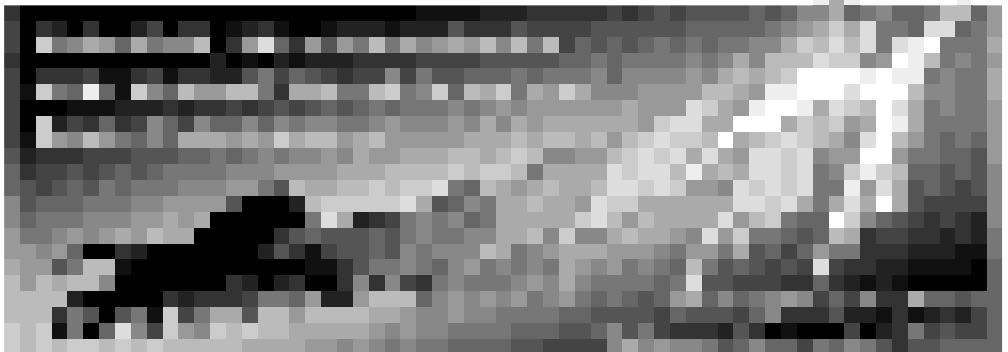
a többi tudat írásainak hiányában kerül ma sorra, az Éjharcosok (#9131):

Éjharcosok... legendájuk már nagyon régen fennáll, ki tudja mikor, s hol hozták létre az első Éjharcos Klánt... A tűzvihar előtt már legendákat beszéltek az éj leple alatt igazságot szótó, és az élet értelmét és létezését kutató Éjharcosokról. Dornodon győzött, de én nem adtam fel, úgy döntöttem, hogy folytatom apám örökségét, az Éjharcosok terveit. S az elhatározás eltökéltségé érett bennem. „Feladatunk” ugyanaz, mint évszázadokkal ezelőtt: a Lét és a Mindenség titkainak megértése és felfedezése, valamint Ghalla „egyensúlyának” fenntartása... Minket nem elégít ki a látszat és az illúzió, a mélységbe akarunk pillantani, s az univerzum lényegét átlátni! Ebben mindössze egy dolog segít bennünket, a Barátság, mely egyetemes... Tapasztalatainkat megosztva egymással, hamarabb érhetünk feljebb a megértés óriási létráján. Ezért is ajánlottuk fel a Pentagramma Testvériségének és az Igazság Keresőinek szövetségünket, amely azóta is töretlenül fennáll. Nos harcos, úgy érzed vonzanak ezek a dolgok, és igazi barátok közé vagy? Akkor végre elérkezett a megfelelő pillanat...

Rothdak, a Megtorló (#1170)

Na, hát a mai termés kicsit foghíjasra sikeredett. Még egyszer felhívom a figyelmet, hogy nem csak a fenn leírt KT-k leveleit várom, hanem bármelyik tudat írhat az Éjharcosokhoz hasonlóan előre.

TREEM, A BÖLCS



FENYEGETÉS, BUNYO

□ Effek, nyomorult félvérek, szíriem mindannyiókban ott van a likántróp vér, nyomorult felemások. A bocsánatkérésen hülyeség volt, megdondatlanul cselekedtem. Csináldotok kéne egy KT-1, egy ün. Felemás KT-1, a jeleket nyugodtan lehetne „egy alakváltó által legyilkolt likántróp”. **Vérencző Ciposárk (#3824)**
UI: Tisztelet a követeknek. Pl.: Camilla Moon (#4558)

□ Kalandozók figyelem! Megérkezett Barbapapa, a leggyávbó alakváltó, akit eddig Ghalla a hátán hordott. Az apríli kőrónákban az alakváltókat mindenek elől helyezte, és ez számunkra igen nagyképten hatott. Legutoljára, május elején az 506-os mágustoronyonál látuk Barbapapa szíamát: #3406. Aki megjötte Barbapapét, és tudja bizonyítani, az jelentkezzen a #3404-es mentális számon az 50 arany jutalomért.

Alír Nauther (#1953) és barátja **Brandon (#4304)**
□ Kedves barna, rövid hajú, kék szemű elf férfi! Ha te vagy az, aki egy szál másközármall, csontszurornyval, bórpancéllal és kis bórpaizsal nekem támadtál a 22-es mioscúplnál (Qvill), írj vissza kérlek, hogy legalább a két kard szímbólumodot visszhaddassam... a vissza-tértél az elők sorába. Megpróbálom a páncéldot stb... is visszaadni, de meglehetősen túlerhelte, úgyhogy erre semmi garancia nincs. Kezdők! Utoljára mondott: vegyétek le a 10-es agressziókat. Három forduló alatt jár-énem kezdé sem nekem. Ez egyáltalán nincs rend-jén... (és egyik sem volt gonosz... a fene!) **#5406**
□ Te barna, hosszú hajú, kék szemű, kórószállás és harcásbajsi gónn férfi! Harcoltunk Shadarr keleti részén! Írj, és tölem lejárthatjuk ugyanezt még egyszer! Az időpontot és a helyet te választod meg. Tiszte-lettel: **Gethar Xorn (#1226)**

□ Tiszelt nagyközség! Megrendezük az idei év leg-nagyobb Skalpvízny versenyt! A győztes egy bíró-galantja Mr. Skalpvadász címet, és vezetője lesz a mostanság alakuló Skalpvadász KT-nak. A KT-ba bárki beállhat. A versenyről: UL másolatokat küldjete! Sikere-vadászatot ragadozó!

Zundlich de Mágus (#3398)

UI1: Várom a leveled Sarulth hára!
UI2: A kezdő (0—10. forduló) kalandozók dupla pont-ot érnek!

GONDOLATOK

□ Amit az istenekről és a jellemeikről még tudni kel-letne! Válasz Carmina Seitárnak és mindenkinek. Először is, hogy tisztán láss, válaszolj: Miből gondolod te, vagy bárki más is, hogy az istenek csalárdak, öntel-tek vagy zsrások lennének? Honnan tudhatná bárki, hogy milyen a valódi személyiségük? Beszélj valaki is közülnik, akár csak egyszer is övelük! Tudja valaki mi az ő céljuk voltaképp? A válasz: Nem! Akörül te beszél-él, aki felett te ifélkezél, az csak egy saját magunk ál-tal felláított istenkép volt. Raia, aki álszent, vérengző szentség. Elenios a tolvajok védozsíntje, hazugok példa-képe. Ugye nem hiszed, hogy ilyenek lennének? Vagy ta-lán mégis... El tud képzélni, hogy Shera örül egy sötét druidia szövetségnek? Lásd be, az istenek arcúlatú-ig befolyásolják, ahogy akarják. Csináldhotunk Raiaiból gonoszat, Leahlóh jószágot. Mondk, elhinnéd, ha valaki azt állítaná, Dornodon csak azért adja küldetéséket, hogy a kalandozó megölését, hogy visszatudt-e a feladatot, és ezáltal jóvá válj, csak azért, hogy megkísértsen? El tud hinni? Ha nem, akkor miért hiszed el a többi dol-got? Hidd el, közülnik ugyanannyi a hazugság. Soha ne ferd el egy kalandozó tette alapján választott istenét, mert ők csak egy utat jelölnek ki számunkra. Az, hogy merre haladsz, leterez-e róla vagy sem, már a te dolog-döntődni. De ne feledd, bármit is teszel, istenünk mellett vagy ellen, attól ő még nem változik meg. És még valami! Azt mondhat, magunkra hagytak, mikor Dornodon elhozta a pusztulást. Mi gondolsz, mi ma-gunk nem tudtuk volna megállítani, ha időben gondolko-zunk! Hogy is szól a monds: "Segíts magadon..." Nem állhat mindig melletted egy órangyal, nem lehet-ünk olyanok, mint egy kisgyerek, kinek ha elengedik a kezét, rögtön förtöpött. Egy isten csak egy valmit adhat, ami állandóan veñünk lehet: a Hitet! Mindégy,



hogy Leah, Sheran vagy Raia, mindegy jó vagy gonosz! És tudod, ha nem akarsz ne áldozd be senkinek, de hinni így is fogsz: Ha vadszól vagy szomjadot otlod, hiszel She-ranban. Ha harcolsz az életéért, hiszel Tharrban. Ha szerelmét kéred egy ifúnak, hiszel Eleniosban. Ha halá-lódo közelég, hiszel Leahban. Ilyenkor nem fogod nézni, hogy mások mit mondanak, hogy mivé teték a szavak őket. És így jó, mert ilyenkor fogod meglátni az igazságot. Csak ennyit akartam mondani. Köszönöm a vegegöl-vastad!

Sisavat, a jölét hordoója (#1419)
UI: Ha bármi problémátok lenne, ha nem találjátok a választ kérdéseitekre, ne felejtsetek: Az Igazság Keresői segítenek megtalálni a kiutat.

□ Az embereket nem a valódi értékek birtoklásának vágya rontja meg, hanem a hamisak. Attól még senki sem lett rosszabb ember, hogy volt bűzája, gyümölsége, tisztább véze és nyugodtabb levegője, neimes művészté és szép asszonyt; hanem attól, ha aranyt, drágaköve-t, átalvokat, érdemtelmen hírnevet, korlátlan hatalmat bítorolt. Jó lenne, ha ezen egy kicsit elgondolkodnánk – na persze, csak ha marad rá idő a fene nagy tápolás mellett.

Ezüst Gyomorbogár (Szomkolo Dávid
4400 Nyíregyháza, Fazekas János tér 3. IV/3.)

KAPCSOLATOK, KONTAKT

□ Kedves Kuomin-Tang! Egyszer, valamikor régen azt mondtad, hogy majd felhúsz... Nos az már jó régen volt. Jelentkez vissza, ha tudsz.

Rothdak, a Megtrólo (#1170)

□ Keresem az olyan kalandozókat, akik szerint Charidin visszatért meg kell akadályozni. Kérem azokat, akiknek a témával kapcsolatban bármilyen információ a rendelkezésre áll, hogy osszak meg velem. Akik haj-lalndók kitérőnyai információcsereben résztvenni, jelez-zék! A tudás hatalom. Egyedül nem lehet felülteni er-edményesen ilyen világméretű probléma ellen. Kérlek segítsetek!

Buc Slayer (#3352)

□ Keresünk sífoákat és Sífoák környéki kalandozókat, úrkalandorokat, valamint HKK játékosokat info, kar-tyácsere és természetesen jäték céljából. Megfelelő ér-ekdedésre esetén klubot alakíthatunk. Várjuk jelentkezé-seteket: **Shidehara (#1967) J. Bourne (#5626)**
KG: Boly (#2377) Tel: 94-322-747

Ilf, Bohár István 8600 Sífoák, Klapka Gy. u. 18

□ Kersem Blackstinget, egy régi ismerőt. Vajon mi van veled? Régen hallottam felőled, ha gondolod írj... Em-lékszel még rám? **Axel Marguin (#5181)**

□ Százhalmobattai kalandorokat keresünk!

Zundlich de Mágus (#3398) Rettenetes Kartal (#5299)

UI: Üdv! Töborzágató!

□ Szolnok és Tápíozscsó környéki kalandozók jelent-kezését várom. Jellem, faj nem fontos. Qvillől nyugra mászkálók.

Arthra Norderl

2251 Tápíozscsó, Kátai u. 101. 2/10. Tel: 30-514-115

□ Üdv mindenkinek! Nem tudom, ti hogy vagtok vele, de én sokszor ütöközöm olyan „férfas” hímmem kal-andorozókkal, akik három fülvábot, öt nyálkadódat, négy karperecét és még egyéb csecsebecsét aggnak maguk-ra. Hát kérlek, ilyenkor olyan érzésem támad, mintha kétes erkölcsű és ferde hajlamú egyének közé kevered-tem volna, és ahol „veszély” fenyeget, ha lehalajtok meg-ötleni a kulacsomnál! Nem azt mondom, hogy ne hord-junk egy-egy értéket, esztétikus, nehezen szerzett kincsét, hanem azt, hogy azért mértékkel viseljék ezeket a holmikat. Egyes emberek viszont kisse túlzásba vi-zik a dologot. Csak azért veszi fel az öszes kincsét, hogy megmutassa, hogy ő a tápkirály, de nem gondol ugyan-akkor arra, hogy sok kalandozó (olyanok akik végre-hasonlóan gondolkodnak) élendüriónak találják, és azt hiszem jogosan! Köszönettel:

Élesszemű Veriel (#1742)

SZERELEM

□ Tapasztalt kobudera nőt keresek családalapítás cél-jából.
Kopasz Gerőb (#3007)
UI: Kőcsönös szerelem, én is akarom, te is akarod.

SZÖVEGÉSEK, KÖZÖS TUDATOK

□ A KASZA ÖL, PUSZTÍT, ÉS ROMBA DÓNT
Pusztítás Profétái (#9113, K.T.)

□ Alakuló Sötét Elf KT gonosz és semleges jellemű ta-gozok vár sorába. Ha még nem kaptad meg az infót, az nem hátrány! Gyere te is közénk! Bövebben Faithful Tanthalas kalandozóknál 3429-es mentális számon és vel-ében: Márkus László, 6000 Keskeméti Bibó I. u. 1.

Fürge Gyöpi (#1606)

□ Akit érdekel Ghalla legjobb csapata (gonosz), név-szerint a GESZ, az írjon a két vezetőnek!

Symon Phoenix (#1481), Bazi Joe (#5985)

UI: Rózsaszín Marvin (#2631) adt vissza az ellopott léonát! (Nem emlékszel, jópár hónapja Shaddártól délre.) Nem akaro harmcot, csak az asót!

□ Alakváltók! Fajtársaim! Lépjétek be Ghalla legjobb faji szövetségébe, a Kabócák közé! Tömegek info-és tárgyhalmoz! Jelentkez a feleséknél, Ilyen Darclánál, vagy Lord Tefonná! Irhatsz nekem is!

Dheron (#4527)

□ Effek! Drowk és sötét lelki semlegesek! Hozzáto-k szokik magam és társaim nevében. Ha nem vagy még KT tag és június eleje körül tölöd az 55. fordulódat, és a sötét oldal az, ami éltet, akkor köztünk a helyed! Egyetlen – eddig megalakult – faji KT-nek (Erdők Vándor-ai) csak semleges és jó effeket fog össze. Vajon hol van-ak a gonoszok? A Sötét Elfek Szövetségében! És semle-ges társaink? Ők miért választottak minket? Nehez ezekre a kérdésekre válaszolni, de talán te is megérted, ha közénk állsz. Nem ígerek semmit. Az, hogy végül mi lesz, rajtunk áll. Is talán rajtat is. Ha érdekel a szövetsé-g, keressük a #3429-es vagy a #2674-es jätékost!

Tanthalas (#3429)

UI1: Semmi közünk a Butthead-fele GESZ-hez!
UI2: Erdők Vándorai! Nem akartunk háborút (egész Ghalla rajtuk rohögne!), de te tegyetek már kereszt-be! Bizzuk a döntést az elfekre!

□ Értésíteni szeretnék minden trollt, illetve mást, aki a Kvazárszárok Népe KT-val kapcsolatba akar kerülni, vagy jätgárj alá válni, hogy leveleit ne Brutalitinek, is-métlen Ne Brutalitinek küldje(!!), hanem **Börnyakú Lombardnak (#2898)**, **Félzsémű Kalóznak (#1001)**, **Szikár Davidnek (#5032)**, vagy bármely más #9119. KT-tagnak! Előre is köszönjük!

#9119 KT

□ Kedves kalandozóársaim! Az Igaz Barátok KT. és Desconheido Deus nevében írok nektek. Azzal a céllal, hogy megalakítsuk az ő KT-juk testvér KT-ját. A szer-vezetük ebbe belegyűzőtettedet adja. Ehbe az előjövendő KT-ba gonoszok léphetnek csak be. Egyelőre csak szövetségi szinten működne a dolog, de pár hónapon belül KT-va alakulunk. Ennek a szövetségének a célja az, hogy meg-csalfójuk azon véleményeket, miszerint gonoszokkal senki sem barátokzik. Éa tesvér KT dolog ekés bizonyítéka annak, hogy akaratoveről, némi toleranciával, és az Igaz Baratság szent eszméinek a szűnikivel fogadásával létre lehet hozni három KT-1, egy semleges, egy gonosz, és egy jót, (várjuk vállalkozó szellemű jó társainkat egy jó KT megalakításához) amely kérek jellemítő függetlenül együttműködésre birni jätunk. Várom tehát gonosz testi-veinken jelentkezését KT-nkhoz. És olyan barátainkat, akik jó jelletmet választottak és elég diplomáciai kés-kséget érzenek arra, hogy jó jellemű testvér KT-nkat meg-alakítsák. Figyelem: csakis olyan barátaikat várok a gonoszok közül, akik a más hitűeket elfogadják, a hitűüfölet csírájától is mentes, és érez magában elég toleranciát, hogy jókat és semlegeseket Igaz Baráktéunk fogja elfogad-ni és megbecsülni. Üdvözlöted az Igaz Baratság oadadó hibe:

Kilánisax Rognan (#1120)

Németh Balázs – 3765 Komját, Várom. u. 11.
UI1: Elsősorban jätgárjékosokat válok, mert a mi célunk nem a tápolás. Jelentkezésedet legutóbbi fordulótól, de elég a karakterlap fénymásolatát küldjete! A belépés nincs feltételhez kötve, a fordulót én kérem.

☐ Két Kard Testvérség tagok figyelme! Nem tudom, hogy mennyire vagytok megelégedve vezetők, Worm munkájával. De annyit közlök veletek, hogy nem csak saját, hanem mások véleményét is tolmácsolom. Sok olyan levelet kapok új KT tagoktól, hogy ők irtak Worm-nak, de ő nem válaszol meg harmadik, vagy negyedik próbálkozására sem. Senki nem tud semmit a másiktól, azaz a szövetség csak névben létezik, de nem történik benne semmi. A csoportvezetői gyűlések rendre elmaradnak, így még a csoportvezetőket sem tudják tájékoztatni a tagokat. Valószínűleg tartom, hogy Worm nem direkt csinálja, hanem azért, mert elfoglalt, de egy KT vezetőséhez egy ráérő ember kell. Remélem ezt ő is belátja. Tehát KT tagok figyelme, aki egyetért velem, az a cikk megjelenése után adja ki a felfüggesztés parancsot velem együtt. Ha nem járok eredménnyel, akkor én távozok a KT-ből. Ugyanis én ebből nem kérek tovább. Bocs Worm!

Peacemaker (#5889)

☐ Leah Papok ! Isteneknek szüksége van rátok! Tudati szövetségét ajánlunk, meg még sok egyebet. Lépjek te a Pusztás Profétái K.T.-ba! Várunk minden igaz hívót! **Grath Morphis (#5646)** Leah főpap-jelöltje Dikó István Bp. 1053. Veres Pálné u.9. Tel:177-3442

☐ Röviden a Zan Rendje KT-ról:

Arkozó kissé szűkszavú
De amit mond az igaz,
És téves az az állítás
Mi szerint Vlgyi gaz.

Szerencséd volt már egyszer,

Türelted a tüzet,
Ne bízd a véletlene
A menekülésedet.

Állj közénk és megéredz:
A „képeség gond” Ghallán,
Ha hűségves vagy hozzánk
Neked már nem hátrány.

Vlgyimír hatalma nagy,
És szavát mindig állja,
De kell neki a segítség,
Csak szolgálatot várja.

Írj nekem: **Qi Csuang-ce (#4850)**, Zan kapitány

☐ Semleges KT alakításához keresek tagokat. A KT mágja a „Ghalla Népe” (ideiglenes név) szövetség, ezért olyan kalandozók is jelentkezhettek, akik most indultak a kiégett földről.

Féher Hüllentárc (#2287)

Qynthasal a Harcos (#3734)

☐ Sötétlelkű kalandozók! Miért lépnétek be egy új gonosz KT-ba, amikor már annyira van belőtök? Talán mert ez a KT más mint a többi! Nemsokára megalakul a Sötét Légio KT! Bevallom, a Sötét Légio, mint szövetség, nem teljesen úgy sikerült, mint terveztem, és ez legelőképpen nekem köszönhető, mivel nem szántam rá annyit időt, amennyit megérdemelt. Ezenel bocsánatot kérek minden tagtól, és belépi szándékodtól, ígéret a KT ügytel teljes szívvel fogom intézni. Aki tehát EGY ERŐS, összehátró, katonai alakot nyugvó KT-ba kíván belépni, amelynek célja a sötét uralom megszűrléséért Ghallán, akkor írjon az #1873-as számr. Az alapítás napi végén lesz, valahol Quill és a déli helytartói város között. A Sötét Légio szövetség régi tagjainak leveleit is várom, nekik a KT-ban természetesen előnyök biztosított. Minden érdeklődő levelet várom (a belépi szándékotok igénye szerint az alapítás időpontja későbbre is tevéhető).

Sötét Igbut (#1873)

☐ Tisztelt Ghalla News-ök! A #9139. számú Erdők Vándora speciális elf KT szeretettel várja a belépi vagy öfke hadat! Figyelem! Ablak melletti tüllöknek meg korlátozott számban hozzáférhető! Elf hagamányokat akarsz felészteni? Elf hagamányokat akarsz teremteni? Vagy csak egyszerűsen jól akard érezni magad a létsikok mindéglikén? Gyere közénk és milderre módny nyílik! Ha úgy érzed, te ennélküli is primán szöraköz, pláne gyere közénk, és szörakoztass bennünket is! Más belépi meg ezek után sem vágyók, ánde rokonszemzők! A KT repesse vár bármilyen erkölcsi és anyagi tá-

mogatót, vagy egyéb segítséget! Ha valaki a támogatást feltételekhez köti, kérem csak akkor keressen meg, ha a feltételek szerinte az elf mentalitással összeegyeztethető (azután megfontoljuk, hogy szerintünk is így van-e)! A segítségét előre is köszönjük és mindenkit üdvözöl:

Banális Ajlbjékek (#3813)

Király Viktor – 8200 Veszprém, Alkotmány u. 11. vagy 1223 Budapest Nagytétényi u. 162-164 Tel: 1-227-3690 vagy ajlbjékek@osiris.elte.hu

☐ Tisztelt leendő Barátaink! Köszönjük megírt érdeklődéseiket és bizalmatokat, amely felénk irányult. Megnyugtató tudni, hogy az általunk képviselt szemlélet sokan elfogadják és gyakorolják. Egy kérelsem fordulunk hozzátok. A hozzánk küldött üzenetek végére leggyöbbször csak a kalandozó nevét és számát írják sokan. Ez sokszor okoz fennakadást, mert nem csak egy barát végzi a misszionárius teendőket, és ráadásul nem is egy helyre koncentrálódik ez a tevékenység. Kérünk titeket, hogy mindenképpen írjátok meg valódi neveket és pontos címeket (emelet, ajtó, irányítószám) legalább az első alkalommal, mert így hamarabb megkapjátok a választ. Kérünk titeket, hogy továbbra is írjátok le pár gondolat erejéig, hogy mit jelent a Barátság szeritetek. Egy Ria (Ar-Riall) által ajánlott idézetet búcsúznunk és sikeres kalandozást kívánunk!

„Én »én» vagyok magammal
s néked »én» te vagyok,
s te »én» vagy magadnak,
két külön batalom,
S ketten »mi» vagyunk,
de csak ba vállalom.”

Igaz Barátok

☐ Üdv Ghalla népe, de főleg Dornod hívók! Szeretnénk bejelenteni, hogy KT-alapítánk, melynek neve: Fekete Lovagok Rendje Spec. Dornodon KT. Ha valaki érdekelne, három feltétele van, és ha ezek megfelelnek, írj! 1. Már legalább a 30-40-ik fordulónál tartasz. 2. Dornodon hívó vagy, vagy az szeretnél lenni. 3. Érdelkei veled tiszten szabad KT. ahol mindenki egyenrangú, és mindenké segíti a másikat. Szóval, ha ez mind megfelel, akkor ne tévovázz! Írj!

Worgett (#1433)

Cím: Varga Ákos – 2600 Vác, Berkes A. u. 21.

☐ Üdvözlök alkaalvó testvérem! Dornodonat vagy Leath követed? Túljutottál már az 56. fordulón? Szeretnél egy speciális alakváltó szövetségbe, KT-ba tartozni? Most itt a lehetőség, hogy jelentkezz a Démonkorok Szektájába. Ha lehet, akkor minél többen jelentkeztek! Mindenki levélre válaszolok!**Haláltató (#1570)**
Cím: Szabó Tamás – 1094 Budapest Viola u. 4. fsz. 6.

ÜZLET

☐ Kalandozók! A következő cuccokat keressen megtek: rövid fű, szent jogar, kis vaspajzs, mászókapte, sullárhőlyag, ezüstgyűrű. Fizetés aranyban vagy tárgyban. Libertan környékén.

Danger Action (#4485)

☐ Leendő Tharr-hívők! Shaddar környéki kalandozók! Szívesen beáldoznál Tharmak, de nincs régdobál? Szerencséd van, vehetsz egy 2 aranyért Egyedülifélt, hogy barátságos legyél Raia híveivel. Ezi igazolnod sem kell, hiszen Tharr hívei a becsületességükörről híresek. Az első öt jelentkezőt tudom ellátni.

Yoro Okiyi (#2826)

☐ Quill és Vangorf közti területen eladók kulcsok, tartók, gyöngyöngöök, madártollak, vizionárszemek, bőrök, valami hebreus állkapocs és szörökőlyag, a rendes vétei áron. Továbbá keresek vásárcet 10 arany/db áron és pirkítet 3 arany/db áron. Érdeklődni nálam lehet!

Elésszém Veriel (#1742)

Ui: Lehet, hogy más tárgyakkal is tudok szolgálni! Ja, és csere is érdekel!!

☐ Shaddar környékén vilámszömböt, hebreus csapda és kavadu iszák eladós, illetve elcsérlehető. Vétel vagy csere tárgyként érdekelne érecek, aranylánc, uzbanýesfür és sullárhőlyag.

Ongoliant Ófó Yoti (#2824)

☐ Shaddar környéki kalandozók! Vennék ladjársont, bakkurabört, bronzsáskat. Ár megegyezés szerint. Targýcsere is érdekel.

Shang Tsung (#4981)

Gyarmati János – 1214 Budapest Völgy u. 33.

☐ Smaragd védőgyűrűt vennék!!! Fizetés aranyban, vagy (megállapodás szerint) tárgyakban. Libertan környékén vagyok.

Axel Marguin (#5181)

☐ Sürgősen szükségem lenne mintegy 24 csepp ugh mérőre. Aranyfil szetek. Gáttin és környéke. Aki tudja, írja meg mire jó a szörökőlyag! Köszönettel:
Clark O'Phone (#5383)

EGYB

☐ „Tisztelt” Sheran Múmiák! Van egy pár visszazásító közös tudat a kalandozók földjén, de azt hisszük sikerült beállítanotok a mindenkor rekordot. Anarchista, kaotikus világérett Sheran hívők. – Gratulálunk! Serény Múmiákkal (kizúttudt növényórt csoport) barátrközó druidáik. – Gratulálunk! Sheran bátyos nagyon „büské” rátok, főleg, hogy tőkelétesen sziba típórtok ennek a kedves és csodálatos istenőnek a névét. Mi lenne, ha egy kicsit magatokba szállnatok és ezt a rossz tréfat végre beagaztatjátok?

Rydm Ysad Anser (#3634)

Silvara UAmariola (#4487), Almóvirág (#4540)

Brainaded Skull (#4846)

Ui: Tisztelt Annak, Merlin is írtok druidáit! Ti mit szölköt ehhez a borzalomhoz?

☐ A káosz és pusztulás bűze elterjedt mindenfelé! Sötétség alakodott Ghalla maroknyi megmaradt földje felé. Sötét árnyak hatalma vetült a gonoszág porába. Mindenhol hörgés és halálisköly rengetge a pusztulás bűzőlöt tellett táját. Csak néhány kalandozó harcolt a káosz gonosz teremtményei ellen. Nyakukban Raia szent szömbölkö lógott, melyet göröcsösen markolva vetették magukat újabb mentális támadásba. Erejük kevés volt arra, hogy sokáig ellen tudjanak állni a tömegű gonoszágoknak. Sorsukat az nem kerülhette el! Mikor már beleenyogdattak abba, hogy rájuk is pusztulás vár, a sötétség ködfátyla alól kerge, arany színű fény sugarak lobbantak elő. A káosz lassan gyengülteni kezdett, és elkezdett visszahúzódni a búzós mocsokba, ahonnan hajdanán kiindult. A kódfátyal felszakadtok, és kísütött a nap. A táját beborította az aranyszínű tündökös. A távolban feltűnt a Nap fényében megcsilláló hatalmas aranyárnyék. Tekintélyt parancsoló szemével körbetekintett, és lassan megemlélt az elpusztult táját. Újra megindult, miközben orrából és szájjából vörös lámp csapott ki. A kis csapat zárlatan tekintett fel a dicsőségös megmentőre. Szívüket újra boldogság töltötte be. Tudták, hogy a győzelem csak azért sikerült, mert az utolsó pillanattal ellenálltak, és összefogásban maradtak. A jószág sárkány lehalott, és végigméret a kis csapatot. Búcsúzóló bñlított egyet, majd néhány hirtelen mozdulattal továbbindult, hogy a megmaradt területet is megpuccolja a káosz maradékától...

☐ Aki tud valamit a Phua-kupokorról, íratott, benn volt, kérem írja meg mit tapasztalt! Tehát csak személyes ismeretekre vagyok kíváncsi. Kihírdethet koordinátákat is. Köszönöm:
Clark O'Phone (#5383)

☐ Azokhoz, akik becsümlék Raia papjait! Elárulhatók nekem, hogy miért kell néhány álszent miatt a többi hűségves testvéremet is rágalmoztatni? Elismerem, hogy valaki csak érdeklőd követi Raiaot (mert közben csal, lop), de ők sokkal kevesebben vannak, mint az igazi hívők az „álszentekkel” személy szerint én is megvetem. Amúgy a jók és gonoszok között mindig is harc dúlt és mindig is fog dúlni. (Remélem azt azért nem várjátok, hogy míg ti pusztítottok és öltök, mi tétlenül házik azt.) Raiaínak tehát mit tudjuk, vannak igaz és nemis profétái. De köztetek (Leah és Dornodon hívei) van-e olyan, aki tett már valaha is jót? Ha van is, ők elensúlyozzák az „álszenteseket”.

Elésszém Veriel (#1742)

☐ Aki tud valamit a Phua-kupokorról, íratott, benn volt, kérem írja meg mit tapasztalt! Tehát csak személyes ismeretekre vagyok kíváncsi. Kihírdethet koordinátákat is. Köszönöm:
Clark O'Phone (#5383)

☐ Azokhoz, akik becsümlék Raia papjait! Elárulhatók nekem, hogy miért kell néhány álszent miatt a többi hűségves testvéremet is rágalmoztatni? Elismerem, hogy valaki csak érdeklőd követi Raiaot (mert közben csal, lop), de ők sokkal kevesebben vannak, mint az igazi hívők az „álszentekkel” személy szerint én is megvetem. Amúgy a jók és gonoszok között mindig is harc dúlt és mindig is fog dúlni. (Remélem azt azért nem várjátok, hogy míg ti pusztítottok és öltök, mi tétlenül házik azt.) Raiaínak tehát mit tudjuk, vannak igaz és nemis profétái. De köztetek (Leah és Dornodon hívei) van-e olyan, aki tett már valaha is jót? Ha van is, ők elensúlyozzák az „álszenteseket”.

Aranyfarkas (#5697)

☐ Ui: Más hoztátok szölkö Raia igaz követőt! Az „álszentek” ellen össze kell fogni, és meg kell büntetni őket, hogy visszatérjenek a jó útra, mert nem csak Raia, de a mi becsületünkön is foltot ejtettek!

□ Bárki, aki Sheran próbálja megvédeni! Mellebbel-tek. Inkább hagyja, hogy Ghalra 99%-a elpusztuljon, csak azért, hogy ember életben maradjon. Bárki bármit mond is, ez az igazság. Remélem ezután nem jön nekem még egyszer az az ezüst hajú alakuló férfit! Űdvözlettel:

Clark O'Phane (#5383)

□ Csendben jöttem, csendben távozok... de elfutó még hallok rólam!

Raugerd, a medve (#5999)

□ Eleniof templom építéséhez keresek társakat sürgösen. Lehetőleg olyanokat, akik már megkapták a küldetést, de bármely Eleniof papot (papnő) szívesen látok.

Tanaka a mérész (#5306)

□ Fény nélkül nincsen árnyék, árnyék nélkül fény! Az ellenfét it is egyértelmű még sincs háború. A jók és a gonoszok háborújának nem lehetnek győztesei csak vesztesei. Értelmelenséget pedig miért művelünk? Skaokok tanuljatok meg egymás mellett kécben élni! Kiszűltösszecsapásaink helyett (amivel csak saját erőnk intell gyengülék) a valós veszélyek koncentrációját. Mert azok mindig voltak, vannak és lesznek!

Dinen Ithildin (#3777)

□ Ghalra népe! Háť még mindig nem értétek! Én rendet aklok vinni a kősziba... És a rendbe kőszit! Aki csatlakozni kíván hozzám, megtalál a 1873-on.Mert együtt erősebbek leszünk mindenkünk!

Sic Transit Gloria Mundi

□ Igen kedves, barna, hosszú hajú, barna szemű aranyamó nó, aki Qvill főterén körülbelül március 18. napján megpróbált lopni egy kedves és megerőlt, szőke hajú, barna szemű kobudera férfitől! Remélem jól érezd magad a duytiban, és az örök vasalt talp feleke börcszián – melyek a híres Martens mester dícsérék –, is kellemesen simogatták a hátgerinced. De ne búslakodj baji, majd visszék Neked kaját a sítire! (Add meg a kalandozószomatot és megbeszélhet helyen hagyok neked egy kaját, esetleg természetesen adom át.)

Namiújság Wágnerúr (#2018)

□ Kalandozótársaim! Elegem van az összes álszent Raia hívóból. A minap táborozásem közben, amid aludtam egy undorító fehér arajú, napszimulomésem alakuló férfit ellopja a pénzem. A pénz megszerzése után felállította a csapdáit, nehogy loppjon tőle valakit, aki hű nyugodtan lefekkéd. Én azt gondoltam, hogy szemem szemtől enny visszasserzem tőle a becsületesen megszerzett pénzem. Megvárva amid elalszik, elindultam lopni. Így szereztem meg a csapdaészéléis szakértelmét. Ez az ellenem elkövetett lopás megerosított hitemben, hogy Dornodon az egyetlen igaz isten, mert azt a következtetést vontam le ebből, hogy a többi istenek (követke Dornodon és Leah), nincs olyan követője aki hű lenne hozzá, és követné az istene által előrt utat. Egy jó jellemű kalandozónak nincs más dolga, mint kiadni az FSE parancsot 1 pontért, így 0 TVP árán megmetni a cicát a tigriszlán karmaiból (+2 jószág), vagy kiszéni a varányzetemet a kislányok. Ha tényleg nagyon megy neki a lopás, akkor mindig tart magánál egy kis kaját és szögletes kővet az chezőknek (ha előre gondolok, akkor kaját is lop). És itt van egy elütődás a jellempongyűrűk között. Egy ilyen játékszennellett teljesen felborul a játék egyensúlya. Itt megragodom az alkalmat, és elnézést kérek azoktól a jó jellemű kalandozóktól, akik lopkodnak. Várom a véleményeteket. Tisztelettel:

Szabó Tör (#5473), az igaz Dornodon igaz hűve. Úi: A jó KT-k vezetőjeiném ajánlom, hogy nézzék meg a tagok karakterlapját van-e lopás szakértelmük. Sokat előlr egy olyan pl.: lopás 4.

□ Kalandozótársaim! Utóbbi időben elég gyakran megfordultam a Shaddartól délkeletre lévő kolostorban, hogy a kit tanulmányozzam. A fáradságos gyakorlatok közötti időt a kolostor könyvtárban töltöttem, hogy szellemileg is magasabb szintre kerüljek. Itt olvastam egy érdekes főlást. Egy bizonyos Chara-dínról szól, akinek nevét egyértelműen az őskőszait, és a pusztítás őstyájának is nevezik. Az írás szerint ez a félelmetes lény még a mai napig is él valamennyi isteni eredetű börtönben raboskodva. Állítólag ezen rabcságának csak akkor lesz vége, ha elegendő számú hívó kezdi el istenként tisztelni eme förtelmes teremtményt, és hitük

megnyitja börtönének kapuját. A folyamat első jele az lesz, hogy idegen – eddig nem ismert – létszokáló származó élőlények lépik el Ghalát. Miután elolvastam eme ősi soraikat, szörnyű gyanú kezdett megfogalmazódni bennem. Ekkor nyert értelem bennem az utóbbi hetek szörnyű tapasztalata. Hiszen kalandozásaim során regeteg új, eddig nem ismert szörnyűm talákozottam, melyeket nem, vagy csak nehezen lehet megolníi közönséges fegyverrel. Néha még a kí is kevés volt ellenben. Szörnyű sejtelmemet később néhány igazhitű semleges kalandozó is alátámasztotta. Elmúltok, hogy egy új székta – bizonyos Dögvesz vezetésével – már áldozatot is mutatott be ennek az undornányának.

Kalandozók! Én – Nardaal – összefoglaló szárltok fel minden igazhitűt, hogy együttes erővel nézzünk szembe a kitörni készülő köszszal, ami még Vlagyimírnél is sokkal csománabb jövővel kecsegett! Pusztítsuk el Chara-dín oltaírát! Oljúk meg követőit! Űzzük vissza az idegen lényeket a saját sájlkajra! Ez lenne nekem a feketé druidának – a kérésze, sőt költelése minden tisztaszívűhöz. Sheran segítsen győzelmiim elérésében!

Nardaal, a róka (#4299)

□ Kedves kalandozók! Mint jeleztek a TF-találkozó idejére közvéleménykutatótát tervez a Gha-Tárka. A felmérési sikerének két alapvető feltétele van: minél több já-tékosho eljusson a kérdőív, és hogy minél jobban (teljesen és pontosan) kiöltve visszakérüljön hozzánk. Ezért kérünk mindnyájukatog egyrészt, hogy a TF-találkozóra eljuttó játékosok kövételjek azok számára is a kérdőívot, akik nincsenek ott (ezzel a minta méretét tudnánk növelni). Másrészt megköszönök, ha nagy türelmel lennétek hozzánk illetve a kérdőívhez, és elviselnétek a sok keresgéssel járó kérdéseket, az apró betkiket, valamint végelszámolókat ezt a fáradságos munkát vélnék. A próbakerdesék során felmerült a bizalom kérdése. Nos nem tudom, hogy tudnék meggyőzőni bárkit is arról, hogy a kérdőívek csak „tudományos” feldolgozásra kerülnek, és nem élünk vissza velük. Ezzel kapcsolatban kérem jelezteitek aggályaitokat az intézetnek. Figyelmeiteket köszönjűk!

O'Lajos Hal (#3073) és Sissy (#4974)

□ Kedves kalandozótársaim! Én egy 5. szintű éfi vagyok és Fairlight szeretém követni, úgyhogy örülnék, ha segítenétek beáldozni. Aranypéz és mérleg (vagy 2 laporgor, vagy mászkorám, vagy 6 tigriszlán jó) kellene. Előre is köszö: **Csilbug-Ergnig Gnis (#1238)**

Kalocsa Nagy Jenő u. 26. Tel: 78-462-197

Úi: Az 533-as házál vagyok.

□ Kedves megtaláló! Nagyon örülnék, ha az elveszett disznógyál szállatomat vissza szolgáltatná. Nagyon vesztély! Sőt, nyakgöri harapad! Elképzelhető hogy vesztett kano. Ismertető jele: Hoszú göndör farka van a fülle hegyes és fellál. Egyebkent gyönyörű állat. Mesze földön nincs párja, aranyos és szófogadó – a nagy disznó névre halgat a leginkább, vagy a jó édes anyádra. A segítséget előre is köszönöm. De ha meztetszik önek vigye háza és tarcsa meg (de előb próbálja ki). Nekem már úgy sem kell, csak azt jelentettem be, hogy elvesztet. De ha mégse kel akor küdjé az alábi címre

Graham Treefrog (#4788)

□ Libertan környéken Raia-templom építéséhez keresek társakat! Sürgös! Csak olyanok jelentkezzenek, akik már megkapták a küldetést! Kösz a figyelmet!

Alba Locsy (#4825)

□ Raia hívei! Ha van kedvetek Huertol mellett templom építeni, akkor üzenetek. Lehetőleg a címeketek is írjátok meg.

Marvelóus (#2111)

Kovács Béla – 8400 Ajka Fő u. 22. 1./4.

□ Sheran hívei! Űdvözlélkek benneteket! Számító segítgetekre, hogy az istennő új híveket szerzenen. Róka-farkat és szárnyashernyőt keresek Qvill környékén.

Dinen Ithildin (#3777)

Demény Dániel György – 5000 Szolnok, Hunyadi u. 54.

□ Sheran hívek! Sheran templom épít a Szürke hegy-ségben. Ha te is szeretnél részt venni a munkálataiban, akkor üzend meg nekem, hogy kb. mikorra éred el a hegyesget, hogy a felszentelést meg tudjam szervezni. Meg persze üzenj azért is, hogy megtudja pontos koordinátáit. **Mithetheal (#4479)** Sheran hitérűjő

□ Tharr templom építéséhez keresek társakat, vagy csatlakoznék egy építéshez Libertan környéken.

Hamy (#2269)

□ Tisztelt Xoroo, és GFSZ hívek! (és szimpatizánsok!) Meglepő olvastam írásdot a GN27. számban. Nem igazán értem, ki akarsz (akartok) felszabadítani, és mi elő. Fairlight híg követem, nem a zsarnokság, a diktatórikus hatalom valami rosszat jelent, ami kizsokióra a népet, és elveszi színté mindenét. Nos, tólem Borax, vagy bármely hivatalnokja egy nyavalyás süntüst- két sem veti el, és nem is akart soha. Vitatód Borax jógá Ghalára. Erdauinon, és a világ bármely dimenziójában érvényes: minden földterület valakiké. Hogy ez a valaki Borax király, valandot uralkodó, vagy kalandozók tanácsa, nem mindegy? Hogy nem engedi be a kalandozókat a királyságába? Neki védenie is kell alattalót, mert ha nem lennének, kikből állna birodalma? És amid a kalandozók közül ennyien hiva a pusztításnak, rombolásnak, áldig ez így természetese. Alanoi csatorna? Én is, más is által csapdá tóbra védelmében. A kalandozók védik városait? De hát a mi városaink is, mi hasznájuk bankjait, mi adunk-veszünk boltjaitban, mi szórakozunk kocsmáiban! Adja nekünk Ghalat, különben elveszűk (elveszűtek). Kíöl, mit? Oda megyek, ahova akarok, a természetel által mindennel, ami kell, s ha mégsem, bemegyek egy bolba és megveszem. A saját ház sem lelkesít, nem tudnék letelepedni. Szántani, gazdálkodni... A kaland így mindennél többet ér! Ha pedig nem vagyok ott, akkor minek? Csak azért, hogy legyen ez? Estobaság. Saját kocma, vagy szórakozóhely. Mindenkinék ügysem lehet, mert akkor ki lenne a vendég? Egyébkent meg uganott tartunk, ahol az előbb, a helyhezkötsétségél... Nem hiszem, hogy ez sok kalandozót igazta. A hivatalnokokról pedig mit szavazok?! Szemem tőlők annyi időt a városban, hogy eldöntsem, ki alkalmas erre a posztra. Villőben is nem mindegy, ki nyomja a kezembe egy labirintus térképet, majd a zacskó aranyat? Győzovál, nem igazán értek, mi előt akar felszabadítani a GFSZ. Atól félék (cáfolj meg), hogy csak saját lelkiismereteket elől. Nem tartom Boraxot aljansk, de nem is dicsőtém. Egyszerint csak ő a király. Ha nyersen akarok foglalmazni, egy közülünk, aki hasznót húz a hármászetből. Kicsit jobban meg kell, mint nekem, de hát csak egy azok közül, akiknek jobban megy mint nekem. Én is köszönöm, ha elolvastátok a véleményemet.

Rhomes de Ghomes (#4358)

□ Tüldélok! Ha bárki bármít megtud az Erduint a Kősz létsajjalval összeötök dimenziókapukról, írjon nekem, vagy Jerikónak (#3821 kalandozó)! Bár a mágiám nem elég erős a kapuk felfedezéséhez, ha fegyverforogató is erőt, ott leszek.

Yoro Okiyi (#2826)

□ Barátom Big Bogo! Aki ismerik az igazságot, azt mondják: mindenkinek vagy egy másik léte is, egy távoli, messzi-messzi létformában. Nincs ez másképp veled sem. Tudom, most ez a másik létformád nagyon boldog, mert megtalálta végre igaz páráit. Kívánom hát, legyen e távoli dimenzióban létező énéd örökre boldog, és kísérje a szerencse végig egész énos életedet. Szeretettel: **Sisawat, a jőlet hordozója (#1419)**

