

TARTALOM

ALANORI KRÓNIKA

ASZTRÁLIS VÉDELEM	2
Új Shadowrun szabályok és tárgyak	
LIDÉRCFÉNY A TEMETŐBEN	8
A KG novella befejezése	
IDE NEKEM A CSILLAGOKAT!	14
Autentikus írás a KG-ról	
KÁRTYATRÜKKÖK	16
Tippek és tanácsok HKK-hoz	
KÉRDEZZ-FELELEK ROVAT	18
HKK kérdések és válaszok	
HKK ÉS MAGIC VERSENYEK BESZÁMOLÓI	20
Nyíregyháza, Debrecen, Budapest	
HKK ÉS MAGIC VERSENYEK	22
Augusztusban és szeptemberben	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány	
MAGIC: THE GATHERING	26
Magyar nemzeti bajnokság	
BATTLETECH	27
Világleírás	
MASSAGE KLUB	28
Egy űrcápa kapitány levele	
SZÖVETSÉGI SZEMLE	30
KG hírek, információk, hirdetések, statisztika	
GHALLA NEWS	32
Ghalla legfrissebb hírei	
KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK	33
Mit lehet és mit nem, mire készülünk?	
HISTÓRIA	34
A „kínpadon” Alex Vampirsson és Yasmina	
A PÁRDUC	36
A bárdversenyen egyik első helyezést elért novella	
SZÉPSÉGVERSENY	39
Végeredmények, díjak	
VERSEK	40
Válogatás a hárdverseny legjobbjából	
IDÉZÉS	41
Rövid novella – szintén a bárdversenyről	
KT-TALLÓZÓ	42
Újabb négy Közös Tudat mutatkozik be	
APRÓK	44
A szokásos fenyegetőzések, ajánlatok és felhívások	

Szerkesztői üzenet

Rengeteg levelet kapunk, főleg a HKK-val kapcsolatban. Én minden, az újsággal foglalkozó levélre igyekszem válaszolni, a kártyás kérdésekre pedig vagy levélben, vagy a Kérdezz-felelek rovatban adjuk meg a választ. Azonban néhány levélre a legjobb szándékom ellenére sem tudok reagálni, mivel sem nevet vagy címet, sem TF-es vagy KG-s karakterszámot nem tartalmaznak. Kérek mindenkit, hogy amennyiben választ is szeretne, a levélpapírra is írja rá a **nevét és címét**, illetve a **karakterszámát!** Köszönöm!

Most pedig pár szót az e havi számról. A borítón Csige Tamás festménye látható, mely a HKK Chara-din kiegészítőjében a Kaotikus csata képe lesz. A TF-esek figyelmét hívnám még fel a Ghalla Newsra, amelyben a II. Bárdverseny összes díjazott írását olvashatják, Fortamin novelláját kivéve, mely az előző számunkban már megjelent. Jó szórakozást!

DANI ZOLTÁN

ALANORI KRÓNIKA

I. évfolyam 7. szám – Megjelenik havonta

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

Nyelvi lektor: Borbély György

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád

Grafikák: Fischer Tamás, Gögös Károly,

Lipták László, Szügyi Gábor, Vida László

Borítófestmény: Csige Tamás. **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 és a Battletech a Fasa Corp., A Magic: the Gathering a Wizards of the Coast, a Túlélők Földje, a Káosz Galaktika és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Bt. bejegyzett védjegye.

ASZTRÁLIS VÉDELEM

A FÜGGÖNY MÖGÖTT

>>>>> [OK – Pontosan tudom, hogy a vagánykodó Mátrix-gyerkőcök közül egy csomóan nem olvassák el ezt a cikket, pedig egy szép napon talán megmenthetnék vele azt a girizd valagukat. És azt is elmondom, miért – azért, mert ebben a bájthalomban tömegével hemzsegnek az utalások arra, hogyan működnek a valóságban a céges biztonsági ketyerék. Sebaj, én azért kivettem ide, hogy aki elolvassa, tanuljon belőle. (Egy barátom személyi naplójából loptam az anyagot. A fickó egy nagy mamutcégnél dolgozik, most nem fontos, hogy melyiknél. A lényeg, hogy a szöveg itt van.)] <<<<<

—Agyvelő <21:23:45/12-31-55>

22:30 – Éjjeli műszak kezdete

Először is magamhoz veszem a szójakávés bögrémet, és lecsücskenek egy székbe a sarokban. A szokásos szunya abbamarad, amikor bejön a százados. Sosem szokott bejönni a műszak elején, így aztán felülök normálisan, és kinyitom a fülem.



A százados arról beszél, hogy a hírszerzők szerint ma éjjel behatolás várható a kutatás-fejlesztési épületbe. Csak ennyi. Arról egy szó sem, hogy kicsoda, micsoda, és miért.

– Szóval, nyissátok ki a szemeteket ma éjjel, és a végén talán még meg is dolgoztok majd a pénzetekért – mondja, és széles, haveri vigyorra húzza a száját.

Bodge-ra villantom a tekintetemet. Mindketten elhúzzuk a szánkat. A századosnak sosem ment jól a jópofáskodás.

A nagyfőnök kimegy, bejön helyette az őrmi, és valamit motyogni kezd a munkánkról. Az őrmi állandóan motyog, és ezt nagyon utálok. Azért elgondolkodom rajta, hogy a jó manóba képzelik azok az árnyvadászok, hogy betörnek egy abszolút csúcstechnikával védett létesítménybe. Remélem, legalább az épületbe bejutnak; úgy ki tudnánk próbálni az új rendszert. Szerencsétlen balekok.

23:00 – Őrségváltás

Nem tudom, ki találta fel az Integrált Irányító Központot, de nagy marha lehetett, az biztos. Egyetlen kis szobácskába összezárni egy rigót, egy dekást és egy mágust – nagy ötlet, nem mondom. Az előző műszak mágusa, Sampson doki savanyú pofát vág, amikor köszönök neki. Utálja, ha Kölyöknek szólítom, de hát mit csináljak, ha egyszer egy vékonyka törpről van szó. A doki leginkább „mágikus őrző-védő gyakornoknak” szereti hívni magát, de nekem ettől mindig röhöghetnékem támad.

– Ideje, hogy kimenj te is – mondja.

– Szasz, Doki.

Visszaállítom a széket rendes méretre – utálok, amikor elgémberednek a tagjaim. Doki rám mered, mintha a szék visszaállításával direkt őt akarnám heccelni. Fene egy sértődős törp.

– Bakteriális védőrács deaktiválva, 1-estől 5-ös zónáig – jelentem az őrminek. Ő bólint, én pedig átlibbenek asztrálba.

Valami megvillan, és Doki egyik figyelőszelleme elé áll. Doki vihogni kezd.

Megmondom neki, hogy tüntesse el innen az ölebét. Doki elégedetten nyugtázza, hogy sikerült felbosszantania, így elküldi a szellemet, és ő maga is eltűnik. A kis disznó.

Megidézem Billy Kölyköt, a legjobb figyelőszellemet. Billy általában úgy jelenik meg, mint egy aprócska, lila füstgomolyag, aminek keze és szeme van. Tetszik nekem a fazonja – jó csomóan alábecsülik, mert olyan ártatlannak látszik.

Billy tiszteleg. Együtt ellebegünk az őrzött zónákba. A laborok tele vannak mindenféle technikai kütyüvel, amelyek védelmében nekünk az életünket is fel kellene áldoznunk. Megállok a nyugati falon lévő riasztócsengőnél – szép, nagy, piros gomb, nehéz eltéveszteni.

Utasítom Billy-t, hogy maradjon itt, figyeljen, és ha meglát valakit asztrálishan közeledni (és ha nem én vagyok az), akkor manifesztálódjon, és nyomja meg a nagy, piros gombot. Elisméltetem vele a parancsot, majd visszalibegek a testembe, és üzembe helyezem a BVR-t.

01:17 – Peremvonal riasztás

Falból Néző Szem riasztást jelez a 3-as Peremvonal Zónából. Ernyedten rogy a székébe, és a helyszínre küldi az 1-es robotot. Falból Néző Szem mellett nem nagyon lehet elszurranni: ő a legjobb biztonsági rigó, akit csak ismernek.

Kábé tíz perc múlva újra megmozdul, és felül.

– Tiszta a levegő. Biztos a szél volt. Téves riasztás feljegyezve, 3-as Peremvonal Zóna, 01 óra 17 perc.

Úgy fest, megint unalmas éjszakánk lesz. Bárcsak tényleg jönnének azok a nyavalyás vadászok – igazán elkelne már egy kis izgalom.

02:00 – Védőburok-ellenőrzés

Átmegyek asztrálba, hogy leellenőrizzem az épületben elhelyezett asztrális védőburokokat, és bekukucskáljak egy kicsit a szellőzőcsatornába is. Így legalább elűzöm az unalmat. Szeretem a munkámnak ezt a részét; van valami megnyugtató egy hatalmas, pihenő irodablokkban. Nincsenek bérrabszolgák, nincsenek irodisták, csak mi, az éjszakai műszak. No meg az én lenge asztrális testem. Olyan békés az egész. A titkos labor védőburokai fényesen csillognak, mint mindig.

Szólok az őrminek, hogy minden OK, és visszalibegek a székembe.

02:51 – Peremvonal riasztás

Falból Néző Szem újabb riasztást észlel a 3-as Peremvonal Zónában. Megint kiküldi az 1-es robotot, az őrmi pedig magyarázni kezd valamit Cray-nek, az éjjeli műszak biztonsági dekásának. Cray tizenkilenc éves, és amolyan tipikus tinédzser: a zsebéből mindenféle csokik, meg egyéb kaják lógnak ki, az arcán pedig annyi a pattanás, hogy a Mars topológiai térképe sima kristálytükör hozzá képest.

– A Mátrixban semmi, őrmester – jelenti nyekergős hangján. – A rendszerterhelés minimális. Semmi szokatlan tevékenység.

Falból Néző Szem felül, és feljegyez egy újabb téves riasztást. Azt mondja, erősödik a szél.

03:52 – Passzív riadó

Cray egészen idáig láthatóan kemény erőfeszítéseket tett annak érdekében, hogy ébren maradjon (meg tudom érteni). De most hirtelen kiegyenesedik a székén, mint ha tüvel szúrták volna meg, és passzív riadót jelent.



Na végre, gondolom, bár ez éppenséggel még akármi is lehet, kezdve egy ártalmatlan belső jeltől egészen a gépben lakozó szellemig. Cray nekilát, hogy utánanézzon, és hátranyeklik a székében, ahogy beszáll a Mátrixba. Kés idő múlva az íróasztalán lévő hangszórókból szóval meg a hangja.

– Megközelítem a nyilvános használatú RECS-et. Úgy fest, valami gyerkőc megpróbált átosonni rajta. De nem sikerült neki. Leellenőrzöm azért a privát RECS-et is, hát ha csak csel volt.

Amint Cray elhallgat, távoli dörrenés hallatszik. Olyan, mint egy mini-mennydörgés, és a laborszint felől jön. Falból Néző Szem akcióba lép, de néhány másodperc múlva Cray jelenti, hogy minden rendben. A zaj a fegyverlaborból jött. Uzial doki még bent van, és éppen az egyik új játékszerét próbálgatja.

Szameg. Már azt hittem, végre történik valami.

04:21 – Peremvonal riasztás

A 3-as Peremvonal Zóna megint sikoltozni kezd: újabb téves riasztás. Falból Néző Szem sértődötten nekilát, és megír egy e-mailt a Karbantartásnak, hogy állítsák be rendesen a szenzorok érzékenységi szintjét. És hogy igazán jó lenne, ha ezúttal ténylegesen meg is csinálnák a melót.

04:36 – Riadó

Éppen egy kellemes, napos tengerpartról, és Janetről, a barátnőmről álmodom, amikor hirtelen beüt a ménkű. Valami miatt bekapcsolt a BVR. Őrmi az IIK-ba hívja a századost, utasítja Cray-t a Mátrix ellenőrzésére, és parancsot ad Falból Néző Szemnek, hogy küldjön két robotot a 3-as Peremvonal Zónába.

Én közben üzembe helyezem a BVR-t az 1-estől az 5-ös Zónáig. Éppen jelentem az őrminek, hogy az épület asztrálisan biztosítva, amikor beront a százados, és nekiáll üvöltözni.

– Minden biztonsági személy legyen teljes riadóké-szültségben! És kapcsoljátok le azt a kurva hangszórót!

Falból Néző Szem jelenti, hogy behatolás történt a 3-as Peremvonal Zónában – néhány okos fiú elosont a szenzorok mellett. A százados idegesnek látszik (végül is őt rúgják seggbe, ha valami balhé történik), és jelenti a behatolást az épületen belüli egységeknek. Miközben a fegyveres fiúk végigtrappolnak a 3-as Zónán, Falból Néző Szem rátapad a kameráira, Cray pedig bezuttyan a Matrixba.

Néhány másodpercnyi csendes vadászat után Falból Néző Szem megszólal:

– A 2-es robot mozgást észlelt a 3-as Belső Zónában. Kis szünet után hozzáteszi:

– Megvannak, uram. 3-as Külső Zóna. A lépcsőházban.

A százados utasítja a gorillákat, hogy üdvözljék a látogatókat, majd szólna nekem, hogy nézzek körül, de én megelőzőm, és átlibbenek asztrálba, hogy megnézzem, mi kapcsolta be a BVR-t. Előtte persze belekukkantok az üvegszál optikákba is. Egy akcióban levő IIK meglehetősen mulatságos látványt nyújt. Ott áll a százados, aki az őrmi válla fölött a monitorokat bámulja, és parancso-kat kajabál, a három biztonsági specialista pedig a szé-kébe süppedve ül, és látszólag jóízűen alszik munka köz-ben.

Visszalebegek a titkos laborhoz; Billy Kölyök a helyén áll, és figyel, de amúgy tiszta a levegő. Ellibegek a pe-remvonal felé, és közben látom, ahogy a BVR bezár az épület belsejébe. Asztrálisan aktív baktériumok ömlenek be a falban és mennyezetben húzódó, két centiméter vastag részbe. Mi csak élő falnak hívjuk őket. Ha valaki csapdába esik odabent, addig nem jut ki, amíg nem be-szél a helyi biztonsági mágussal. Jelen esetben szerény személyemmel. Mert vagy jelentkezik, vagy meghal. A mágia első szabálya: az az asztrális varázsló, amelyik nem tud visszajutni hús-vér testébe, halott varázsló. Be-letelik egy időbe, de biztosan beadja a kulcsot.

Megtalálom az ipsét – cifra bőrkabátos tünde –, amint éppen veszettül keresi a kiutat. Köhintek egyet; a fickó összerezzen, és felém fordul. Két keze között va-rázsenergia szikrázik.

– Felesleges bántalmaznia engem – mondom neki. – Úgy még nem jut ki innen. És, hogy őszinte legyek, más-hogyan sem.

A fickó rám mered, és megpróbál szigorú arcot vág-ni. De inkább kétségbeesettnek tűnik.

– A nevem Dr. Maximilian, Th.D., a Knight Errant má-gikus biztonsági szakértője – mondom udvariasan. – De a barátaimnak csak Max vagyok. Szívesen feltennék Ön-nek néhány kérdést, ha ráér egy percre.

A fickó még meredtebben bámul, majd hátat fordít, és szemügre veszi az élő falat. Laza mozdulat, de ér-zem, hogy fél. Szinte árad belőle a rettegés.

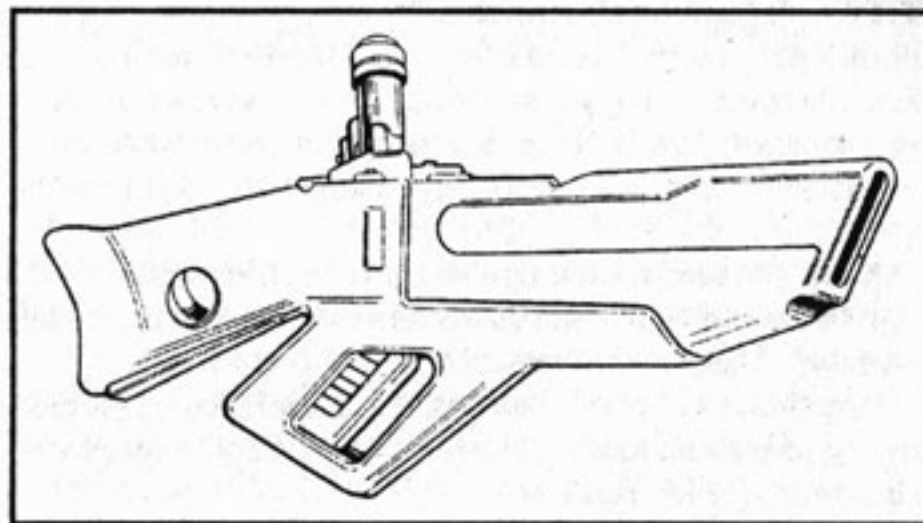
– Csak szóljon nyugodtan, ha beszélni kíván – mon-dom. – Ne kapkodja el a dolgot. Gondolja meg alaposan a mondandóját. Én várhatok.

A vadász dörömbölni kezd a falon, én meg csak né-zem. Néha igazán élvezem a munkámat.

JÁTÉKINFORMÁCIÓK

BACTERITECH™ KÖB-HV™ HÁLÓVETŐ

A BacteriTech™ az Ares Arms közreműködésével to-vábbfejlesztette a Williams Technologies hálóvető fegyvert, hogy az asztrális célpontok befogására is al-kalmassá váljék. A BacteriTech™ KÖB-HV™ (kövér baktérium hálóvető) olyan hálót lő ki, mely KÖB-1 (kövér baktérium, 1-es fajta) baktériumot tartalmazó, üreges polimerszálakból áll. A KÖB-HV™ kettős elsütő mechanizmussal rendelkezik. Az első ravasz meg-nyomására a KÖB-1 a tároló tartályból a háló csövei-be áramlik, tüzelésre felkészítve ezzel a hálót; a második ravasz pedig kilöveli a kész hálót. A hálóba áramoltatott baktériumok körülbelül hat-nyolc órán át őrzik meg hatásosságukat. Egy hálót csak egyszer le-het használni.



Akárcsak a Williams Technologies hálóvetőből, a KÖB-HV™-ből is kétféle kapható, az egyik humán méretű és annál kisebb célpontok, míg a másik ork és troll méretű célpontok ellen. A nagyobb változat mindkét méretű há-lóval képes tüzelni.

Típus	Elrejt.	Lősz.	Mód	Sebz.	Súly	Elérh.	Ár	Utcai index
Standard	3	4(l)*	FA	**	4,5	8/14 nap	1500Y	4
Nagy	2	4(l)*	FA	**	5	8/14 nap	2500Y	5
Hozzávaló hálók								
Standard	7				0,5	8/14 nap	300Y	4
Nagy	5				0,75	8/14 nap	500Y	5

*Saját tárolóra van szükség hozzá, mely 1000Y-be kerül a 4 db standard, és 1500Y-be a 4 db nagy méretű hálóhoz.

Lásd a **Játékmester információk c. részt (lejjebb)

A KÖB-HV™-t robotra is fel lehet szerelni. A fegyver-rel a standard cső alatti és feletti tűzfegyver kiegészítők használhatók, de nem szerelhető fel rá csőre való kie-gészítő.

>>>>>[Álljunk meg egy pillanatra! Jól olvastam? Olyan háló, ami asztrális célpontokat tud befogni? Ez lükeség – hogyan működne az ilyesmi? Nincs fizikai kapcsolat a fizikai világ és az asztrális sík között. A csa-patunk mágusa állandóan ezt nyomatja a fülünkbe, hogy ne szarjunk be holmi asztrális támadásoktól. Té-vedne a csaj?]<<<<<

—Vámpír Lala <21:23:42/11-25-55>

>>>>>[Nincs direkt kapcsolat, de létezik egyfajta kongruencia. Az asztrális utazó nem haladhat át élő anyagon. Ezt tudjuk. Ez a háló állítólag azt csinálja, hogy hajlékony, szerves anyagú hálózattal veszi körül az asztrális célpontot. Az asztrális testnek csak „elhanyagolható” nagyságú a tömege, ezért nem tud megszökni belőle. Legalábbis ez az elmélet.]<<<<<<

—Vigyor <05:32:08/12-01-55>

>>>>>[Várj csak, ennek nincs értelme. A logikádat követve rádobhatnék egy ilyen hálót egy asztrális fickóra, és a fickó megtartaná a hálót, mivel nem tud keresztüllebegni rajta. DE AZ ASZTRÁLIS TESTEKNEK NINCSEN TÖMEGÜK! HOGYAN TARTHATNÁNAK MEG AKÁRMIT IS??!! Nem egészen értem, hogyan működhetne egy ilyen dolog.]<<<<<<

—Ezüstcsillag <21:48:53/12-05-55>

>>>>>[Akkor tehát látod a problémát. Szerintem az Ares sem gondolta ezt komolyan.]<<<<<<

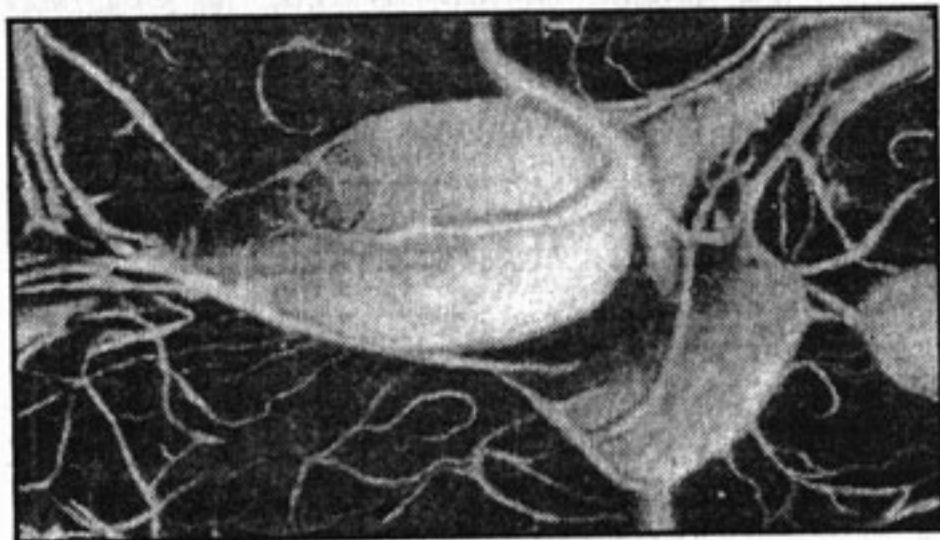
—Kóbor Mágus <13:27:50/12-06-55>

KÖVÉR BAKTÉRIUM, 1-ES FAJTA (KÖB-1)

A BacteriTech™ örömmel mutatja be az 1-es fajtájú „kövér baktériumot” (KÖB-1). A KÖB-1 hosszú élettartamú, genetikailag kifejlesztett baktériumfajta, mely igen hatékonyan gátolja meg az asztrális mozgást. Egy KÖB-1-gyel kitöltött felület ugyanúgy lezárja az utat az



asztrális testek előtt, mint egy repkénnyel befuttatott fal, a KÖB-1 azonban mozgatható, nehezen észlelhető és könnyen aktivizálható. Általában nagy, túlnyomásos hűtő/tápláló tartályokban tárolják, és csak akkor engedik ki az őrizni kívánt területre, ha az szükséges.



MEGJEGYZÉS A VÁSÁRLÓNAK: Jóllehet a KÖB-1 szigorú laboratóriumi tesztelésen esett át, gyakorlati használati körülmények között csak minimális mértékben próbálták ki. Arra kérünk minden olyan vásárlót, akinek tevékenysége folytán nem-zárt felhasználású (értsd KÖB-UV aeroszol vagy bakteriális védőrács) KÖB-1 aktivizálására került sor, hogy értesítse a BacteriTech™-et azonnal, amint a helyzet normalizálódott. A BacteriTech™ különlegesen képzett szakértőket és takarítóspecialistákat küld az ügyfél telephelyére, természetesen díjmentesen. Amennyiben zárt felhasználású (értsd asztrális elfogó eszközök) KÖB termék került aktivizálásra, kérjük, hogy a felhasznált terméket minél hamarabb küldjék vissza a BacteriTech™-nek. Cégünk előre is köszönetet mond a szíves közreműködésükért, és 10 százalékos árengedményt ad minden elhasznált és visszaküldött termék újratöltési árából. A BacteriTech™-hel való, idejében történő kapcsolatfelvétel elmulasztása esetén a BacteriTech™ semmilyen felelősséget nem vállal a termék helyes vagy helytelen használatából eredő esetleges károkért.

	Ár
KÖB-1	
50 m ³ -es tároló	3000 ¥
500 m ³ -es tároló	25 000 ¥
5000 m ³ -es tároló	200 000 ¥
Hűtő/tápláló tartály	
50 m ³ -es tartály	2500 ¥
500 m ³ -es tartály	20 000 ¥
5000 m ³ -es tartály	275 000 ¥

MEGJEGYZÉS: A KÖB-1-et hatalmas hűtő/tápláló tartályokból álló szállítmányokban forgalmazzák. Amennyiben a tárolóedényt eltávolítják a hűtő/tápláló tartályból, a KÖB-1 azonnal pusztulni kezd, és a pusztulási folyamat nem megállítható. A KÖB-1 általában nem hozzáférhető az utcán. Elérhetőségi szintje a játékmestertől függ. Lásd még a **Játékmester információk** c. részt (lejjebb).

>>>>>[Igen, ez alatt pontosan azt kell érteni, ami ide van írva. A BacteriTechnek halvány fogalma sincs arról, hogy mit „alkottak.”]<<<<<<

—Suttogás <14:11:33/12-04-55>

>>>>>[LÓSZAR! Az Ares csak meg akar ijeszteni minket. Ugyan hogyan állíthatná meg ez az izé az asztrális testeket?]<<<<<<

—Vita Gyuri <03:28:19/12-12-55>

>>>>>[Az elmélet nagyon egyszerű: ha elég nagy koncentrációban összegyűjtés olyan bacikat, amik annyira „kövérek” (innen a neve), hogy szinte már látszanak is, és az egész trutymót bespricceled egy szobába, akkor a légtérben nem levegő lesz ezután, hanem egyfajta „szerves leves”. Ez a levegő-keverék pedig már elég sűrű ahhoz, hogy akadályozza az asztrális mozgást.]<<<<<<

—Devon <12:29:18/12-15-55>

>>>>>[Jaj, ti műveletlen spekulánsok! Már a biohálóval kapcsolatos szóváltás is téves felfogáson alapult – ti mindannyian abból indultok ki, hogy az asztrális testnek nincsen tömege, következésképpen nem tud áthatolni az élő testen, aminek van tömege. Az asztrális síknak semmi köze a tömeghez. Az élő anyag azért akadályozza az asztrális mozgást, mert az útban lévő test szerves, nem pedig azért, mert él és tömege van. Az aurák nem hatolhatnak be egymásba; a két életerő megpróbálja elkerülni az ütközést; és az erősebbik győz és eltaszítja a másikat.]<<<<<<

—Magiszter <20:18:54/12-18-55>

KÖVÉR BAKTÉRIUM, ULTRAIBOLYA (KÖB-UV)

A BacteriTech™ újabb terméke a KÖB-ultraibolya (KÖB-UV). A KÖB-UV egy különleges tulajdonsággal rendelkezik: ragyogni kezd, ha ultraibolya fény éri. Az asztrális behatoló elfogása ezek után rendkívül egyszerű: a védeni kívánt térség légtérébe engedjük KÖB-UV-t, majd ultraibolya fényvel világítsuk meg a területet. Ahogyan az asztrális behatoló mozog, asztrális teste félretolja útjából a baktériumokat, így az ultraibolya fényben jól látható „árnyékot” kelt.

Szabadba engedése után a KÖB-UV körülbelül három-négy órán keresztül él. A KÖB-UV-t tartalmazó tárolóedényeket a felhasználás előtt nulla fok alatti hőmérsékleten kell tárolni.

	Ár
KÖB-UV	
50 m ³ -es aeroszol	5000 ¥
500 m ³ -es aeroszol	45 000 ¥
KÖB-UV fagyasztó	
50 m ³ -es aeroszol	10 000 ¥
500 m ³ -es aeroszol	50 000 ¥

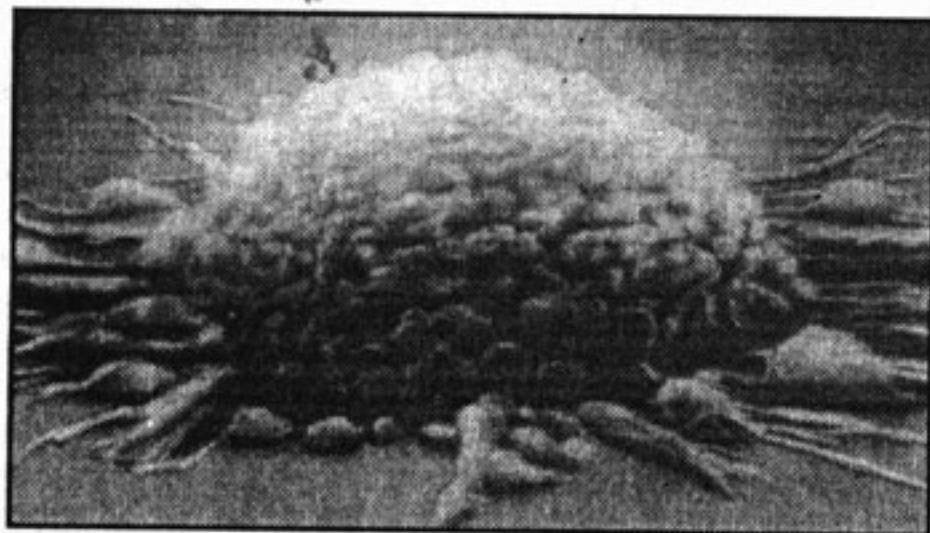
MEGJEGYZÉS: A KÖB-UV-t fagyasztva szállítják. Amennyiben a baktériumot kiengedik a fagyasztó tartályból, azonnal pusztulni kezd, és a pusztulási folyamat nem megállítható. Az 500 m³-es aeroszol tartály cső alatti illesztéssel látható el, hogy felszerelhető legyen a BacteriTech™ által forgalmazott KÖB hálövető fegyverre. Lásd még a **Játékmester-információk** c. részt (lejjebb).

>>>>>[Tehát egy eléggé sűrű KÖB leves meg tudja akadályozni az asztrális testek mozgását.]<<<<<<

—Lyle <09:28:19/12-19-55>

6

Alanori Krónika – 6. szám



>>>>>[Elméletileg.]<<<<<<

—Magiszter <02:22:14/12-20-55>

>>>>>[Várjunk csak – és akkor mi van a KÖB hálövetővel? Az asztrális test meg tud tartani egy élő fizikai tárgyat?]<<<<<<

—Vita Gyuri <10:14:51/12-20-55>

>>>>>[Nem. Ha auraütközést kényszerítünk ki úgy, hogy mondjuk élő hálót dobunk egy asztrális testre, és a gyengébb akaratú felet (a hálót) nem lehet eltávolítani a tömege miatt, akkor a felsőbbrendű akarat meghátrál, hogy elkerülje az ütközést. Jelen esetben visszavonul a padlón keresztül.]<<<<<<

—Magiszter <11:18:19/12-20-55>

BAKTERIÁLIS VÉDŐRÁCS

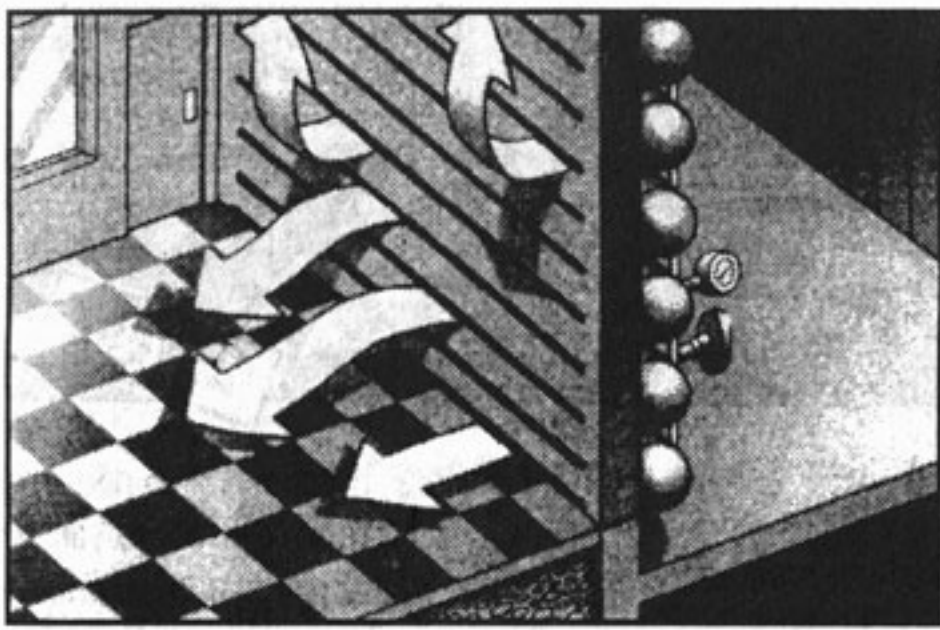
Szüksége lenne egy biztosan őrzött területre? És mi lenne, ha az asztrális behatolókat elleni védelmet egyenesen a falba építenénk be? Az Ares Security International fejlesztőmérnökei a BacteriTech™ mágikus biztonsági specialistáival együttműködve szívesen megtervezik az Önnek legmegfelelőbb védelmet a telephelye számára. A helyszín méretétől és a megrendelő büdzséjétől függően bakteriális védőrácsokat (BVR-eket) állítunk fel. A belső falak, ajtók és ablakok mind kétrétegűek, és túlnyomásos KÖB-1-et tartalmazó permetezőegységek csatlakoznak hozzájuk. Ha a biztonsági mágus asztrális behatolást észlel a védett területen belül, egyszerűen üzembe helyezi a BVR-t, és a kövér baktériumok kiáramlanak a két réteg közötti térbe. A teljesen üzembe helyezett rács menthetetlenül bezárja a behatolót a védett területre. Az Ares mindig a legújabb és legkreatívabb megoldásokat kínálja vásárlóinak!

Shadowrun rajongók figyelem!

Az Interneten is találhattok Shadowrunnal kapcsolatos anyagot, ha beléptek a Beholder Bt. homepage-ére:

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

(Részlet a nemsokára megjelenő Árnyék-magyarországból, eddig megjelent regények teljes szövegei, hasznos segédprogramok, linkek más Shadowrunos homepage-ekre.)



	Ár
CerebroTech™ számítógépes befecskendezésvezérlő	5000 ¥
Túlnyomásos tárolóegység*	5000 ¥
KÖB-1	Lásd KÖB-1 árlista
Hűtő/tápláló tartály	Lásd KÖB-1 árlista
Szerelési díj	Egyedi megállapodás alapján
Hordozható permetező (50 m ³)	7000 ¥

*Minden egyes KÖB-1 tartályhoz egy túlnyomásos tárolóegységre van szükség.

MEGJEGYZÉS: A berendezés normális esetben nem hozzáférhető az utcán. Elérhetőségi szintje a játékmesztől függ. Lásd még a **Játékmester-Információk** c. részt (lejjebb).

>>>>>[OK, szóval rádobtak egy élő hálót az asztrális testedre, és a háló tömege a padló felé taszít. Tegyük fel, hogy a padlóba meg be van szerelve ez a bacirács, ami olyan sűrű, hogy nem tudsz áthatolni rajta. Mi történik ilyenkor?]<<<<<<

—Lyle <11:23:56/12-20-55>

>>>>>[<sóhaj> A hatéves gyeregem jut rólad az eszembe. Ami ilyenkor történik, az igen fájdalmas. Metatézis keletkezik – az ütközés elkerülhetetlen. Egy élő szellem megpróbál áthatolni egy másikon. Az ellenségemnek sem kívánám ezt az élményt.]<<<<<<

—Magiszter <12:01:28/12-20-55>

>>>>>[Összeolvadhat a kettő?]<<<<<<

—Lyle <12:03:20/12-20-55>

>>>>>[Nem. Az egyikük meghal.]<<<<<<

—Magiszter <12:04:23/12-20-55>

>>>>>[Képes arra egy mágus vagy egy szellem az asztrális térben, hogy átnyomakodik egy világi pasason, és megöli?]<<<<<<

—Devon <12:10:29/12-20-55>

>>>>>[Nem. A világi pasas nincs jelen az asztrális síkon, így aztán a szellemnek nincs min átnyomakodnia. A szellem körülfolyja a pasit. Néha komolyan megbánom, hogy művelni próbálom az embereket.]<<<<<<

—Magiszter <12:15:41/12-20-55>

JÁTEKMESTER-INFORMÁCIÓK KÖVÉR BAKTÉRIUM

A kövér baktérium (KÖB) vadonatúj, genetikai fejlesztés, melyet ha nagy mennyiségben permeteznek egy térségbe, képes alaposan megnehezíteni az asztrális testek mozgását. Az élő baktériumok a levegővel keveredve egyfajta organikus „levest” alkotnak, mely megakadályozza a gyors asztrális mozgást (lásd **Mozgás az asztrális síkon**, **Shadowrun szabálykönyv**, 148. oldal), és arra kényszeríti a rajta áthaladókat, hogy a normális sebességüket használják (Asztrális Gyorsaság × 4). A levegőleves ezen túl +4 célszám módosítót ad a levesbe keveredett karakter mindenféle asztrális észlelés próbájához. A varázslásra és az asztrális harcra nincs kihatással a kövér baktérium.

KÖB HÁLÓVETŐK

A KÖB hálóvető az asztrális célpontot befogja és a földre kényszeríti. Az áldozat Asztrális Reakció próbát dob 5-ös (standard méretű háló), vagy 8-as (nagy méretű háló) célszám ellen. Ha standard hálót használnak nagy méretű célpont ellen, akkor a célszám 3-ra csökken. A megmeneküléshez a célpontnak több, mint kétszer annyi sikert kell elérnie, mint a támadónak. Ha a háló a célpont köré tekeredik, az áldozat mozgás- és cselekvésképtelenné válik. Ha a támadó által dobott sikerek számának kétszerese meghaladja azon kockák számát, amennyivel az áldozat a próbáját dobja (Asztrális Reakció, plusz az összes rendelkezésre álló asztrális tartalék kocka), akkor nem lehet kikerülni a hálóból. Minden más esetben a behálózott áldozat harci fordulónként egyszer megpróbálkozhat a meneküléssel. A próbához minden egyes, behálózva eltöltött forduló után összeadódó -1 módosítót kap.

KÖB-ULTRAIBOLYA

Aki KÖB-UV segítségével akar asztrális testeket érzékelni, annak sikeres észlelés próbára van szüksége 6-os célszám ellen. Már egyetlen siker is azt jelenti, hogy sikerült észrevenni az asztrális behatolót. A célszám a figyelni kívánt terület minden 50 négyzetmétere után 1-gyel nő; és a figyelésbe bevont minden második személy után 1-gyel csökken. Ha a behatolót észlelték, minden ellene irányuló támadásra (pl. rálőni BacteriTech™ hálóvetővel) +4 célszám módosító érvényes. Ezt a módosítót csökkenteni lehet az észlelés próbában elért fölös sikerek számával. Például 5 siker megszünteti a módosító hatását (+4 módosító, mínusz 4 „fölös” siker = 0). Hat vagy annál több siker megszünteti a módosító hatását, de nem fordítja át azt bónuszba (vagyis a célszám módosító nem mehet 0 alá). Ha az asztrális behatoló tud az utána kutatókról, megpróbálhat Lopakodás próbát dobni a keresők Intelligenciája, mint célszám ellen. A próbában elért minden egyes siker 1-gyel csökkenti a keresők által elért sikerek számát.

MEGJEGYZÉS A JÁTEKMESTERNEK

A kövér baktériummal alaposan megnő a Shadowrun játék elméleti bonyolultsága, ezért azt javasoljuk, hogy csak olyan játékmesterek és játékosok használják, akik teljes mértékben tisztában vannak a KÖB működésének elveivel.

fordította: SERFLEK SZABOLCS

LIDÉRCFÉNY A TEMETŐBEN

2. rész

„Az emberek semmivel sem jobbak a többi féregnél. Undorító kaotikus nyüzsgésükkel utálatot keltenek bennem. Szabadságvágyuk nevetséges. Azért teremtették őket, hogy engem szolgáljanak. Már közel a nap, amikor én leszek a Galaktikának gúnyolt kozmikus temető egyedüli ura.”

Khali el Sord a Scorpion Gamma bolygó megsemmisítése után

– Szóval navahói? – nézett a Megbízott Van Darkra.

Az Őrült Ló parancsnoki hidján voltak. Az ezredes a kapitányi székben ült, és gözölgő szintetikus szeszt ivott. Már lezuhanyozott, és átöltözött. Övébe egy fehér csontmarkolatú, díszesen faragott, archaikus fegyvert tűzött.

– Jártam ott egyszer, szép boly-



gó. Kicsit nagy ott a zűrzavar, de azért szép hely. Tetszettek a szokásaik. Indián hagyományok, igaz?

– Igen – felelte hűvösen Van Dark.

– „Igen, uram”, ha szabadna kérnem, kapitány – csattant fel az ezredes, de azután rögtön hangnemet váltott. – A független navahói szellem... Van Dark... Elég közönséges név, ha jól tudom. Bár minden apróságra még én sem emlékezhetek. De mondja csak, mi az a tetoválás a halántékán? Magam is kedvelem az effajta ékességet.

Dolores elsápadt, és az ajkába harapott, Van Dark azonban uralkodott magán.

– Ez a rajz annak a jele, hogy száműztek a hazámból – felelte összeszorított foggal. – Feltételesen halálra ítélték. Ha hazatérnék, azonnal végrehajtanák az ítéletet... uram.

– Szóval egy halálraítélt? – az ezredes hangjában őszinte érdeklődés csengett. Megigazította fekete, neonszálakkal átszótt selyemköntösét, amit a Guardian kapitányának kabinjából hozott el néhány más aprósággal együtt. Az átszállás után megparancsolta, hogy oltsák el a fényeket. Most csak a vészvilágítás és a műszerfel sárga és zöld lámpái világították meg a kabint. A félhomályban az ezredes tetoválásai is foszforeszkálni kezdtek. – Kapitány, maga érdekesebb, mint gondoltam.

Csupán az egyébként is gyanakvó Jasonnak tűnt fel, hogy a Megbízott nem kérdezte meg, hogy miért is ítélték halálra Van Darkot.

– Mik az utasításai, Megbízott? – kérdezte halkán Dolores. Hangjából mérhetetlen megilletődöttség érződött.

– Egyelőre minden a legnagyobb rendben van. Maradjunk ezen a pályán, és várakozzunk. Nemsokára eljönnek értem.

– De uram, mi is éppen csak hogy észleltük a segélykérését – vetette közbe Jason.

– Mi az pilóta, talán kétségbe vonja a szavaimat? Vigyázzon, nem vagyok hozzászokva az ilyesmihez!

– Ugyan uram, dehogyis – szólt közbe gyorsan Dolores. – Jason csak jót akart. Tölthetek még egy pohárral? A nagy izgalmak után... kérem mesélje el mi is történt! Még sohasem találkoztam titkos megbízottal!

Az ezredes elégedett mosollyal nyugtázta a csinos lány lelkesedését. Egy megvető pillantást vetett Jason Napkeresztjére, azután leereszkedően megszólalt:

– Bizonyára önök is hallottak a bermivorrei felkelésről. Rettenetes eset. Khali el Sord már megint szabadjára engedte a Tiszták Szövetségét. Az a feladatom, hogy megakadályozzam, hogy a dolgok a közeli rendszerekben is ugyanígy ismétlődjenek meg.

– Én úgy hallottam, hogy leáldozóban van a lázadók csillaga. A Kormányzók a legtöbb bolygón leverték őket, a Ricón állítólag még a szektavezért is elfogták.

– El Sord nem szektavezér! – csattant fel az ezredes. – Sokkal nagyobb formátumú egyéniség. Zseniális hadvezér és egy igazi művész. Éppen őt kellett volna elfognom, amikor a kalózok rámtámadtak.

– A kalózok? – kérdezte Dolores tágra nyílt szemmel. – A Skorpiók nem szoktak szövetségi hajókra támadni.

– Ez a csőcselék egy követ fújt a felkelőkkel. Szerintem ők küldték a nyakamra őket.

Van Dark félrehúzódott, és a nagy képernyőt bámulta. Megpróbálta megemészteni a hallottakat. Ő úgy tudta, hogy a Skorpiók vérdíjat tűztek ki el Sord fejére, mert a szektavezér elpusztította egyik titkos városukat a Scorpion Gammán. A klán vezére megesküdött, hogy halálba küldi a tömeggyilkost. Mindenki csodálkozott azon, hogy eddig még nem kapták el, de a jelek szerint el Sord nem beszélt a semmibe, amikor a mögötte álló nagyhatalmú erőket emlegette.

A kapitány valami furcsát vett észre a képernyő szegletében. Az a folt az előbb még nem volt ott. A pilóta paneljéhez lépett, és bekapcsolta a teleszkopot.

– Hé, mit csinál? Ne, nyúljon semmihez! – kiáltotta az ezredes.

Van Dark nem törődött vele. Villámgyorsan beállította az érzékelőket, és a képet a monitor közepére hozta.

– Mit jelentsen ez? – hallotta a Megbízott sziszegését a háta mögül.

A száműzött lassan megfordult, és az idegen drágakőként csillogó szemébe nézve halkán megszólalt:

– Egy tucatnyi hajó lépett ki a hipertérből. Azonnal elindultak felénk. Amennyire meg tudom állapítani, Skorpió csatahajók!

„Nem félek attól, hogy itt kell hagynom ezt a nyomorúságos szemétdombot. Csak attól tartok, hogy rövid életem során nem pusztíthattam el elég emberférget és féregembert.”

Khali el Sord elfogatásakor, az esegai mészárlás után

– Nyugalom, kapitány. Ne essen kétségbe, amíg engem lát – az ezredes arca hihetetlen nyugalmat és elszántságot tükrözött.

– Kissé sokan vannak a kalózok – válaszolta halkán a navahói. – Egyébként pedig nem szoktam kétségbeesni... uram.

Di San Huan Megbízott a kapitányi panelt átengedte Van Darknak, és Jason helyére telepedett. Gyakorlott mozdulatokkal

aktiválta a lézereket és az érkező flotta irányába fordította őket.

– Nem kellene inkább nekem irányítanom a hajót? – kockáztatta meg Jason a kérdést.

– Tízszer jobb pilóta, és ezerszer jobb tüzér vagyok, mint egy ájtatos kisiú! – sziszegte di San Huan. – Vegye végre le magáról azt az átkozott fétist!

Jason elsápadt, és megmarkolta a Napkeresztet. Tett egy önkéntelen mozdulatot a zsebe felé, ahol mefisztói rugós kése lapult. A Megbízott azonban már nem törődött vele, mert minden figyelmét az érkező Skorpió hajók kötötték le. Hat Scorpion Thunder, négy Scorpion Lightning és két TR—23-as Fekete Harci Sólyom közeledett támadó alakzatba rendeződve az Őrült Ló felé. A kalózok annyira biztosra akartak menni, hogy zsoldosokat is felfogadtak.

– Az ezredes lőtte szét azokat a kalózoikat? – kérdezte Dolores. Már nem szólította Megbízottnak az ősz hajú, sebhelyes férfit.

– Igen, kicsikém. Én küldtem a Pokolba őket. Ezek is oda kerülnének, csak lenne néhány nagyobb ágyúm!

– Mi kereskedők vagyunk, és nem haditengerészek – felelte Van Dark.

– Azt látom – fújtatott megvetően di San Huan. – Mennyi idő múlva érnek lőtávolba ezek a férgesek?

– A jelenlegi sebességük mellett mintegy tíz standard percünk maradt – mondta csodálkozva Dolores. Ha az ezredes tényleg olyan jó pilóta, akkor ezt egyetlen pillantással maga is megállapíthatta volna.

Di San Huan szélesen elvigyorgott. A lány csak most vette észre, hogy az idegen fogai hegyesre vannak csiszolva.

– Tíz perc maga az örökkévalóság. Tíz perc alatt annyi minden történhet. Nézzétek csak, rettegő bolondok!

A Megbízott diadalittasan felkacagott, és a

képernyőre mutatott. A távoli nap fénye hipertérből kibontakozó hajók testén csilgalt meg. Legalább egy tucatnyi jármű került közéjük és a kalózok fekete, radarsugárelnyelő álcázóanyaggal bevont űrhajói közé.

– Itt vagytok hát, kedves gyermekeim, eljöttetek rettentő atyátokért!

Dolores Jasonra nézett. Mindkettőjük arcára kiült a felismerés.

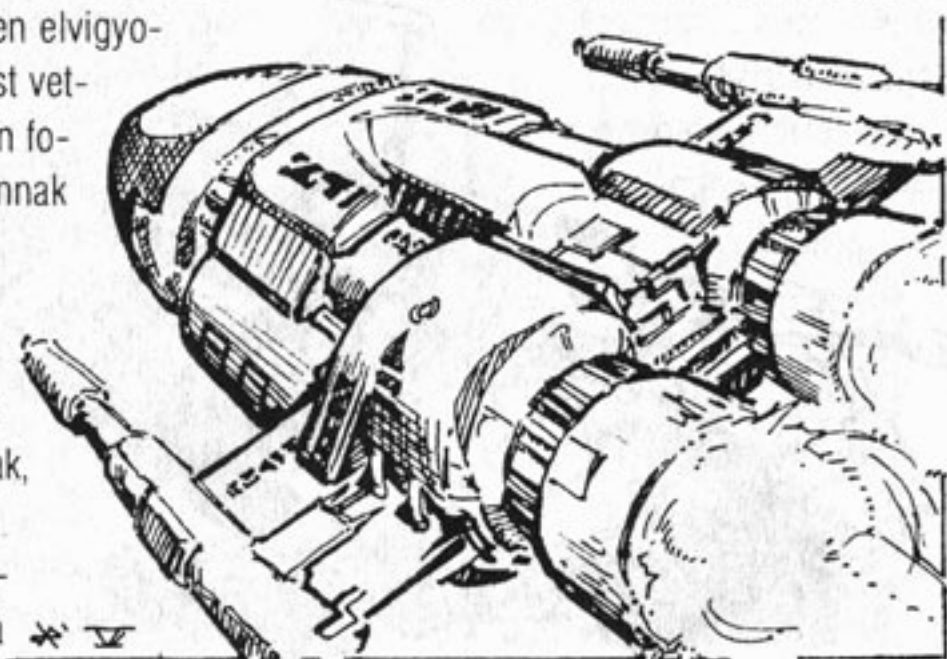
A szörnyű megpróbáltatások elvették az ezredes eszét.

„Nincsen múlt, és nincs jövő. Nincs kezdet, és nincsen vég. Az évszázadok elviharzanak, az idő elfújja a birodalmakat. Csak a legendák mérkőzhetnek a féltékeny istenekkel. A Fény legendája... Az életszívó, rettenetes temetői lidércfény... az én legendám...”

Khali el Sord: Fekete Testamentum

A Skorpiók nem fecsérelték idejüket tárgyalással, hanem azonnal tüzet nyitottak. A Thunderek zárt alakzatba rendeződtek, hogy az elülsők takarják az alakzat főerejét, míg az erősebb pajzsokkal felszerelt, nagyobb Lightningok szélesen elnyúlt, sarló alakú vonal mentén helyezkedtek el. A Fekete Sólymok néhány kilométerrel a flotta fölé emelkedtek, hogy kihasználhassák Big Blast Beam ütegeik tűzerejét.

Di San Huan hajói teljes harckészültségben léptek ki a hipertérből. Rögtön felvont pajzsuk kékes izzással háraitotta az



első találatokat. A nagy szórás miatt – alakzatban csupán a legtapasztaltabb katonai és szövetségi pilóták tudnak pontos ugrást végrehajtani – némi időre volt szükségük a harcrend kialakításához. Három Falcon Wing köré csoportosították az erőiket. A modernebb hajókat négy Francis Drake és hat Scorpion Sting kísérte.

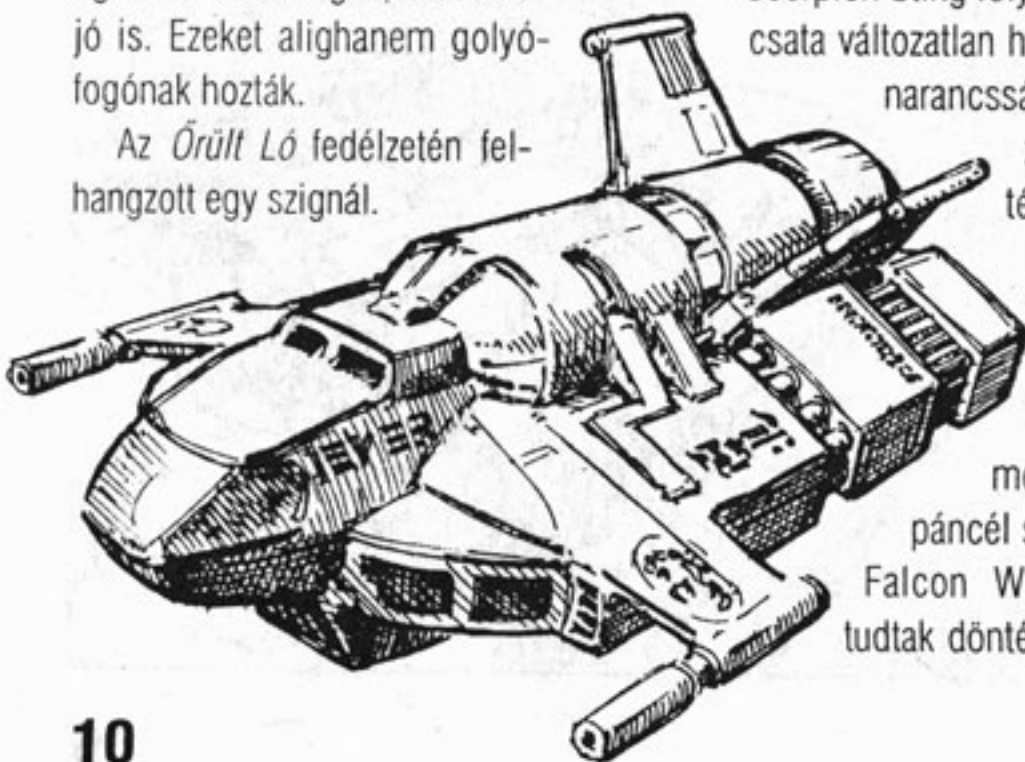
– Íme, a vihar, a tisztító vihar! – kacagott az ezredes.

Egy Falcon Wing kivált az alakzataból, és az Őrült Ló felé indult. Két társa, egy-egy Drake kíséretében a Fekete Sóllyok felé vette az irányt. A Thunderek mellett hirtelen összevisza kavargó fémhulladékkal telt meg az űr, a Fekete Sóllyok pedig gyorsan szétterülő fóliákat vetettek ki maguk elé. A Skorpiók tucatnyi bolygót lőttek ki, amelyek azonnal zavarni kezdték ellenfelük tűzvezető rendszerét. Némelyik fémgömb szeszélyes pályán távolodni kezdett, másokat hosszú, vékony huzal kötött össze a hajókkal. A törmelékek és a közepük keveredő sokezer négyzetméteres fémfólia áttekinthetetlen zürzavart varázsolt a radarokra. A Drake-ek és a támadók Scorpionjai ösztüzet nyitottak a klánhajókra. A másodperc törtrészig izzó narancsvörös vonalak kötötték össze a két flottát. A pajzsok felfogták a lövések energiáját, de a Skorpiók lendülete érezhetően megtört.

– Nem értem – suttogta Dolores. – Scorpionok harcolnak minden oldalon. Mi történik itt?

– Az újonnan érkezett flotta egy nagy cég sebtiben összeállított magánhaderejének tűnik. Van benne nagyon erős, meg egészen közönséges, olcsó hajó is. Ezeket alighanem golyófogónak hozták.

Az Őrült Ló fedélzetén felhangzott egy szignál.



– A Falcon Wing hív minket. Kapcsolhatom a hívást? – kérdezte Dolores.

– Gyerünk! Mire vár? Tegye a központi képernyőre! – förmedt rá az ezredes.

A képernyőről eltűntek a csillagok és a csatázó hajók, és a következő pillanatban egy vízzel töltött cápa hajó pilótafülkéje tárult a szemük elé.

– Hullámsír! – hördült fel Van Dark.

A zöldessárga úrcápa egy barátságosnak nemigen nevezhető pillantást vetett rá.

– Nahát, micsoda kellemes meglepetés. Csupa régi ismerős. Van Dark, maga még él? És még mondják azt, hogy nincsenek csodák! – hallatszott a fordító színtelen hangja.

A navahói levegő után kapkodott a meglepetéstől. A contahuri megbízatást adó úrcápa! Szóval azért volt olyan könnyű az a munka! Csupán bábuk voltak a cápa valamilyen sötét összeesküvésében. Van Dark azt gondolta, hogy már nem érheti ennél nagyobb meglepetés, de tévedett.

Hullámsír ugyanis egyáltalán nem törődött vele, hanem Orlando Sancho di San Huan ezredeshez, a San Huan-i rendvédelem Csillagközi Dandárjának ezredeséhez, a teljhatalmú Megbízotthoz fordult:

– Na, mi van Khali, már megint én húzlak ki a bajból? – kérdezte.

* * *

A cápa flotta heves támadása visszavetette a Skorpiókat. Két Drake ugyan harc képtelenné vált, és már csak egyetlen Scorpion Sting folytatta a küzdelmet, de a csata változatlan hevességgel tombolt. A

narancssárga és mélybíbor lézernyalábok darabokra tépték a gyengébb pajzsokat, az izzó plazmanyalábok és rakéták koncentrált bevetésének pedig még a legvastagabb páncél sem tudott ellenállni. A Falcon Wingegek egyelőre nem tudtak döntést kicsikarni, a Fekete



Sóllyokkal hadakozva mind távolabb kerültek a kisebb hajóktól.

– Khali el Sord! – sikította Dolores.

– Istentelen tömeggyilkos! – üvöltött fel Jason.

A mefisztói gyermekkorában szigorú vallásos nevelésben részesült. Bár az űr csábításának engedve fiatalon megszökött a kolostorból, néhány dolgot azért elég mélyen a szívébe véstek. Az egyik ilyen tan arról szólt, hogy a tömeggyilkosság a kilenc főbűn egyike. A Napkereszt egyháza már régóta hadat viselt a Tiszták Légioja ellen.

Jason felugrott a pilótaszékből, kezében kés villant.

Di San Huan, azaz Khali el Sord nem mozdult, csupán a fejét fordította a tajtékzó rárontó férfi irányába.

Pillantásuk találkozott.

– Ne mozdulj! – mondta halkan a szektavezér. Szemében valami felragyogott, Jasonnak pedig úgy tűnt, mintha megmozdultak volna az öregember homlokára tetovált kígyók. Ugrani akart, de nem bírt. Alig egy lépésre gyűlölt ellenfelétől kővé dermedve megállt.

– Késsel támadni rám? Énrám? Féreg,

undorító emberféreg! Engem legfeljebb egy napkitörés, egy szupernova, vagy egy fekete lyuk tudna elemészteni! Nem egy hitvány, halandó ember! Én már kozmikus jelenség vagyok!

El Sord egy pillantást vetett Van Darkra. A száműzött még mindig a cápát bámulta.

– Örülök, hogy ilyen jól szórakozol, de most már igyekeznünk kell – szólt közbe szemrehányóan Hullámsír. – A kalózok minden pillanatban erősítést kaphatnak. A kémeim szerint úton van ide egy harminc hajóból álló flottájuk.

– Nem az én hibám, hogy így alakultak a dolgok! – hördült fel el Sord. Száját farkasvicsorra húzta. – Ha rajtad múlik, akkor már a contahuri petróleummáglyán égnék.

– Ne tegyél nekem szemrehányást! – csattant fel a cápa. – Az Esegáról is én mentettelek ki, a Skorpiók elől is a mi telepeinken rejtőzködhettél. Ne felejtse el, hogy kinek köszönhetsz mindent!

– Nagyon tévedsz, ha azt hiszed, hogy dróton rángathatsz! – ordította magáról megfélemlítve Khali el Sord. – Minek nézel engem, fegyvercsempész? Nincs szükségem rád. A hülye terved is majdnem csődöt mondott. Egyedül törtem ki a Guardian zárkájából. Egyedül öltem meg a rendőröket. Hol voltál te akkor? Én vagyok a Fényhozó, az Úr korbácsa. Nem parancsol nekem egyetlen cápa kartell sem.

– Nem tehetek arról, hogy felbukkantak a kalózok – ellenkezett Hullámsír. – A lézer és a kódkulcs bent volt a celládban, nem? Ideküldtem ezt a hajót is, pontosan úgy, ahogy megüzentem. A kalózok miatt ne engem hibáztass! Ha nem irtottad volna ki a telepüket, akkor nem akarnák minden áron a fejedet!

– Te mondtad, hogy pusztuljon az a bolygó. A kalózok zavarják az üzleted, ezzel érveltél. Én megölöm a kalózokat, a kicsiket és a nagyokat is. Én mindenkit elpusztítok! Azokat is elemésztettem, akik bejöttek értem a Guardianra. Mind egy szálig meghaltak.

– Próféta, uralkodj magadon! Most nincs időnk vitatkozni. Később majd mindent megtárgyalunk, de most jobb, ha egy időre visszavonulunk. A felkelésed egyelőre nem aktuális, de ne aggódj, akad számodra másutt is feladat...

Egy másik cápa tűnt fel a képernyőn. Hullámsír kikapcsolta a tolmácgépet, és elfordult a monitortól. Valami történt az űrben.

Van Dark a teleszkompra pillantott. A kalózok helyzete határozottan javult. Sikertől ronccsá lőniük az egyik Falcon Winget.

– Mi történik ott? – üvöltötte el Sord. Kitépte övéből a díszes fegyvert, és a kapitányra fogta. Keze vésszesen remegett, szeme kidülledt, halántékán vastag verejtékcseppek indultak lefelé.

– A kalózok felülkerekedni látszanak – felelte Van Dark.

– Az nem lehet! – kiáltott fel el Sord. Kezét a homlokára szorította, szemét behunyta. Néhány másodpercig koncentrált.

Amikor újra felpillantott, mintha csak kicserélték volna. A remegése elmúlt, nyugodt, kissé gúnyos arckifejezéssel fordult az Őrült Ló legénységéhez:

– Azt hiszem, közös utazásunk véget ért.

Egy pillantást vetett a központi képernyőre, majd megnyerő mosollyal Doloresre nézett:

– Kis hölgy, menj, és készíts elő két

űrruhát. Magammal viszlek. Azt hiszem, te is élvezni fogod a dolgot.

Dolores elsápadt, remegve a falhoz hátrált.

– Nem...ne! – sikította. – Nem akarom!

Jason még mindig magatehetetlenül állt a pult előtt. Minden erejét megfeszítette, de meg sem tudott moccanni.

– A lány nem megy sehová – hallotta meg Van Dark nyugodt, jéghideg hangját. A kapitány alakja sötét árnyéknak tűnt a műszerfal előtt.

– De kapitány, ne tegye nevetségessé magát! Csak nem képzeli, hogy ilyen egyszerűen megoldhatja a dolgot. Férfi a férfi ellen, mi? Én csak jót akarok ennek a bájos kis állatnak. Ha a barátaim győznek, mi elmegyünk, és nem fogunk élő tanút hagyni magunk után. Ha a Skorpió Klán arat diadalt, akkor nem fognak újra azzal próbálkozni, hogy élve fogjanak el. Annyira azért nem buták. Távolról fogják szétlőni ezt a dereglyét. Látja, kedves barátom, a navigátora akkor jár jól, ha hozzám szegődik.

– Dolores nem megy sehová sem – mondta Van Dark eltökélten. Keze lassan a gravitáció szabályzója felé csúszott. Ha megnöveli a gravitációt, jó esélye van arra, hogy meglepje az Őrültet.

– Fájni fog – mondta megvetően el Sord. Azonnal kitalálta, hogy mire készül a kapitány. A pultra tette a fegyvert, és lassan felállt. Szemét a navahóira szegez-





te. Van Dark keze ökölbe szorult, pillantásuk találkozott.

– Azt mondtam, fájni fog – morogta gúnyosan el Sord. – Nagyon fájni.

Van Dark megtorpant. Hasztalanul próbálta meg kiszabadítani szemét ellenfele ragyogó pillantásának bilincseiből. Hihetetlen fájdalom hasított a fejébe. Artikulátlanul felüvöltött, és térdre rogyott. Tekintetét még most sem tudta levenni el Sord szeméről.

– Halálos fájdalom – mondta halkan az örült.

Van Dark hörögve a fejéhez kapott. Ujjai a húsába mélyedtek, mintha csak a kint akarta volna kitépni a fejéből. Bal hüvelykujja ekkor érintette meg a kiközösítést jelző tetoválást.

Gongszó hallatszott, és a navahói arca előtt megjelent egy ragyogó, színes hologram: szülőbolygójának címere.

– Ez az ember megsértette bolygónk törvényeit – mondta egy testetlen hang. – A tanács halálra ítélte. Bárki megölheti, véérért nem jár büntetés.

El Sord döbbenet, hunyorogva bá-

multa az éles fényt Van Dark megrázkódott. A hologram eltakarta előle az örült szemét. Szabaddá vált.

Felüvöltött, és el Sordra vetette magát. Megragadta a szektavezér vállát, és teljes erejéből az arcába vágott. El Sord hátrahanyatlott, de nem vesztette el az eszméletét. Felrántotta térdét, és ágyékon rúgta a kapitányt. Van Dark összegörnyedt, de könyökével megvédte az arcát el Sord térdétől. Az örült ököllel csapott a navahói nyakára, ám a feszülő nyakizmok elnyeltek az ütés erejét. Van Dark újra lesújtott, el Sord orra reccsenve eltört. A tömeggyilkos felvonyított, és megragadta ellenfele torkát. Harapni készült...

A hajó megrázkódott, a raktár felől robbanás hallatszott. Egy Odessa ágyú sugara szakította át a Turtle pajzsot. A tartalékvilágítás megbolondult, az egyik pillanatban ragyogó fény, a másikban síri sötétség volt a hídon.

Kint az űrben a cápák menekülőre fogták a dolgot. Flottájuk több mint kétharmada megsemmisült, és a Contahur felől hajók közeledtek a csatatér felé. Hullámsír hajója megfordult, és távolodni kezdett. Az úrcápa még egy búcsúpillantást sem vetett ügynökére.

El Sord feltápáskodott, és egy keskeny, kígyót mintázó tört rántott elő kötősebéből. A pengéről ragacsos folyadék csepegett. Van Dark megragadta a csuklóját, és megpróbálta kicsavarni a fegyvert a kezéből. Szorítása nyomán egy tenyérnyi bőrdarab vált le el Sord izmos karjáról. Egy pillanatra felvillant a torz és halvány birodalmi hologram.

Jason tekintete el Sord karjára tapadt. Ott, ahol eddig az igazolvány tetoválása volt, most egy furcsa kép tűnt fel. A világitás egy pillanatra ismét bekapcsolódott, és Jason felismerte az örült bőrébe égett rajzot.

– Káoszcsillag! – tört ki belőle az üvöltés. Egy mefisztói szemében a létező leggyűlöltebb szimbólum. A dühtől szinte felrobbant az agya. Még sohasem érzett ilyen rettentő haragot. Már nem volt, ami visszatartsa.

A pilóta állatias üvöltéssel a küzdőkhöz ugrott. Rugós kését a magasba emelte, azután villámgyorsan lecsapott.

Kint az űrben nem lángolt fel szupernova, nem kezdtek hasadozni a tér-idő eresztékei. Nem aludtak ki a csillagok, és nem söpörte el a napszél vihara a bolygókat. A világegyetem nem törődött azzal, hogy kint és bent is véget ért a közdelem.

A központi képernyőről eltűnt a cápa hajó képe. Egy pillanatra az űr csillagai villantak fel, majd egy férfi szigorú arca jelent meg a monitoron.

– Contahuri hadiflotta. A Negev rombolóról beszélek. Adják meg magukat! Minden ellenállás céltalan. Tízszeres túlerőben vagyunk. Ismétlem, adják meg magukat!

Van Dark feltápáskodott, és bekapcsolta a mikrofont.

– Itt az Örült Ló kereskedőhajó. Ne lőjenek! Sebesültek vannak a hajón. Nem tartozunk a kalózokhoz. ... Kérem küldjenek egy orvost is a fedélzetre. Itt van Khali el Sord. Szeretnénk átadni a hatóságoknak.

Van Darkot két hatalmas termetű, szkafteres xeno űr kísérte a kihallgatóhely-



ségbe. A contahuri elhárítás tisztje már várt rá.

– A vizsgálat lezárult – mondta hűvös mosollyal.

A kapitány nem válaszolt, csupán kérdően bámult a tisztre.

– Van Dark, az ügye kedvező fordulatot vett. Újonnan érkezett kollégám – a vállaltó a félhomályban álló birodalmi egyenruhás, sisakos cerebrita felé intett – biztos abban, hogy ön az igazat mondta.

A cerebrita némán bólintott.

– A mentő körülmények figyelembevételével elejtettük az ön és a legénysége ellen felhozott vádakat. Kapitány, ön szabad.

A contahuri megnyomott egy gombot, Van Dark kezéről lehullott a bilincs. A navahói a csuklóját dörzsölgette, és kérdően nézett a cerebritára.

A cerebrita megszólalt:

– A kapitány bizonyára szeretné tudni, hogy mi is történt pontosan.

– Azt hiszem, minél kevesebbet tud, annál jobb neki. De tudom, hogy milyen makacsak az úrjárók. Szóval mire kíváncsi, kapitány?

– El Sord? Mi lett vele?

– Nem tudjuk – felelte rezzenéstelen arccal a szövetségi elhárító. – De ha tudnánk, ezt akkor sem mondhatnám meg.

– El Sord? – csodálkozott a contahuri tiszt. – Csak nem képzeli, hogy vele találkozott? Maga csak egy harmadrangú klónnal verekedett. Egy ekkora formátumú személyiséget nem győzhet le egy közönséges kapitány.

– Értem – felelte Van Dark. – Mi történt Hullámsírral, az úrcápával?

– Ő volt az egész felkelés szürke emenciája.

– Csak volt?

– Igen. Hullámsír halott. Baleset érte egy erőmű megszemlélése közben. A vállalata elhatárolta magát a dologtól, szerintük Hullámsír a saját szakállára cselekedett. A cég természetesen hajlandó bizonyos fokú kártérítést nyújtani az érintett bolygóknak. Rendkívül olcsó fegyverrendszereket ajánlottak fel, és az

alkatrészellátást is évtizedekre garantálják. Modern vadászgépek, nagyhatótávolságú radarok. Munkahelyeket teremtenének. Egy nagyszabású gazdasági együttműködés van kibontakozóban. A félig felperzselt világoknak égből jött ajándék ez a lehetőség. Bizalmas forrásból tudom, hogy máris több kormány igent mondott az ajánlatra. A környező rendszerekben – már csak a lázadás tanulságai miatt is – valóságos fegyverkezési láz tört ki.

– Akkor megint a cápák jártak jól.

– Nézze, maga is tudja, mi is tudjuk, hogy Hullámsír csak egy bábu volt. Hogy az egész lázadás mekkora hasznot hozott a cége konyhájára, arra jobb nem is gondolni. Bizonyítékaink nincsenek, és birodalmi kollégámmal ellentétben én nem is folytatom a nyomozást.

– Minden világos – mondta a navahói. Felállt, és kihúzta magát.

– Elmehetek? – kérdezte.

– Természetesen, ön szabad.

Oda megy, ahová akar.

Van Dark megfordult, és elindult az ajtó felé.

– Csak még két apróság – folytatta a tiszt.

– Igen? – nézett vissza a válla fölött.

– A vizsgálat során kapcsolatba léptem néhány navahói kollégával is. Jó benyomást tett rájuk a maga viselkedése. Buta, de bátor. Lehet, hogy otthon is újravizsgálják a régi ügyét. Persze csak akkor, ha bebizonyítja, hogy méltó a bizalomra... Ha látjuk, hogy tud hallgatni.

A száműzött vállalt vont.

– Igen? ... És?

– Ön mégiscsak részt vett körözött kalózkodás megse-

misítésében. Ezért törvényes jutalom jár önnek.

Az elhárító ujjai között egy hitelkártya bukkant elő.

Van Dark szó nélkül kilépett az ajtón.

Pár perc múlva az utcán állt, a rendőrség felhőkarcolójának a tövében. Egy robottaxi lassított le előtte, de Van Dark intett, hogy menjen tovább. Hajnalodott, hideg, savanykás szagú eső szemerkélt. A navahói feltúrta szintetikusbőr-kabátjának gallérját, és megmarkolta tengerészszákját. Felnézett az égre, de a szürke felhők eltakarták a csillagokat.

A hajnali ködből egy ismeretlen nő karcsú alakja bontakozott ki. Mögötte néhány elmosódott, sötét árnyék látszott.

– Örülünk, hogy szabadon engedték, Van Dark kapitány – hallott egy hűvös hangot. – Áttanulmányoztuk a bírósági iratokat. Egy Tiszteletreméltó Személyiség úgy véli, ez az összeg jár önnek.

A nő egy fehér bőrből varrt tokot nyújtott felé. Érintése nyomán felizzott rajta egy vörös skorpió.

– Ajánlom, hogy fogadja el a vérdíjat – sziszegte az ismeretlen. – A Nagy Embert nem lehet megsérteni.

Van Dark vállat vont, és a tok után nyúlt. A nő ujjai szétnyíltak, és a hitelkártya a földre hullott.

Mire felemelte, az idegent és a testőreit elnyelte a köd.

– Járhattam volna rosszabbul is.

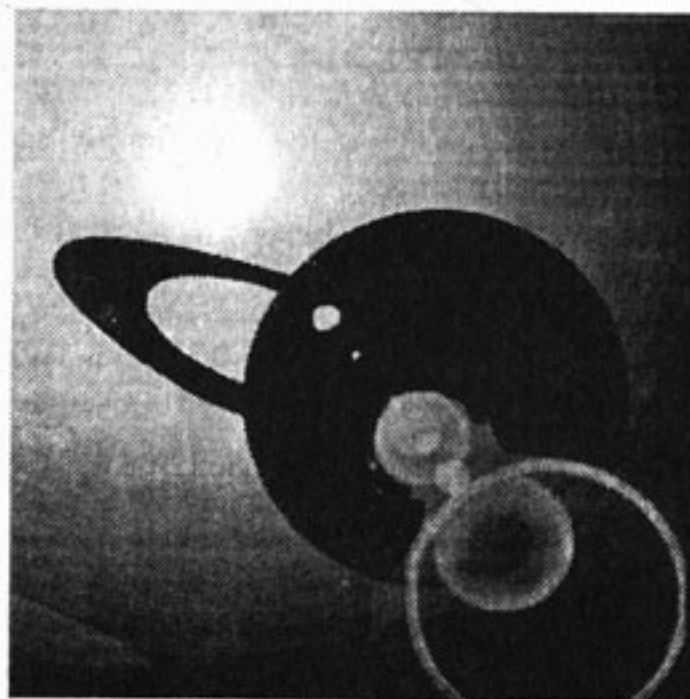
A többiekre gondolt, a legénységére. Valószínűleg már az *Őrült Ló* fedélzetén várnak rá. Minek pocsékolja az idejüket?

Vállára vette a zsákot, és lassú léptekkel elindult az úrkikötő távoli, ragyogóan megvilágított tornyai felé.

Reggelre – egy kis szerencsével – már az úrben lesznek.

VARGA A. CSABA





Ide nekem a csillagokat! avagy, miért vannak lábnyomok a pofámon?

Hozzád hasonlóan jómagam is azért ültem be kissé viharvert és vadonatújnak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető csillaghajóm kapitányi ülésébe, hogy a lehető legrövidebb idő alatt megismerjem szinte végtelen Galaktikánk titkait, és persze mellesleg még jól meg is gazdagodjak. Vagyonra, kalandokra és hírnévre vágytam.

– „Sic itur ad astra” – búcsúzott tőlem a Tengerészeti Akadémia tisztességtelenségben megőszült féllábú pedellusa, akiről az a hír járta, hogy bal kezét egy cápa kereskedő, jobb szemét és koponyáját egy jelentősebb darabját pedig egy xeno rohamosztagos őrmester őrzi ereklyéi között. (A professzoraim valamiért nem értek rá kijönni egykori, nagyreményű diákjuk felszállásában gyönyörködni).

– Sic micsoda? – csodálkoztam, azután megpróbáltam mentálisan is feldolgozni a vén kalóz szavait. Persze részeg volt, de hát ez nem okozott gondot, hiszen azelőtt is szinte csak ebben az állapotban találkoztam vele. (Ne érts félre, többnyire ő volt a részegebb.) Igaz, a kocsmában sohasem beszélt külföldiül.

– Pénzt, de sokat, és gyorsan! – mondta az öreg, majd barátságosan köpött egyet, és a képembe vágta a Scorpion Sting ajtaját. Feldübörögtek a hajtóművek, és én kirepültem a visszavonhatatlan nagykorúságba. Az űrt járva azután akadt bőven alkalmam arra, hogy eltöprengjek szavai értelmén.

Nagy jószágomban úgy döntöttem, hogy töprengéseim néhány értékes gyöngyszemét megosztom véletek.

Azt hiszem, a tizedik fordulómmal még nem igazán számítok a mélyűr dörzsölt rókái közé. Néhány csillogó levelet azért sikerült leszüretelnem a Tudás Fájáról. A tanulás folyamata lassú volt (ha ismernél, akkor tudnád, hogy nálam ez a természetes állapot) és fájdalmas. Arra már bizonyára te is rájöttél, hogy miért a torkos borz a kezdő kapitányok címerállata. Ott voltak ugye a kalózok, a vámosok, a zargok, a mezonok, és ott volt persze minden kapitány legnagyobb ellensége, akit a krónikák alkotói általában egy nagy zöld füllel szoktak ábrázolni.

Ahhoz, hogy igazán nagy kereskedő legyen belőled, vagy egy jó adag zsenialitásra, vagy jókora türelemre van szükség. (Ha zseni vagy, akkor itt hagyd abba az olvasást!) A kapitányság rengeteg papírmunkával jár, és ezt a melót

nem szóhatod rá sem a navigátorodra, sem a pilótádra, mivel a képességek listáján hiába is keresed a bürokráciát.

Először is el kell döntened, hogy mire utazol. Mit akarsz? Sok új cuccot a hajóra, vagy inkább készpénzt? Gyorsan be akarod utazni a világűr, vagy inkább megtelepedsz egy jókora rendszerben (minimum 10 lakott égitest) és itt kereskedsz? Kalandokat vállalsz, vagy kipécézed a legnagyobb hasznat hajtó árut, és azzal ingázol, amíg össze nem jön a következő hajód ára? Leállsz-e szívózni a kalózzokkal, vagy inkább elpucolsz, amíg egyben van a szebbik feled? Bemászol-é a roncsokba, vagy hagyod az orbitális pályán rohadni őket, mielőtt vérmérgezést kapnál valami kiálló rozsdás vacaktól, amit nem ritkán egy igen dühös örrobot tart a kezében?

Szerintem minél több kalandot vállal az ember, annál izgalmasabb a játék. A frusztráció így néha elkerülhetetlen, na de nem is azért mentem el kapitánynak, hogy a Parti Őrség szemetét furikázzam! Lássuk csak, milyen egy igazi űrhörög munkamódszere! (Igen, igen, magamra gondoltam.)

Az UL feladását úgy időzitem, hogy a válasz pénteken, vagy csütörtökön jöjjön meg. Így nem kell összezsapnom a következőt, és enyém az egész hétvége, hogy csodálatos sikersorozatomon kotaljak, vagy hogy a sebeimet nyalogassam. UL-ből nem árt, ha van egy tartalékok is. Ha a Posta elhagyná (ilyet ő persze sohasem tenne), akkor nem kell külön levélben nyaggatnod a Játék Urait, hogy küldjenek neked egy új példányt. Még akkor is, ha nagy jószágomban azonnal küldik is a plusz UL-t, az is legalább egy hét veszteséggel jár. Ez pedig kidobott idő a javából, különösen akkor, ha az előző fordulóban TVP hiány miatt orbitális pályán rekedtél.

A postás távoztával először is remegő kézzel feltépem a borítékot, majd kisimítom a kincset érő lapokat. Az Alanori Krónikát csak *utána* veszem kézbe. Első a munka, uraim. (És hölgyeim is persze, bár szerintem a női nevek mögött is az erősebb [és az okosabb] nem képviselői rejtőznek.) (Aki nekem mellesleg azt javasolom, hogy sürgősen keressenek egy jó pszichológust.) A kisimított lapokat még nem teszem be a keményfedelű, gondosan őrzött, gyűrődésmentes, A4-nagyságú mappámba (Rendes ember ugyanis ilyenben tart-

ja a fordulót. Mielőtt elviszi, hogy a könyvkötővel beköttesse őket), hanem azon melegében behúzódom velük egy meghitt, nem túl forgalmas helyiségbe, és villámgyorsan elolvasom az egészet. (Ha a kis helyiség két betűs szó, akkor utána alaposan kezet mosok.) (Szappannal és meleg vízzel.) Ezek után következhet az ismert Galaktika legeslegjobb hivatalos kártya, fantasy és SF szerepjáték magazinja, aminek a főszerkesztőjének a keresztnéve Zoltán, és a kiadójának a vezetékneve Bt-re végződik, és amire minden rendes ember már réges-régen előfizetett. (Ez itten a reklám helye!!) (A jó kereskedő tisztában van a reklám piacpolitikai jelentőségével is.)

Az ülőkéről lekászálódva a tettek mezejére lépek. Két vastag filctollat (kihúzó) ragadok, és kihúzom (vagyis bejelölöm), a fordulóban található bolygók nevét (sárga szín), és a kalandok számát (rózsaszín szín). Kéket, pirosat ne használj, mert az elfedi a betűt. A színkódolás most tán nem is oly fontos, de később igen jó lesz, ha 4-5 forduló múlva kell visszakeresned valamit. (Pl. hogy hol árulnak HALÁlsugár ágyút?)

Eztán előveszem az alaplapomat, ami nem más, mint a naprendszer térképe, amit előző héten kaptam. Minden rendszerről van egy alaplapom. Erre bejelölöm, hogy milyen sorrendben látogattam meg a bolygókat, és beírom melléjük az ott fellelhető kalandok számát, és a kaland célbolygóját. Ez a következő UL összeállításakor tök jó. Az alaplapot magam előtt hagyva előveszem az e heti forduló térképét az aktuális rendszerről, és filccel bejelölöm azt a bolygót, ahol éppen vagyok. Így nem fogok egy csomó utasítást elszúrni azzal, hogy olyan helyre megyek be, ami ott nincs is. Ciki az ilyesmi, és szerintem a GÉP számolja a bal-lépéseket. (Persze vigyázz! Amit írok az nem kódex. Lehet, hogy tévedek egy csomó dologban!)

Ekkor már szemem előtt lebeg egy vázlatos útvonalterv. Mielőtt felszálnék, elvégzem a képességnövelést és a gyakorlást. (Elnézést a TF-es vén csatalovaktól, ők már rég tisztában vannak az ilyesmivel.) Nem árthat, ha már a forduló elején izmosabb vagyok egy kicsit. A célbavett kalandtól függően beállítom a viselkedésemet. (Ha a kalózokra vadászom, akkor felveszem az agressziót, ha kereskedni megyek, akkor inkább pucolásra veszem az ábrát.) Elindulok az első kereskedőkaland irányába. A kaland elvállalásakor jó, ha három dologra figyelsz. Legyen elég készpénzed a letéti díj kifizetésére, legyen elég hely a raktárban, és maradjon elég TVP-d ahhoz, hogy eljuss a célba. (Nyugodtan számolj a távolság megtételéhez szükséges TVP költség kétszeresével. Egyetlen nyamvadt zarg elég ahhoz, hogy kifogyjál a pontokból, és akkor egy hetet lebeghetsz az űrben, míg a fél város, akarom mondani Galaktika rajtad röhög. (Volt olyan összecsapásom, ami 80 pontot vitt el a javítások nélkül.)

Ezek után jöhet a kívánságlista. Ezen szerepel az a sok cucc (ágyúk, ágyúk, ágyúk!), amiket szeretnék megvenni és felszerelni. Bejelölöm a térképen, hogy mit hol kaphatok meg, és azt is hogy mennyiért. Nekiállok az útvonalterv elkészítéséhez. Minden egyes bolygónál feljegyzem, hogy mennyi pénzem van, így látom, hogy vásárolhatok-e. Egy

3-4 elvállalt kalandból felépített sorozatot nagyon durván elszúrhat, ha a felénél kifogysz a fontokból.

A raktárban lévő szabad terület meghatározásakor nem árt, ha figyelembe veszed, hogy a panelre szerelt cuccok belső része innen vesz el területet. Ezt tehát le kell vonnod a szabad területtől. Primitív, de felettebb hatékony módszer, ha kockás papírra elkészíted a raktér és a panel vázlatát, és minden alkalommal, ha vettél, ill. felszereltél valamit akkor ezt jelölöd. Így nem kell mindig számolgatnod, egyetlen pillantás elég képességeid vizuális felméréséhez. Így nem fordul elő, hogy az új Giga Hellblaster Turbódat, amit direkt a kalózok elleni irtóhadjárat céljából vettél, nem tudod felrakni, mert hat darab Odessa Sierrád elfoglalta az egész panelt.

Végül egy megjegyzés az új naprendszerek felderítéséhez. A legtöbb kapitány általában a forduló végén hajt végre hiperugrást, miután szembenézett a régi rendszer minden kihívásával. Ilyenkor érdemes az új csillag minél több bolygóját felkeresni. (Vagyis: jó megoldás: HU 145 1 2 3 4 5, viszont korrekt, de hülye megoldás: HU 145) Ne spórolj a TVP-vel, amit most elköltesz, az később úgyis megtérül. Ha gyorsan végigdörögsz a rendszeren, akkor rögtön kiderül, hogy merre várnak rád az érdekes dolgok. A dolognak azonban van két szépséghibája is. Egyrészt már a második bolygó után kifogyhatsz a TVP-ből, vagy kiderülhet, hogy a rendszerben csak két bolygó kering.

Remélem, a hozzám hasonló mérsékeltén érett titánok fel tudnak ezt-azt használni a sok zöldegből. Reagálásaitokat repesve várom. (Most szereltem fel 4 db Extra Red Hot Master Blaster rohamlöveget kis hajómra, úgyhogy ügyelj a kultúrált fogalmazásra!)

Addig is Ad Astra! (Ez külföldiül van és azt jelenti, hogy „Fel a csillagokba-ig-hoz”, vagy valami ilyesmit.)

VARGA A. CSABA



KOMBÓK

Ismét rengeteg kombót küldtek be a játékosok:

Vincze Péter, Szeged:

- Sötét gnóm + Jellemtükör
- Raia büntetése + Jellemtükör
- Fantalas + Hosszú íj + Mágikus gyorsítás
- Patakvér + Életpajzs(ok)
- Éhínség + Sötét Motyogó v. Quwarg királynő v. Varkaudar nekromanta
- Tharr pajzsa + Színes dözmöng
- Bíborgörény(ek) + Kontínuumtágitó + Az erő ökle
- Szutykos remák + Vak örület
- Árulás + Alkímia
- Fabontó szójer + Alkímia + Varázskő + Mágikus tolvaj + Kapzsiság átka + Destruktív fúzió
- Don Caloni + Szutykos remák + Mágikus védelem
- Lord Kovács + Gyermekáldások + Mágia-apály
- Dornodon oltár + Jellemtükör v. Isteni szövetség

Juhász János, Bácsalmás:

- Raia papnője + Sötét gnóm
- Szörnybűvölés a Mikszisi húsgőlemre
- 3 Fordulat + Orzag bilincse
- Elzárások + Tudatrombolások + Morgan kristályok + A Mester büntetése
- Mérgezett és végelgyengüléssel lények + A végső áldozat
- Téfea magoflux + Az erő ökle
- Isteni szövetség + Bíborgörény + Dornodon oltár + Gonosz ereje
- Bakkurák, Zolobook beáldozása + Szaporítás + Mágikus tolvaj + A kapzsiság átka
- Tolvajszem ellen Vegyesbolt
- Savlehelet + Nómenklátúra
- Feudális örökség + 3 Agglomerátor + Uzbány
- Kiegészítő föld + Falu

A mostani alkalommal egy nem túlzottan elterjedt, de a Chara-din kiegészítő megjelenése után minden bizonnyal népszerűvé váló paklikonceptióról szeretnék írni. A koncepció neve: direkt sebzés. A direkt sebző pakli egyáltalán nem használ lényeket, varázslatai segítségével közvetlenül az ellenfél ÉP-jét támadja, és megpróbálja azelőtt nullára redukálni, mielőtt az ellenfél kibontakozhatna.

A lény nélküli paklinak mindig előnye, hogy szabadon operálhat globális lénypusztításokkal (Éhínség, Influenza, Árvíz), másrészt az ellenfél lénypusztító lapjai (márpedig ebből valószínűleg mindig lesz pár a kezében) használhatatlanok.

A pakli alapja a Visszacsatolás. Ez

egy Hőskorszak bűbáj: ahányszor egy játékos sebződik, minden játékos ugyanannyi sebzést fog elszenvedni a Visszacsatolástól. Ha a játék korai szakaszában el tudjuk érni, hogy az ellenfél életpontja valamivel kevesebb legyen, mint a miénk, nincs igazán félnivalónk: hiszen ha az ellenfél bármilyen módon megsebez minket, az ő életpontja is ugyanannyival csökken, és ezért az ő ÉP-je fog el előbb.

Lássuk, milyen lapok működnek jól egy ilyen koncepcióval. A leguniverzálisabb direkt sebző lap a Gömbvillám, nemcsak azért, mert lényeket is leszedhetünk vele, hanem mert nem kell félnünk a visszalövésétől, ha kint van a Visszacsatolás. Nem is szólva a közismert kombóról, amikor kiraksz két Visszacsatolást és magadba lösz 10 ép-ért egy Gömbvillámot: az ellenfél 20 ép-nyi sebzést szenved el... Kevésbé univerzális, de ebben a pakliban jól használható a Villámsújtás, amely fontos lehet a kezdeti ÉP-fölény



elérésében. Az Energiafolyam első pillantásra kockázatosnak tűnhet, de ha kint van a Visszacsatolás, szabadon használhatjuk, mindenféle hátrány nélkül. Mivel varázslatokkal szinte mindenki játszik, a Manaégés is elég megbízható direkt sebző lap. Valamivel lassabb, de igen rugalmas a Villámszimbólum, kihozására általában van elég szörnykomponens. Hasonlóan jó az Orzag bilincse (bár nehezen beszerezhető), az ellenfél kevésbé fog VP-t tartogatni ellenvarázásra.

Nyilvánvaló, hogy mi is jócskán fogunk sebzést elszenvedni a játék folyamán. A három Sebek befornak alapvető, és szerintem Feltételes gyógyításból vagy más, ebben a pakliban jól működő gyógyító lapból (ld. majd Chara-din: Tudati vitalizáció) is érdemes berakni.

Sajnos nagyon sok ellenvarázslatot meg hasonlót kell használni, hogy a Visszacsatolást meg tudjuk védeni, és szükség van még globális szörnypusztításokra (Chara-din után építhetünk a Destabilizátorra is). A Kholdenikus csapás a Visszacsatolással vagy a Sebek befornakkal együtt ránk semmilyen veszélyt nem jelent, de az ellenfél lényéből többet is letakaríthat. Mivel a Visszacsatoláson kívül általá-

ban semmink nincs az asztalon, A világ újrafelosztása is tökéletes sebző lap (az ellenfél általában inkább eltűri a sebzést, minthogy eldobja a lapjait – vagy ha mégsem, még jobb!). És persze az Influenzát sem érdemes kihagyni. A pakli egyik lehetséges verziója vázlatosan így néz ki:

- 3 Visszacsatolás
- 3 Gömbvillám
- 3 Villámsújtás
- 3 Energiafolyam
- 1 Smaragd gyűrű
- 2 Villám szimbólum
- 1 Orzag bilincse
- 3 Sebek befornak
- 1 Feltételes gyógyítás
- 3 Ellenvarázslat
- 3 Manacsapda
- 3 Agybénítás
- 3 A gyenge ereje
- 3 Kholdenikus csapás
- 1 A világ újrafelosztása
- 3 Influenza
- 3 Tisztító tűz
- 1 Mágia törés
- 1 Múltidéző
- 3 Tudatrombolás

+ ízlés szerint Elzárás, Árvíz, Járvány, Savas üvegcese, Sheran lázadása, Egyszerűsítés, Bűbájmásolás. Ha az ellenfél nem játszik Agybénítással, az Energiakitörés is jól használható.

Hogyan játszál ezzel a paklival? Először is, a Visszacsatolást csak akkor rakd ki, ha tényleg szükség van rá, mert a fenntartási költsége jelentősen lelassítja a VP-regenerálást. A Gömbvillámot és az Energiafolyamot ne lődözd el az ellenfélbe a játék elején, mert esetleg nem marad a lényekre. Ahol lehetőség van, mindig próbálj egy lappal több lényt leszedni (Influenza, Kholdenikus csapás). A Múltidézővel lehetőleg csak kulcslapokat (Visszacsatolás, Gömbvillám, Sebek befornak) vegyél vissza. Ideális szituáció, amikor kint van a Vissza-



csatolás, az ellenfélnek egy vagy több lénye, de nem mer velük támadni, mert kevesebb ÉP-je van (a Villámsújtások és a Sebek befornak miatt). Ekkor Tudatrombolással befagyasztozod, és a kezdedben levő lapokkal egy kör alatt kivégzed. Előfordult, hogy úgy öltem, hogy a saját Árvizemet Manaégettem, és a Visszacsatolás megölte az ellenfelet.

Jelenleg nem lehet igazán hatékony direkt sebző paklit építeni, a nagyon gyors, versenyek élmezőnyében végző lénypaklik megverik, de egy átlagos pakli ellen igen jól megállja a helyét. A Chara-din kiegészítő megjelenése után pedig minden bizonnyal életképes versenypaklit lehet építeni „direkt sebzés” elnevezéssel. Nem lepődnek meg, ha az új generációs direkt sebző paklik némelyike egyáltalán nem használna Visszacsatolást.

Nem ejtettünk még szót a pakli Achilles-sarkáról: ez jelenleg a Fény szentélye. Két Villámsújtás ugyan ki tud húzni a csávából, de ez elég ritkán jön be. Ha az ellenfél valahogyan fel tud halmozni néhány szörnykomponenst, a direkt sebző paklinak annyi. És persze, mint említettem, a gyorsan leözönlő, ellenvarázslatokkal támogatott lénypaklik legtöbbször túl gyorsak a direkt sebzés ellen.

-TM-



Mi történik, ha egy összefogott Tűzfőnixet és Darkseidet leköp egy Tintacsiga?

Az összefogott lény gazdája dönti el, hogy melyik lénynek csökken eggyel a sebzése. Amíg össze vannak fogva, addig az össz-sebzésük is eggyel csökken. Ha szétválnak, és a Tűzfőnix kapta a köpetet a sebzése -1 lesz. Ez nem azt jelenti, hogy gyógyítana az ellenfelén, hanem ha valahogyan megnöveked a sebzését (pl. Óriáserdő), akkor az mínusz egyről indul.

Ha van két Taumaturgia szakértelmem, akkor egy Tudatturbó kijátszásától 4-es lesz a taumaturgiám. Ha egy újabb Tudatturbót hozok ki, 6-os vagy 8-as lesz a szakértelmem?

Nyolcas. A Tudatturbó szövegében az szerepel, hogy minden szakértelmed duplán számít, így az első után kettesek a szakértelmeid, a második után négyesek.

Mi történik, ha 3 Invázióm van játékban, hány lényem lehet az Őrposztban?

Az Inváziók hatása összeadódik, tehát mindegyik megduplázza az Őrposzt méretét, így 24 olyan lényed lehet elől, melynek az alapsebzése 1-nél nem több.

Hat-e a Nómenklatúrára az Önmérgezés?

Az Önmérgezés szövegében az áll, hogy minden mérgező lényre hat, a Nómenklatúra viszont nem mérgező lény, mivel csak akkor okoz mérgezést ha őt támadáskor fegyver nélkül megsebzik. Ezért nem hat rá az Önmérgezés.

Hány szörnykomponenst kapsz akkor, ha egy Szimulakrummal létrehozott lényt Alkímiázok?

A Szimulakrumon az szerepel, hogy tekintsd úgy mintha a lemásolt lapot még egyszer kijátszottad volna. Ebből következik, hogy Alkímiázva pontosan annyi szörnykomponenst kapsz, mint amennyit az eredeti lényből kapnál. Van azonban egy hátulütője is a dolognak, nevezetesen az, hogy ha a Szimulakrumot Alkímiázod, a lemásolt lény is a gyűjtőbe kerül.

Ha egy lényemen Ámokfutó van, használhatja-e a speciális képességét a csere fázis előtt, hogy ne tudjon bemeni támadni az Őrposztba?

Nem. Az Ámokfutó lény mindig köteles támadni, ha tud, és a speciális képességét sem használhatja ennek megakadályozására.

Ha van egy Raia Közös Tudatban egy Kaporszakállam, egy újabb KT létrejöttével beléphet-e egy törpe KT-ba is?

Igen. Egy kalandozó lehet több KT tagja is.

Két Raia KT lehet-e az asztalon úgy, hogy ugyanazok vannak mindkettőben, így megkétszerezve az adott szinteket?

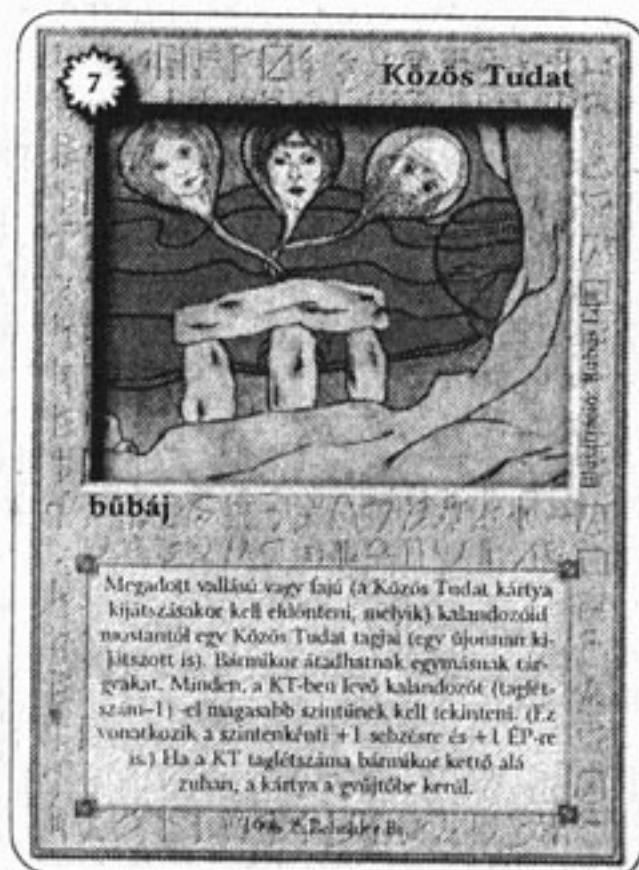
Igen, több KT hatása összeadódik.

Destruktív fúzió hogyan hat a KT-ra?

Úgy mintha két KT lenne az asztalon, vagyis a bűbáj hatása megduplázódik.

Fordulattal lehet-e jelzöt passzivizálni, vagy aktivizálni?

Ugyan az a helyzet mint lapok esetében. Olyan jelzöt mely egy lapon, vagy jelzön van nem lehet Fordulatozni, a többit, mely önálló dolgot jelöl, lehet.



Az Ork kunyhó vonatkozik-e az ellenfél orkjaira is?

Igen, a kártya szövege ezt egyértelművé teszi.

Alanori futárral át lehet-e tenni a Grákó denevér ÉP-jelzőit például egy Tetememberre?

Nem. Az Alanori futárral sem ÉP, sem sebzés jelzőket nem lehet átrakni más lényre.

Le lehet-e másolni egy Illúziósárkányt Szimulakrummal?

Nem. Igaz, hogy a Szimulakrumra az van írva, hogy közvetlenül azután játszhatod ki, ha sikeresen játékba hoztál egy lényt, bűbájt, építményt, tárgyat vagy szakértelemet, de ez egy általános varázslat,

és csak olyankor lehet kijátszani, amikor más általános varázslatot is. Az Illúziósárkányt viszont csak a csere és harci fázis között játszhatod ki, és ekkor nem lehet általános varázslatokat használni.

Gyilkos méregnél az aktuális vagy a maximális ÉP-t kell meghaladnia a méregjelzők számának? Mi történik ha leesik a Gyilkos méreg?

Az aktuális ÉP-t kell meghaladnia a méregjelzők számának. Ha leesik a bűbáj, a méregjelzők is leesnek.

A Táncoló fegyverrel ellátott Vasalt bunkóra vonatkozik-e a Fegyver szkeritelem?

Nem. A táncoló Vasalt bunkó ugyan

egyszerre lény és tárgy, de fegyverrel nem rendelkezik, csak egy sima 4/3-as lény.

Az Életpajzs hat-e a lények direkt sebző speciális képességeire, pl. a Jégtroll leheletére?

Igen. A célpont lény bármilyen direkt sebző speciális képességének sebzése is 0 lesz arra a körre, tehát a Jégtroll lehelete is.

Végezetül a játékosok kérésére felülbíráljuk az Alanori Krónika 5. számának kérdezz-felelek rovatában leírtakat, miszerint több Élő útvesztő hatása nem adódik össze. Sokan tiltakoztak emiatt, így ezentúl ennek a bűbájnak összeadódik a hatása.

DANI ZOLTÁN

KOMBÓ!

A minap kaptam egy levelet, amely egy érdekes HKK-csúcsról szól. Íme:

Sokat gondolkodtunk azon, hogyan lehetne kijátszani a szabály buta kikötését, miszerint csupán 3 lényünk lehet az örposztban. Némi gondolkodással a háromból hétézret, majd hétezeret csináltunk, és kis agytornával rájöttünk, hogy ez bizony silány eredmény. Ezért újra terpeszbe állítottuk szürkeállományunkat, és elértük, hogy – egy körre – 589 824 lényt zsúfoljunk be az örposztba. A pakli, amivel ez elérhető:

Raia: 3 Híd

Tharr: 3 Tatudob, 3 Alagút

Elenios: 3 Illúziópalota, 3 Bűbájmásolás, 3 Szimulakrum, 3 Mutáns

Dornodon: 3 Invázió, 3 Duplikátum, 3 Quwarg boly, 3 Zan, 3 Destruktív fúzió, 3 Quwarg királynő, 3 Quwarg harcos, 5 Quwarg, 3 Baar-ork
Ez összesen 50 lap, ebből mindössze 24 a ritka, tehát kis cserélgetéssel bárki összerakhat hasonlót. Igaz ránézésre nem tűnik túl erősnek a pakli, de ha kitalálunk valamit (Békítések stb.), amivel 170 000 körig kihúzzuk, s közben a királynők termelnek kb. félmillió Quwargot, esélyeink megnőnek. Sajnos a paklit nem tudtuk tesztelni, mert senki sem tudott kölcsönadni Quwargot, de garantáljuk, hogy működik. Nem árt tudni, hogy ha az ellenfél lapjai is kedveznek nekünk, egy kis bővítéssel (pl. Varázs-

latlopások), az örposzt méretet tovább növelhetjük, egy körig 35 433 480 192-re. Úgy hisszük, hogy a félszigetet még nem fenyegette ehhez hasonló quwarg rajzás...

Jó quwargtaposást kíván:

MEZŐ ISTVÁN és FODOR PÉTER



5. Debreceni Magic: the Gathering Verseny

Június 2-án debrecenben egy alternatív Magic versenyre került sor. A meghirdetett szabályok szerint fénymásolt lapokat is tartalmazó, I-es típusú paklik vetélkedése zajlott. Sokakat elriaszthatott a verseny újszerűsége, mert a verseny kezdetekor alig páran lézengtek a regisztrációnál. A kevés számú jelentkező következtében a verseny szervezői úgy döntöttek, hogy nem szednek nevezési díjat – a győzteseknek járó díjakat viszont kiosztották!

A családi hangulatú játék nagy csatákat hozott, csak úgy csattogtak az asztalokon a Moxok és Black Lotusok. Néhány lesipuskás játékos a kevert földek nagy számára játszva Blood Moonra alapozta pakliját, mások a jelentős számú Artifact ellen a Shatterstormokban bíztak. A versenyt végül egy bizonyos T.M. nevű ismeretlen nyerte – megérdemelten. Miklós paklija a tavalyi világbajnokén alapult, ha egyszer beindult, nem sok esélyt adott az ellenfélnek. Disrupting Scepter segítségével eldobatta az ellenfél lapjait, majd amikor annak keze már üres volt, megidézett egy Serra Angelt. A Recall segítségével visszavett Mana Drainek vigyázták az angyalt arra a pár körre, amíg kivégezte áldozatát.

A verseny újszerűsége és remek hangulata bizonyította, hogy van létjogosultsága az alternatív játéknak. További terveink a páros verseny, egylapos és a csak gyakori lapos verseny. Reméljük, hogy kezdeményezésünk sokak tetszését megnyeri.

ZSEBY

1996. szeptember 21-én (szombat) Győrben rendeznek két külön versenyt. Az elsőben párosok mérhetik össze tudásukat. Itt a nevezési díj 300 Ft. A második verseny külöleges lesz. Nem vonatkozik rá a négy szín korlátozás, és a pakliban maximum 2 ritka, és 9 nem gyakori lap lehet. A gyakori lapoknak nincs korlátozása, de akinek a paklimérete 45 lap alá csökken, kiesik a versenyből. A lapszám csökkentésének módja adja a verseny különlegességét, ugyanis ha valaki varázslattal a gyűjtőbe küld egy lapot, az megsemmisítheti a valóságban is (pl. széttépés, elégetés stb.). Itt a nevezési díj 100 Ft. Helyszín: Jedlik Ányos Informatikai Szakközépiskola, Győr, Szent István u. 7. Kezdesi időpont 10 óra.

Szervező: Sente Ákos, Győr, Szigethy Attila u. 78/b
9023 Tel: 96-418-102

Mindhárom HKK versenyt támogatja a Beholder Bt., így egyben szövetségi versenyek is, a tagoknak kedvezmény van a nevezési díjból, és az eredmény beleszámít a pontversenybe!

3. Debreceni Hatalom Kártyái verseny: június 2.

Június elején immár 3. alkalommal találkoztak a HKK rajongói Debrecenben. Kiseb rendezési hiányosságoknak köszönhetően ezúttal kevesebben tudtak a versenyről, ez a résztvevők számán meg is látszott. Délután fél 11-kor vette kezdetét a hatalmas küzdelem az Angyalföld téri iskolában. A verseny során ismét bebizonyosodott a régi szabály: minden paklinak megvan a maga ellenszere. A negyedik helyezett Szabó Géza egy Leah paklival játszott, amibe beleszúrt pár egyedi ötletet (Csontkés, Uman szelleme, Vadászat...). Miután kijött a kombó nem jelentettek gondot neki az Illúziósárkányok, a Leah oltárok segítségével viszont hatalmasakat sebzett ellenfelein. A harmadik helyet Szegedi Gábor szerezte meg; egy lassabb, kiválóbb típusú paklival játszott. Szerencsés esetben egy kör alatt ölte meg ellenfeleit (Griffőnix, Az idő kereke, Gömbvillám...). Legnagyobb ellenfele, Abbas Krisztián hasonló paklival játszott, nem véletlen, hogy kettejük összecsapása volt a verseny legizgalmasabb találkozója. A két játékos az utolsó körben került szembe egymással, ha Krisztián nyer, akkor még első is lehet, ha viszont veszít csak harmadik. Az első kört Szegedi Gábor nyerte; a játék elején kis előnyre tett szert és ezt megtartva lassan „megfojtotta” ellenfelet. A visszavágóban Krisztián megtorolta a rajta esett sérelmet: egy Garokk-Az idő kereke-Gömbvillám-Varázslatlopás (Gömbvillám) kombinációval több mint 10-et sebzett egyszerre – és ez el is döntötte a csatát.

A verseny győztese Bíró Gábor, debreceni versenyző lett, újszerű megoldásokat tartalmazó paklijával. A kezdeti körökben csapdákkal és ellenvarázslatokkal védte magát, később a lényeket Vadászat-Uman szelleme kombinációval ölte meg. A játékosokat Villámszimbólummal és Orzag bilincsével sebezte, míg az egész koncepciót a Templomi orgona védte. Pár Élőholt mágus és Sötét Motyogó tette fel az egészre a koronát, teljes tanácstalanságba taszítva ellenfeleit. Megérdemelten lett az övé az ultra-ritka Isteni közbeavatkozás.

Említést érdemel még Bagi László paklija, aki nem egy ellenfelének igen kellemetlen meglepetést szerzett, mikor a harmadik körben leidezett egy Acélkolosszust...

A hangulatos verseny végig nagy csatákat hozott, reméljük a következő alkalommal még újabb arcok is felbukkanak rendezvényünkön.

EMC & ZSEBY

1996. szeptember 14-én (szombat) Százhalombattán rendeznek szokásos, svájci rendszerű versenyt. Helye: Széchenyi István Szakközépiskola, Százhalombatta, Iskola u. 3. A helyszín megközelíthető vonattal, Budapestről a Kosztolányi D. térről induló százhalombattai busszal, az Erzsébet térről a Dunaújvárosi busszal. Kezdesi időpont 10 óra, nevezés 9-től.

A szervezők: Szemerényi Tibor, Érd, Enikő u. 2/b 2030
Balogh Gábor, Érd, Technikus u. 22. 2030 Tel: 23-368-761

VI. DEBRECENI MAGIC: THE GATHERING VERSENY

1996. augusztus 11-én (vasárnap) Magic: The Gathering versenyt rendezünk. Ez egy hivatalos, II-es típusú, PÁROS verseny lesz (a szabályokat lásd lenn). Az alap földeken kívül max. 4 lehet mindenből a pakliban, a korlátozott (restricted) lapokból 1, a tiltott lapokból egy sem. Minden játékos egy, legalább 60 lapos paklival játszik – kiegészítő csomag a második játék hiánya miatt nem lesz. A verseny során végig ugyanazt a paklit kell használni.

Páros játék szabályai:

- a játékban az összetartozó párok egymással szemben ülnek
- a páros közös 40 sebponttal indul, ha az egyik tag sebződik, a pontszám csökken
- a tömegvarázslatok mindenkire hatnak
- sorrend: az óramutató járásával egyező irányban
- lények átmozgathatók a csapattárhoz
- győztes akkor van, ha az ellenfélnek legalább az egyik játékosa vesztett
- vita esetén az MTG: Pocket Player's Guide-ban leírtakat vesszük alapul (D-10)

Használható lapok: 4. kiadás, ICE AGE, Fallen E., Chronicles, Homelands, Alliances.

Korlátozott lapok: Balance, Black Vise, Ivory Tower, Land Tax, Zuran Orb.

Tiltott lapok: Channel, Mind Twist, tétbefolyásoló lapok és minden kivont lap.

A verseny lebonyolítása svájci rendszerű, nem estek ki, végig játszottok, és ha elvesztetek egy-két mérkőzést, attól még lehettek a bajnokság nyertesei. A verseny délelőtt fél 11 órakor kezdődik, kérünk mindenkit, hogy 10 óráig nevezzen be a versenyre a regisztrációs pultnál. A verseny 8 fordulóból áll, minden fordulóban mindenki 1 játszmát játszik egy ellenfelével, a játszámára 55 perc áll mindenkinek a rendelkezésére.

A verseny első helyezettjei egy Magic ajándékcsomagot kapnak, a második és harmadik páros bontatlan kiegészítő csomagokat kap ajándékba.

A verseny nevezési díja 600 forint/páros.

Új versenyek Új versenyek

IV. DEBRECENI HIVATALOS HATALOM KÁRTYÁI VERSENY

1996. augusztus 11-én (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 játszhat, és ha elvesztesz egy-két mérkőzést, attól még lehetsz a bajnokság nyertese. A verseny délelőtt fél 11 órakor kezdődik, kérünk mindenkit, hogy 10 óráig nevezzen be a versenyre a regisztrációs pultnál. A verseny 7 fordulóból áll, minden fordulóban mindenki 2 játszmát játszik egy ellenfelével, a két játszámára 55 perc áll mindenkinek a rendelkezésére. A versenyt két csoportban bonyolítjuk le, a két legtöbb pontot elért versenyző egy ötjátszmás mérkőzésen dönti el az első hely sorsát. A verseny első helyezettje egy különlegesen ritka, csak hasonló tornákon nyerhető lappal lesz gazdagabb, a második és harmadik bontatlan kiegészítő csomagokat kap ajándékba.

A verseny nevezési díja 300 forint.

Mindkét verseny helyszíne egy kultúrált, nagy befogadóképességű étterem, remek kártyaasztalokkal.

Címe: Angyalföld téri Ált. Iskola, Debrecen, Angyalföld tér 7.

Megközelíthető: a Tócoskert közepén, a vasútállomástól a 29-es busszal.

Büfé lesz, étel-ital szolid áron.

Mindenkit szeretettel várunk!

A VERSENYEKET A COMPUTER GARÁZS TÁMOGATJA

Levél cím: Computer Garázs BT (Db. 4029 Lórántffy u. 2. Tel: (52) 348-104

E-mail: GARAZS@FOX.KLIE.HU

Telefon: (30) 553-909 – csak a verseny napján és helyszínen

A Beholder Bt. rendezésében ez volt az első páros verseny, így a szabályok még kiforrottanok voltak. Több dolog először került ki-próbálásra, és a meghirdetett versenyfeltételek is kicsit megváltoztak. A legfontosabb szabályváltoztatás, amely eltért a Krónikában közöltektől az volt, hogy minden lap, melyen ellenfél, célpont játékos, célpont ellenfél szerepel, csak egy játékosra fejtheti ki a hatását. Ez a változtatás egy-két brutális, vagy ellenkező esetben logikátlan helyzetet létrehozó lap miatt vált szükségessé, mint pl. az Agytaposás, Direkt kontaktus, Fairlight vihara stb. A másik lényeges módosítás az volt, hogy mivel párosban jóval tovább tart egy mérkőzés, mint egyesben, ezért a párok csak egy meccset játszottak egymás ellen. Így le lehetett játszani hét fordulót, ami fontos a reális sorrend kialakulásához. Mivel az egymérkőzéses fordulóban nagy előny a kezdés, ezért egy régóta fontolgatott opcionális szabály is bevezetésre került, ne-

vezetesen, hogy az induló játékos az első körében nem húz lapot, így öt lappal kezdi a játékot.

A vártnál nagyobb létszámban gyűltek össze a párosok, 38 résztvevő nevezett. A verseny kiélezett küzdelmet hozott. Az első három helyezett egyenlő pontszámmal végzett az élen, mindegyikük összeszedett egy-egy vereséget. Miután az egyik csapat, mindkét azonos pontszámú ellenfelét legyőzte, így ők lettek az elsőek. A bűbajos párost Bori Ferenc és Sass Tamás alkotta. Játékuk lényege az volt, hogy lénypusztításokkal, ellenvarázslatokkal, Influenzával, Örök kábulattal, Tudatrombolással, Direkt kontaktussal kihúzták, amíg a Bűbájmásolásokkal és Szimulakrumokkal lemásolt Agytaposások megbénították az ellenfelet, majd Griffönixekkel (ez az egyetlen lény volt a paklijukban), és Gömbvillámokkal kivégezték őket. A másik két páros nem játszott egymás ellen, így a szokásos Bucholds-pontok alapján a második helye-

zett az Erdős Árpád—Dani Zoltán páros lett. Náluk a lényirtások és ellenvarázslatok mellett, a kicsi, de nagyot ütő lények domináltak. Nem volt olyan lény a paklijukban melynek költsége hatnál több lett volna. A taktikájuk az egyik őrsoszt állandó üresen tartása, és azon keresztül az ellenfél minél gyorsabb leverése volt, néha 12-15 kör alatt ÉP-vesztés nélkül nyertek. A harmadik helyen Klenovszky András és Abbas Krisztián végzett. András a szokásos Leah-hordájával játszott, Temető, oltárok, kis Leah lények, ellenvarázslatok, Vérbeli borzongás alkotta a pakli gerincét. Krisztián védekező lényekkel (Nómenklátúra, Csontváz, Agglomerátor) biztosította magát, és lénypusztításokkal, varázspont pusztítással (Direkt kontaktus, Tudatrombolás), ellenvarázslatokkal, Varázslatlopással támogatta András hordáját. A verseny izgalmasra sikerült, várjuk a további hasonló versenyeket most már kicsit kiforrottabb szabályokkal. -Z-

1996. május 25. — HK Kártyaverseny Nyíregyháza, Váci M. Művelődési Központ

Nyíregyházán szokás szerint zajlik a szerepjátékos élet. Sorra rendezik meg a különféle rendezvényeket, melyek között most leginkább a kártyaversenyek dominálnak. A legutóbbi versenyen a jelenlévők nem csupán a standard szabályok szerint játszhattak, hanem páros versenyen is összemérhették a tudásukat. Külön örömünkre szolgált, hogy az ország minden tájáról érkeztek versenyzők.

A szokásos beszámoló helyett most inkább következzen a győztesek felsorolása, s néhány szóban a stratégiák. Hivatalos HKK verseny: 1. helyezett – Németh Kálmán (*Fairlight, Eleinos, Raia, Tharr lapok; cél, hogy az ellenfél ne kapjon VP-t, s ha ez bejött, akkor Mester büntetésével kontráznia; lény nélküli paklit használt, a kiegészítőjében szerepelt néhány lény*). 2. helyezett – Nagy Gyula Gábor (*Raia, Fairlight, Elenios, Tharr; kis lényes pakli, sok ellenvarázssal*). 3. helyezett – Bíró Gábor (*Fairlight, Elenios,*

Tharr, Raia; gyors pakli, kis lények, sebző varázslatok). A verseny 40 résztvevővel zajlott.

A páros versenyen ugyan kevesebb jelentkezőt vonzott (*18 főt*), ám itt is nagy küzdelem alakult ki. Az első helyezett az Ambrus János—Rostás Zoltán páros lett (*lény nélküli pakli, Agytaposás, Mester büntetése*). Második helyezett Bújnóczki Ádám—Lippai János (*lény nélküli pakli, Orzag bilincse, Umon szelleme, Zöldellő Fa, Azonnali gyógyítás, Negáció*). A harmadik páros, Szegedi Gábor—Húsvéti Árpád első sorban repülő lényekre építette fel a pakliját. A páros versenyben izgalmas csata alakult ki az első két helyezett között, hiszen mindkét páros paklijából hiányoztak a lények, s ez alaposan megnehezítette a kidolgozott stratégia alkalmazását.

A versenyt a Cherubion Szerepjáték bolt és a Beholder Bt támogatta. Köszönet érte!
BIHON TIBOR

HOGYAN CSINÁLJAM



A várakozásom ellenére sok megfejtés érkezett a májusi feladványunkra. Sajnos jól gondoltam, hogy a rejtvény nehéz, mivel a beküldőknek több mint fele hibásan oldotta meg. A helyes megfejtés:

1. A csere fázisig és fázisban nem csinállok semmit. Ezután lehozok egy Illúziósárkányt, amit Vérbeli borzongással rögtön hátraküldök, majd egy Fordulattal aktivizálok. (-3 -1 -1 = 14 VP)
2. Alkímiázom a sárkányt, kapok 3 komponenst. (-2 = 12 VP, +3 SZK)
3. A harci fázis további részében ismét nem csinállok semmit. Ezután a fő fázisban leteszek egy Nap szimbólumot, lemásolom Szimulakrummal és Duplikátummal. (-4 = 8 VP, -2 = 1 SZK)
4. A maradék egy szörnykomponenst egy Mágikus tükörhöz használom fel. (-1 = 0 SZK)
5. A Gyenge erejét belelövöm Mennydörgő Kénsavba, aki 7-et sebződne tőle, mivel a 3 Napszimbólum összesen +6 sebzést ad Dornodon lények ellen, azonban a Mágikus tükörrel visszapattintom magamba, így én sebződök.
6. Ezek után én 2 ÉP-ben vagyok, ezért egy Varázslatlopással ellopom a Bosszút és kijátsszom. Az ellenfelem sebződik 5-öt és meghal. (-3 -5 = 0 VP)

Sokan azt írták, hogy könnyű volt a megfejtés, azonban ezek mind hibásan oldották meg a rejtvényt. A leggyakoribb hibában egy kicsit mi is vétkesek vagyunk, ugyanis az Illúziósárkány leírásánál nem említettük azt, ami a kártyán szerepel, nevezetesen hogy nem támadhat játékost, így aki nem ismerte ezt a lapot, az hátrányba került. A rossz megoldások jó része pedig erre alapult. Volt olyan, aki az Orzag bilincsel próbált sebezni magán, majd a Fordulattal még egyszer, hogy ki tudja játszani a Bosszút, de nem vette figyelembe, hogy Alkímiázni csak aktív lény lehet, a Vér-

beli borzongás pedig passzívan küldi hátra a sárkányt, így a Fordulatot már itt el kell használni. Többen a Raia papnőjét szerették volna Alkímiázni, de mivel ebben nincs szörnykomponens, ezért az Alkímia sem működik rá. Egy játékos ezt úgy próbálta megoldani, hogy azt mondta, húzok egy Gorombilát. A Szimulakrummal lemásolt sárkányból sem kapunk 4 SZK-t, hogy aztán egy Orzaggal és egy Duplikátummal sebezünk magunkon, a Szimulakrumból pont annyi komponenst lehet kinyerni, mint az eredeti lapból. Voltak időzítési problémák is. Az rossz megoldás, hogy az elején ellopjuk a Bosszút, majd a csere és harci fázis, valamint több lap kijátszása után használjuk. A Varázslatlopásnál azonnal ki kell játszani a megszerzett varázslatot. Valaki azal próbálkozott, hogy a Gyilkos fegyverrel eldobja a Varkaudar lándzsát, és így sebez 6-ot. Azonban ehhez a varázslathoz csak olyan fegyvert használhatsz, melynek te vagy a gazdája, és már lenn van az asztalon, a lándzsa pedig az ellenfél kezében van, ráadásul a Varkaudar lándzsa csak varkaudar kezéből eldobva sebez 6-ot.

A hibák után következzenek a nyertesek: *Holtzinger Dániel budapesti*, *Szabó Balázs paksi* és *Tihanyi Tamás bácsalmási* játékosunk egy-egy kiegészítővel lettek gazdagabbak.

Az újabb rejtvényünk beküldője Klenovszky András. A feladvány kicsit eltér a szokásostól, mivel **nem egy kör alatt kell nyerni**. Van 11 VP-d, 2 szörnykomponens és 13 ÉP-d, az ellenfelednek 13 VP-je és 11 ÉP-je van, nincs szörnykomponense. Neked elfogyott a paklid, az ellenfélnek még egy lapja van a paklijában, a te köröd jön, még nem volt meg az előkészítő fázisod, nyerd meg a játékot! Az ellenfeled nyeresre játszik!

Beküldési határidő: 1996. aug. 15.

A zárójelbe levő betűk az isteneket jelentik, a *-gal jelölt lapok leírását megtaláld a túlóldalon, a feladvány ábrájával együtt.

A kezdedben az alábbi lapok vannak:

- Azonnali bűbáj (L)
- Ámokfutó (D)
- Kataklizma (L)*
- Visszacsatolás (R)*
- Varkaudar lándzsa (D)
- Ügyetlenség (D)

A játékban levő lapjaid:

- Tguarkhan (-)*
- Vasvért (D)*
- Szörnybűvölés (E)*
- Borzalmas varkaudar (D)*
- Fal (R)
- Világítótorony (R)

Minden lapod aktív. A Szörnybűvöléssel az ellenfeled Alanori futárját vetted el, amire Vasvértet is tettél. A futár és a Tguarkhan a tartalékodban, a Borzalmas varkaudar, rajta egy Kővéváltoztatással, az örposztban van. A Világítótorony miatt látod az ellenfél lapjait.

Az ellenfél kezében levő lapjai:

- 3 db Feltételes Gyógyítás (R)
- Halálkapu (L)

Az Ellenfél paklija:

- Leah csontmarka (L)

Az ellenfél játékban levő lapjai:

- 2 db Nómenklátúra (L)*
- Alanori futár (R)*
- Halálos sugárzás (L)*
- Kővéváltoztatás (S)
- 2 db Óriásérő (T)

Minden lapja aktív. A két Óriásérő az általad elbűvölt Alanori futáron, a Kővéváltoztatás az örposztodban levő Borzalmas varkaudaron van.

DANI ZOLTÁN

Ellenfeled paklija



Halálos sugárzás:
bűbáj, Leah, költsége 6. Minden játékoson az előkészítő fázisban sebez 1 EP-t.



Nőmenklátúra:
szörny, Leah, költsége 4. Bármely lény, aki a Nőmenklátúrát támadáskor megsebz, és nincs nála fegyver, kap 2 mérgező jelzőt. Ha a Nőmenklátúra támad, akkor nem tud mérgezni.



Ellenfeled öröszója

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 11 ÉP, 13 VP



Borzalmas varkardar: szörny, Dornodon, SB:6 EP:4 költsége 10. Kihozásának feltétele, hogy legyen a játékban aktívan két varkardarod, akár összefogva is. Minden varkardar kap +1 sebzést, kivéve a Borzalmas varkardart. Mentális támadásokra immunitás. Mágikus támadása van.



Te öröszódsz

A TE ÁLLÁSOD: 13 ÉP, 11 VP, 2 SZK

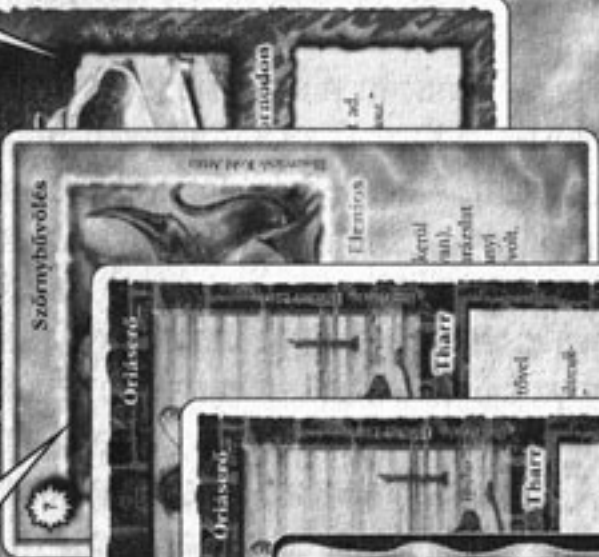
Tguarkhan: szörny, szintelen, SB:4 ÉP:4 költsége 9. Mágikus védelem, 2-es mérgezés. Az előkészítő fázisodban költs el 1 szörnykomponenst, különben a Tguarkhan 2 ÉP-t sebez rajtad.



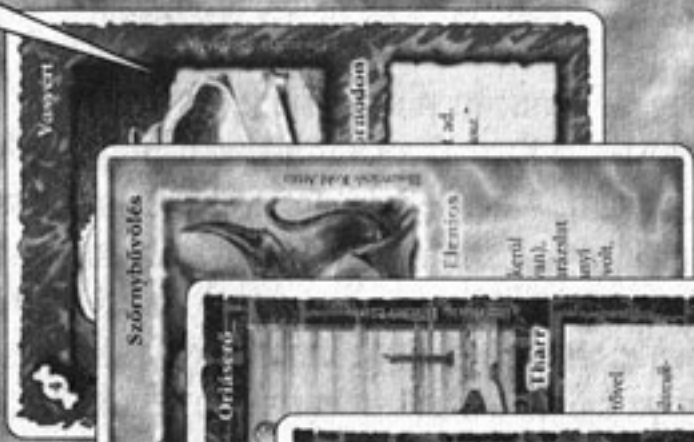
Alanori futár: szörny, Raia, SB:1 ÉP:1 költsége 3. Passzivilva 2 VP-ért átrakhatsz egy lényedről egy másik lényre egy lapot vagy egy jelzőt. Ezt akkor is megteheted, ha a lények egyike útban van a gyűjtő felé.



Szörnybűvölés: bűbáj, Elenios, költsége 7. Az ellenfél célpont szörnye átkerül a te tartálékodba passzívan, mostantól te irányítod. A varázslat költsége annyi VP, amennyi a szörny idézési költsége volt.



Vasvért: tárgy, Dornodon, költsége 4. Célpont, KF-elni tudó lénynek ad +5 ÉP-t.



Lapjaid



Közel száz versenyző gyűlt össze a jún. 29—30-án rendezett Magic nemzeti bajnokságon: még soha magyar Magic versenynek nem volt ennyi résztvevője. Nem csoda, hogy ennyien eljöttek, hiszen a tét igen nagy volt: nemcsak a nyeremények voltak értékesek (20 eredeti Legends booster és egy teljes doboz Alliances booster a Wizards of the Coasttól), hanem a legjobbak utaznak Amerikába, a világbajnokságra.

Az első napi selejtező svájci rendszerben zajlott, két csoportban. Tizennégy meccset kellett játszani, minden nyert meccsért fél pont járt. Az A csoport legjobbjá 6 ponttal Petrás Gábor lett, a második 5.5 ponttal jómagam. A B csoport első helyezettje Dézsi Levente lett, szintén 6 ponttal, 5.5 pontosak voltak Rovó Viktor és Bakos Attila. A döntőbe mindkét csoport 8 legjobbjá jutott, így az 5 pontot szerzett játékosok mind bekerültek, és a 4.5 pontosak közül azok, akik versenyeredménye a számítógép szerint jobbnak bizonyult.

A döntő első fordulójában négy négyes csoport játszott, a csoporton belül a játékosok körmérkőzésben küzdöttek, minden játékosnak 3 meccset kellett játszania minden ellenféllel – itt már kevés múlt a szerencsén, a játéktudás volt, ami igazán számított. A döntőben nyilvánvalóvá vált, hogy a sidebar (kiegészítő pakli) az, ami a szükséges pluszt jelenti általában a győzelemhez. Minden csoport két legjobbjá jutott tovább a második fordulóba, ahol két újabb négyes csoport mérkőzött. Az első csoport legjobbjá Tószegi Szabolcs lett, tiszta fekete Necropotence-dobató paklival, a második Rovó Viktor, szintén Necro paklival (bár ő csak kettőt használt, míg Szabolcs négyet), amely kemény földpusztítást is tartalmazott a standard dobátás mellett. A csoportból kiesett Dézsi Levente, aki Ernhamgeddon paklival játszott, és Würth Attila, aki egy egész eredeti Stasis paklival fogyasztotta el az ellenfél deckjét. A másik csoport legjobbjá én lettem, nem fogjátok kitalálni, egy tiszta fekete Necro paklival játszottam. A második Szegedi Sándor lett, egy eredeti paklival, amely a fehér és vörös hihetetlen hatékonyságú pusztító erejét néhány nagy lényel (Shivan, Orgg, angyal) kombinálta. A csoport vesztesei voltak: Bakos Attila egy standard Necro paklival játszott, Petrás Gábor egy Sleight of mind-dal megtámogatott fehér lovag hordával.

A végső küzdelemben 3 győzelmet kellett az ellenféllel szemben elérni. Tószegi Szabolccsal a fekete mágusok gyors ritmusú necro-csatáját vívtuk, az első meccs harmadik körében már 5 Hymn to Tourach volt a gyűjtőkben. Az első két meccset nagyon gyorsan megnyertem, és ezért egy kicsit elbíztam a magam, a harmadik játszmában nem gondolkodtam eleget, és kikaptam. A negyedik meccsben Szabolcs Necrót Necróra pakolt ki, marékszám húzta a lapokat, miközben gyógyult az Ivory Tower-től. Az állás 2:2, nagy izgalommal láttunk hozzá az utolsó mérkőzéshez. Az én paklimban eggyel kevesebb Necro volt, és ez az ötödik meccsben is meghozta a böjtjét, Szabolcs megint túlhúzott, és én 1 életponton voltam, amikor talpra tudtam állni. (A Necro ellen berakott Black Vise egyetlen meccsben sem jött ki.) A végső pillanatban a szerencse döntött: nekem a játékban volt egy Mishra factorym és kiraktam egy vámpírt. Szabolcs kezében nem volt lap, az asztalon csak földje volt, és mindössze négy életpontja maradt. Egyetlen lap volt, ami megmenthette volna, a Drain Life, de a háromból kettő már kiment. Fortuna azonban mellészegődött, felhúzta az utolsó Drain Life-ját, és ezzel elnyerte a Nemzeti Bajnok címet.

A harmadik helyért folyó küzdelem tétje sokkal nagyobb volt, hiszen míg Szabolcs és én biztosak lehettünk benne, hogy utazunk, addig a negyedik helyezés a vb csapatból való kimaradást jelentette, hiszen Bakos Attila a korábbi pontversenyben elért második helyezéssel már biztosította a helyét a csapatban. A feszültséget szinte érezni lehetett a levegőben, Sándor egyszer egy zseniális blöffel kényszerítette Viktort, Nevi Diskjének használatára, és így elkerülte a biztos vereséget. Náluk is az utolsó játszma döntött a 2:2 állás után. Viktor gloom-okkal, földpusztítással és Icy Manipulatorokkal fojtotta meg Sándort (akinek azonban még ebből a szituációból is majdnem sikerült talpra állnia).

A verseny első három helyezettje Necro paklival játszott, ami elárul valamit arról, hogy jelenleg melyik a leghatékonyabb II-es típusú pakli. Az Alliances megjelenésének köszönhetően azonban bizonyos, hogy a következő versenyeken az erőviszonyok jelentősen változni fognak.

Végezetül szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik akár munkájukkal, akár díjakkal, akár pénzzel támogatták a rendezvényt. Basa Attila, Báthori Endre György, Fekete Zsolt és Kóműves Erika vezették a versenyt és bíraskodtak, nélkülük nem lehetett volna nemzeti bajnokság. A díjak nagy részét a Wizards of the Coast-tól kaptuk, de emellett kaptunk még egy gift boxot a Holdbázistól és 8 naptárat a Blackfire Games-től. Külön köszönetünk a Beholder Bt-nek, a Blackfire Games-nek, a Magic Shop-nak és a Trollbarlangnak, akik anyagi támogatást nyújtottak ahhoz, hogy a bajnoki csapat augusztusban Seattle-be repülhessen.

TIHOR MIKLÓS

BATTLETECH

Az alábbi cikk a Holdtölte IV. évfolyamának első számában (26. szám) már egyszer megjelent. Miután nemsokára várható a Beholder Bt. gondozásában két trilógiának is a megjelenése, melyek a Battletech világában játszódnak, ezért aktuálisnak gondoltuk a világ és a játék ismételt bemutatását.

Óriási, egyetlen ember által irányítható harci gépezetek, a csatamechek uralják a 31. század csatamezőit. Gyorsabbak, hatékonyabban irányíthatóak, erősebben páncélozottak és jobban felfegyverzetek mint bármely más harci gép, amelyet valaha ember megépített. A haditechnika állandó fejlesztésére szükség is van, hiszen az emberiség által meghódított csillagrendszereket birtokló uralkodóházak évszázadok óta háborúságban állnak egymással. És ha ez még nem lenne elég, visszatértek háromszáz éves önkéntes száműzetésükből a galaxis Peremére menekült Kerenszkij tábornok követői. A szigorú kasztrendszerbe szerveződött Klánok az eltelt évszázadok alatt genetikai programot dolgoztak ki harcosaik kinevelésére. A kasztrendszer csúcsán álló harcosok legkiválóbbjai közül kerülnek ki azok a szerencsések, akik génjeikkel hozzájárulhatnak a Klán géntavához. A lombikokban születő újabb generációk egyre tökéletesebbek lesznek, ennek a géntónak köszönhetően. A „tisztavérű” csatamechpilóták erősebbek, ügyesebbek, több intuícióval rendelkeznek, mint a Belső Csillagrendszerekből származó „szabadszülött” pilóták. A vadászgépek apróra tenyésztett pilótái, hihetetlenül jó reflexekkel rendelkeznek, gyakorlatilag a pilótaülésbe „gyártották” őket. A Klánok gyalogságának, a félelmetes külsejű, 2,5-3 méter magas elementáloknak rakétavetőikkel, lézerágyúkkal felszerelt harci páncéljukban esélyük van még egy csatamechhel szemben is.

A BattleTech (a jövő harci technológiája, „battle technology”, röviden BattleTech) egy alapvetően stratégiai játék, amely az elmúlt tíz év alatt szédületes karriert futott be. Kiadója a FASA Corporation, a céget a hazai rajongók inkább egy másik játékaról, a Shadowrunról ismerhetik. A játékban egy határozott mezőkből álló, változó méretű játéktéren mérkőznek a játékosok által irányított óriásrobotok és egyéb harci egységek. Az alapjáték szabályai könnyen elsajátíthatóak, egy-két óra tanulmányozás után már neki is veselkedhetünk az első csata lejátszásának. A játékban rengeteg, kidolgozott robottípus közül választhatunk, természetesen mindegyik más képességekkel, teljesítményadatokkal és fegyverzettel rendelkezik. A harc folyamán ezeket a harci egységeket mozgathatjuk (a tereptípustól és a csatamech sebességétől függően), és löhetünk velük. A találat sikerét illetve hatékonyságát befolyásolja a fegyverzet, a láthatóság, a pilóta tapasztaltsága, a szerencse (természetesen kockával is kell

dobni) és még sok más tényező. A játékban természetesen kettőnél több játékos is részt vehet, az erőviszonyokat a „scenario” (a harc előre kidolgozott körülményei) határozza meg. Minden harci egységnek külön „karakterlapja” van, amelyen a kapott sebzéseket jelöljük. Először a páncélzat megy tönkre, majd a robot végtagjai, végül a motor vagy a pilótafülke kerül sorra.

A játék egyik fő vonzereje az aránylag egyszerű, ámde nagy változatosságot kínáló harci rendszer, a másik a kiválóan kidolgozott háttértörténet. A BattleTech világáról eddig 27 regény jelent meg, valóságshűvé, könnyen elképzelhetővé téve az otthon, az asztalon lejátszott csatákat. A regények egy következetesen kidolgozott történelmi eseménysorra épülnek, amit maga a játék is követ! Az újabb és újabb játékkiegészítők követik a játék tervezői és a regényírók által kidolgozott történelmi eseményeket, lejátszhatjuk a játék fejlesztése közben kitalált, a Föld birtoklásáért folytatott tukayyidi csatát éppúgy, mint bármely más, a regényekben leírt ütközetet (esetleg más kimenetellel). A játék univerzumának állandó fejlődése, fejlesztése olyan változatosságot kínál, amely minden játék rémét, az unalmassá válást hivatott száműzni.

A játék szabályainak legutóbbi, átdolgozott változata a BattleTech Compendium: The Rules of Warfare c. könyvben található meg. A BattleTech, Third Edition doboz tartalmaz egy csomó BattleTech figurát és két játéktérképet is, az induláshoz ez utóbbi megvásárlását javaslom. Hogy a játék teljes legyen, megjelent hozzá egy szerepjáték is, a Mechwarrior (erről bővebben egy másik cikkben). A Mechwarriorban a BattleTech szabályait természetesen a harcok lejátszására lehet használni, és ez máris egy sikerpont a Mechwarriornak, hiszen egy nagyon jól működő, letesztelt harci rendszert alkalmaz.

A játék népszerűségét mutatja, hogy több BattleTech Center épült az USA-ban és Európában, ahol a játékosok a fantasztikus óriásrobotok pilótáiként küzdhetnek meg egymással, lélegzetelállító élményt kínáló szuperszimulátorokban. Nemrégiben készültek el az első BattleTech animációs filmek, amelyekben alaposan kihasználták a Silicon Graphics komputerek által kínált grafikai-animációs lehetőségeket. Talán nálunk is bemutatásra kerülnek ezek a filmek a közeljövőben, meggyorsítva a BattleTech hazai népszerűsítését.

-TM-

MASSAGE CLUB

Egy klubcsapat kapitánya, avagy a piroslámpás repülő bordély története

>>> Üzenet Jaq Mirror-nak a Spirál fedélzetére <<<

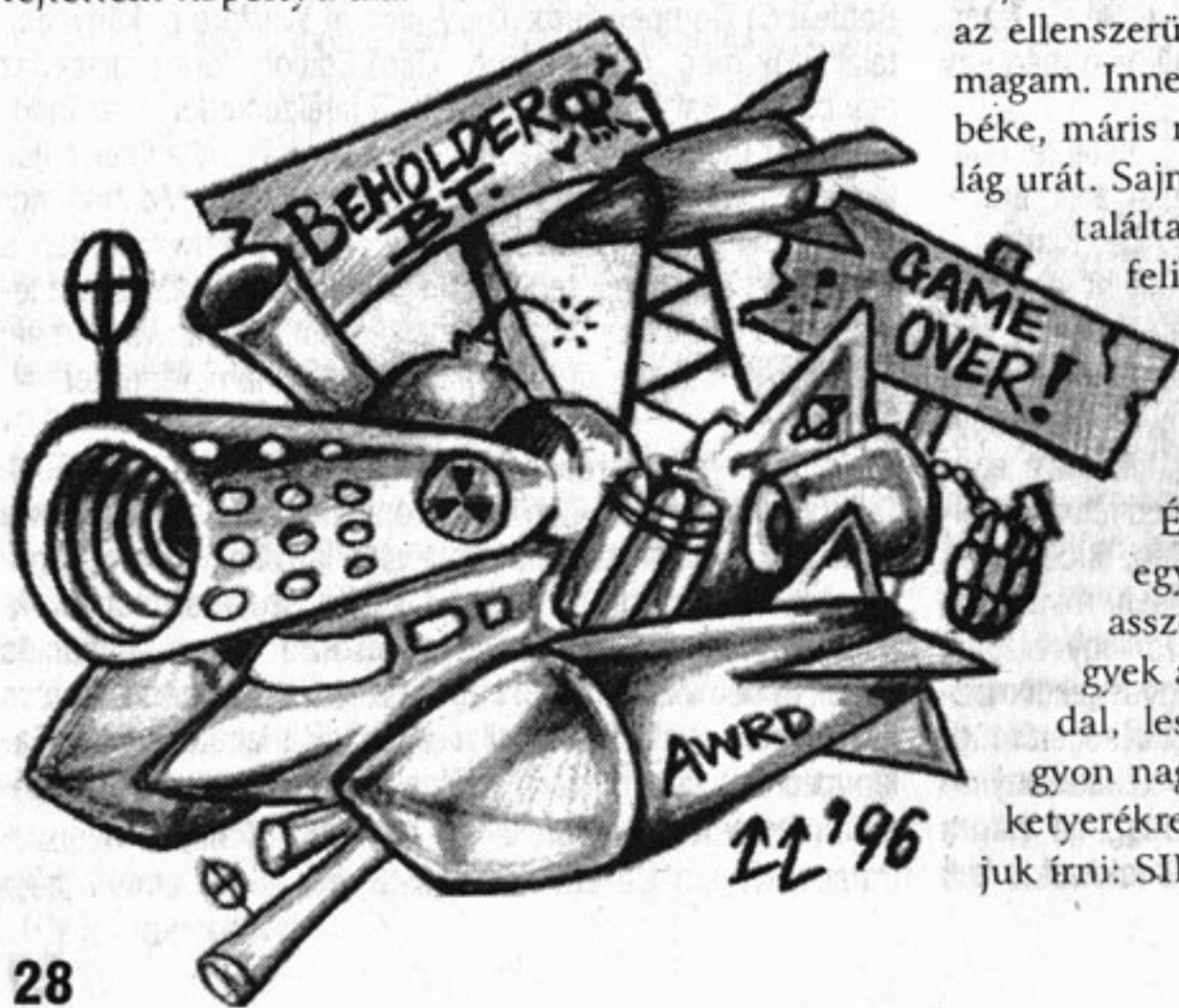
>>> Bbte kód. Massage Club, fax 69S.EX69. <<<

Azért üzenek, mert múltkor a kocsmai verekedés közben nem tudtunk igazán koncentrálni a beszélgetésre. Ha már így összehaverkódtunk, és kidobtuk azt a pár jófiút, szeretném ha tudnád: nem csak a helyiség vízkondicionálója volt túl magas alkoholtartalmúra állítva, tetszett amit magadról mondtál. Nem játszottad meg a nagyhalat, pedig a kikötőben láttam az ezüstösen csillogó Galleonodat parkolni, s a legtöbb hínárfaló erre már felvágott volna. Ha visszagondolok, nekem már az is furcsa, hogy egyáltalán itt vagyok. Tudod cimbora, nem hittem volna, ha pár évvel ezelőtt azt mondd, én a becsületes kis honpolgár, a posványokban lubickoló halacska kilövöm majd magam az űrbe, hogy egy istenverte repülő akváriumban keressem a boldogságom... Főleg nem egy hírhedt űrlokál parancsnokaként. Az biztos, hogy ez a sors fintora; mert mindig a végletekig szabadelvű voltam, s nem tudtam kiverni a fejből a fixa ideákat. Az igazság az, bármit is gondoltam, soha nem rejtettem kopolyú alá.

Talán az adta meg a lökést az egészhez, mikor valaki azt mondta nekem: „Barátom, nem ülhetünk az uszonyunkon arra várva, hogy mások oldják meg a problémáinkat. Minden lehetőség adott, hogy egy kis ésszel nagy dolgokat csináljunk. Ez az a hely, ahol mindennek vésszesen hamar lejár a szavatossági ideje, és az ésszerűségnek nincs tere. Ez egy Káosz Galaktika.” Megmondom őszintén, ritka giccses rizsának tűnt az egész, de mikor az ürge felhasználta a politikai kampánya szlogenjének, egy fél szektor kormányzója lett belőle és én vilámgyorsan elgondolkodtam. Ha süketelésből ilyen jól meg lehet élni, nekem is csinálnom kellene már valamit. Először arra gondoltam, rögtön a maximumra török, és én leszek a világ ura. Nem olyan képtelenség, mint aminek hangzik: csak elrabolok néhány zseniális tudóst, és kifejleszték velük egy pár csodafegyvert meg űrhajót. Idővel elárasztom a szektorokat valami „idegen lények támadnak a külső galaxisokból” című dumával. Rájuk eresztem a hajókat, de rögtön kifejleszttem az ellenszerüket is, és az egészen halálra keresem magam. Innen már csak egy farokcsapásnyi a világbéke, máris megkaptak jótévőjüknek engem, a világ urát. Sajnos rájöttem, ezt már csinálják mások,

találtam egy mezon roncsot Beholder Bt. felirattal a belső vázán. Egy kicsit utánaszaglászta az ügynek, de végül lemondta az egészről, a Beholder Bt. túl sötét bünszövetkezetnek tűnik ahhoz, hogy ujjat húzzak velük.

Én mondom Jaq, veszélyesebbek mint egy 15 gyerekes, elhagyott űrcápa asszony. Később arra gondoltam, kimegyek az űrbe egy szupergyors mozgó standdal, leszállóegységeket árulni. Állítólag nagyon nagy a kereslet mostanában az ilyen kis ketyerékre. Persze nem fogom nagy betűkkel rájuk írni: SIERRA változat, szerencsétlen kuncsaft



majd rájön magától, hogy ez volt az utolsó leszállása. Hamar elmerengtem a következményeken. A gumihadsereg (mármint a Taurus zsaruk) meg az esetleges túlélő kapitányok reménybeli hálája komoly kétségeket ébresztett bennem a szupergyors stand sebességének végtelenre fokozásával kapcsolatban. O.K. Tehát valami legális erkölcstelenséget kéne csinálni, azt hiszem mindenki így szedi ki a pénzt a többiekből. A két hét, amit magányos elmélkedésben töltöttem, egyértelmű mellék- és hiánytünetekkel vezetett rá a megoldás mibenlétére. Egyre erősebb kontúrt kezdett ölteni fejemben egy vándorkupleráj körvonala. Mivel minden fajban van valami közös, nem tűnt túl bonyolultnak az egész karrierem meredek ívű emelkedésének szolgálatába állítani. Persze valahogy még össze kellett szednem a beruházáshoz szükséges indulótőkét, így nem volt problémás rászoknom a korrupció élet apró trükkjeire. (Lásd. önmagát ötpercenként felhívó mobiltelefon, látszatemberkével teletömött iroda, maximális elismerés – kevés honorálás effektus és még ezernyi nyalánkság.) Szó mi szó, rövidesen eljutottam a beruházás szintjére, s beiratkoztam az Akadémiára. Időközben két bukott lány is csatlakozott az iparhoz, s mire elvégeztem a tanfolyamot, már megvolt az első kuncsaftköröm az életrevalóbb diákok, és a facér tanárok körében. Csakhamar rá kellett jönnöm, hiába öltem az utolsó fontom is a „Massage Club”-ba, az üzlet nem mindig hozott annyit, mint reméltem. Ugyanis a félig szétlőtt hajójú, fizetés nélküli legénységgel vándorszorgó, napkitöréstől kreolra barnult kapitányoknak nem volt mindig az az első gondolata, hogy a hajómon töltsék az őrdroidok lövéseitől rövidre szabott életük utolsó (pásztor)óráit. Így hát kénytelen kompromisszumot kötöttem magammal, s elkezdtem kereskedni. Vegyes érzésekkel vettem tudomásul, hogy a piac telítve van még nálam is gátlástalanabb haszonlesőkkel, akik módszeresen mindent elhappolnak egymás elől. Szinte akármiben utaztam, mindig valahogy más járt jól. Egy idő után arra a következtetésre jutottam, feltehetőleg azért van ez így, mert nem Karibiben utazok. Mégsem panaszkodom. Lecseréltem a hajóm kettes agyúra, ezzel talán esténként le tudok játszani egy malompartit, s rájön végre arra, hogy a fegyvereket



nem azért szerelem fel rá, hogy megnyerjem vele az intersztelláris szpojlerversenyt. A réginél ugyanis a Wesson limited melletti találati kijelzőn úgy berögzült a nulla, hogy múltkor megpróbáltam lekaparni, mert az a sanda gyanúm támadt, hogy matrica. Persze a terveimből nem engedek. Nem akarok itt gyökeret eresztetni, mint egy jóllakott karnoplantusz, ahhoz túlságosan fűt a kalandvágy. Hidd el Jaq, csak idő kérdése és mindenkit megcsap majd a szexuális forradalom szele, s nem lesz majd olyan kapitány, aki ne tenné tiszteletét a „Massage Club”-hálózat egyik szalonjában. Hiszen tudod hogy van, csak egyszer élünk... Akkor pedig érezzük jól magunkat! Addig is, neked ingyen egy menet. Ha felém jársz, nézz be!

Cimborád: *MERMALIOR KAPITÁNY (#1418)*



A Massage Club Art Project vállal egyénre tervezett „KG” logók, emblémák, címerek készítését. (levélpapírra, számítógépre vagy polóra)

Bármilyen ötlet, kívánság megvalósítását vállaljuk! (LL.) AZ ellenszolgáltatás részletei levélben, Mermalior kapitány (#1418) címén.

SZÖVETSÉGI

SZEMLE



STATISZTIKA

1996.07.01°

Sir Francis Drake jr	1
Karibi utazó	22
Kohn Bros Impex	14
Shin-To Corp.	2
Hunter	1
Indián	1
AZO 00/F árnyék	505
AZO 01/F lepke	361
AMO F11 halálmadár	25
AZO 00V Pöcök	447
AZO OR felderítő	156
AZO dang.11	65
AZO EPS pusztító	439
AZO FFa madárka	424
Zarg Tomboló	15
Havanna Szelleme	2
Hluppert Trade	3
Tigris II.	2
AZO HF Csali	111
AZO CK Hernyó	16
FD-2 Lélekvesztő	1
H.O.O.K.	1
Merc-Hán't	7
Nyomkereső I.	1
AZO D-Hárpia	13
AZO Vérengző II.	9
AZO E-23 Rejtőzködő	6
AZO 12P Rettentő	9
AZO Penge D21-1	4
AMO Lopakodó Veréb	16
Sd-34 Vámszedő	2
AZO B-1 Bulldog	1
AMO Hurrikán	2

légi győzelmek:	226
idegenhajók ellen:	161
zargok ellen:	146
mezonok ellen:	15
egyéb hajók ellen:	68
kapitányok ellen:	33
földi győzelmek:	6
sikeres kalózkodás:	10
priusz:	54
hírnév:	1008

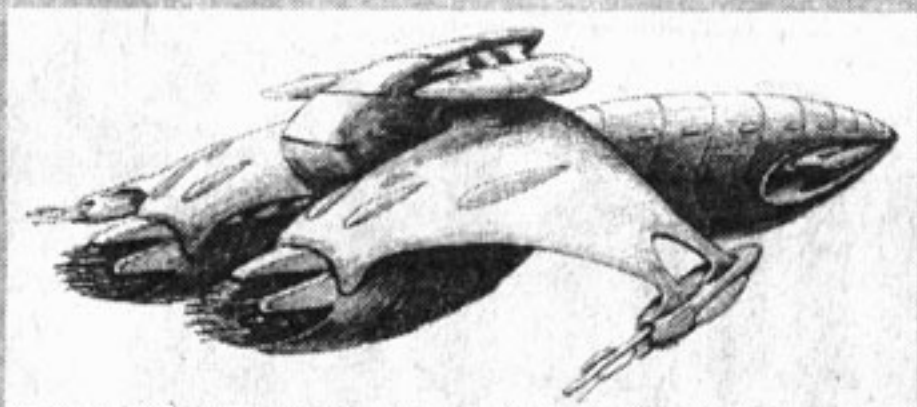
kereskedelem:	3
szerencsejáték:	6
karizma:	6
űrhajóvezetés:	5
manőverezés:	6
javítás:	5
leszállás:	4
hiperugrás:	4
robotika:	2
kézifegyverek:	2
nehézfegyverek:	6
kereskedőrang:	5
kalózzrang:	2
harci rang:	5

inszektoid:	4 %
karnoplantusz:	3 %
xeno:	6 %
ürcápa:	13 %
cerebrita:	9 %
triciplita:	16 %
ember:	44 %

Cyclon Unario:	49 %
Scorpion Sting:	35 %
Mercator Alpha:	13 %

Galleon Silver:	4 db
Mercator Beta:	2 db
Scorpion Thunder:	5 db
Cyclon Spacedog	3 db
Cyclon Spark:	1 db
Scorpion Lightning:	1 db

Alaptípus: Mezon 3—FT
Manőverező képesség: min. 6
Alapenergia: 60
Páncélzat: 40
Veszélyességi besorolás: 4



A Hurrikán a mezon flotta egyik büszkesége. A vele való találkozás a menekülési képesség legmegbízhatóbb próbája, ugyanis egy nyílt, szemtől-szembe való küzdelem igen csekély túlélési eséllyel kecsegtet. A Hurrikán külsőre egy rovarra emlékeztet, ami sok mezon hajóvázra igaz, ezek közül a 3—FT a masszívabb generációt képviseli, ellenállóbbá téve a komolyabb ütközetek esetére. A belső rendszerekben lezajlott inváziót elemző cerebrita történészek és tudósok, a csapatmozgásokat vizsgálva arra a feltételezésre jutottak, hogy valószínű: a mezonok szintén valamiféle rovartársadalomban élő lények. Sokan elképzelhetőnek tartották, hogy az inszektoidokkal hozható szoros összefüggésbe az agresszorok megjelenése, akik valamiféle szuperfejlett mutációi vagy renegát kisebbsége a rovarlényeknek. Természetesen az inszektoid királynők rögtön felemelték a hangjukat a vádaskodók ellen, hangoztatva, hogy eddig semmiféle bizonyítékot nem találtak az állításukra. A vitát a Cerebrita Nagytanács hivatalos bocsánatkérésével zárták le. AMO Hurrikánnal harcoló Elit Gárda túlélői szerint a gép nem legyőzhetetlen, mivel a pajzsai nem túl erősek, de a szerencsétlen kapitány arcába meredő hat drasztikus kinézetű ágyú (3 Sg—11 és 3 Sg—3T) nem sejtet sok jót. A fegyverzet pontos ereje a kutatások jelenlegi állása szerint nem megállapítható.

A kormány által fizetett likvidálási fejpénz jelenleg 4900 IGE. Forrás: BIKI adatbázis.

HÍREK A KÁOSZ GALAKTIKA VILÁGÁBÓL

☑ Új szolgáltatás indul! Nem tudsz aludni a kalóztól? Üldöznek a fejedre? Idegesít valamilyen kapitány? Valaki megtámadott? Nyugalomra vágysz? Infó kell? Mi segítünk! Bármilyen hasonló problémád van, fordulj bátran a HAL-álmadárkákhoz! Bármit elvállalunk: kereskedői karavánok védelme, kalózvadászat, kapitányok likvidálása, egyéni kérések stb. Természetesen minden munkára teljes diszkréciót vállalunk, és az elvégzett munkákért bőséges jutalmat kérünk. A fizetés módja közös megállapodás szerint történik. Ne felejtsetd el: HAL-álmadárkák!

John Mayday (#1652), William Feltcher (#1435), Plannie L. Wingo (#2488), Franklin Daniels (#4650), Nostradamus (#1946), Charlie Lownoise (#3771), Ryan Scott (#1707)

☑ Megalakult a KGB (Káosz Galaktikai Bizottság) nevű (most még) ember szövetség. Céljaink – egyelőre – információcsere, egymás segítése, A többit majd meglátjuk. Csatlakozni lehet:

Xeron da Chiefnél (Firesnake #4281) vagy Árnyéktűznél (Suzanne #3162)

☑ Kalózkodás! Unjátok már, hogy mindenki rátok vadászik? Szeretnél biztonságban rabolni, ölteni? Szeretnél több pénzt, hatalmat? Úrcápa vagy? Lépj be az első kalózsövetségbe! A Kalózlégió megváltoztatja az életedet! Jelentkezni lehet a Kalózkodás Fejedelménél:

(#2408) Szabó Zoltán, Nyíregyháza, Ungvár sétány 2.

☑ Tisztelt kollégák, üdv! Tettem pár javaslatot a programozóknak, amit megosztanék veletek is. Ha tetszenek, akkor írjatok ti is a készítőknél, mert ha sokan kérjük talán megvalósul! 1) kellene egy átad parancs 2) jó volna, ha lehetőség lenne IGE átutalására más kapitányok számára 3) Jó lenne, ha az űrbeli agressziót és a földit külön lehetne állítani 4) be lehetne vezetni úgynevezett Intergalaktikus Tőzsdét, és természetesen lehetne tőzsdézni 5) jó volna, ha lehetne venni/bérelni saját raktárat a kikötőkben.

Widowmaker (#4619)

☑ Cerebriták a Coglia szektorban figyelem! Szeretnénk alapítani egy érdekszövetséget. A szervezet főleg kalózkodással foglalkozna, de természetesen irtanánk a konkurenciát is. A szervezet tagjai egymásra BA parancsot adnának ki, és létrehoznánk egy közös adatbázist is. Javaslatokat és jelentkezéseket várjuk a 4619-es lajstromszámra. **Widowmaker (#4619)**

☑ Ember kapitányok! Ha tenni akartok valamit a hazátokért, ha hősök akartok lenni, akkor elérkezett a tettek ideje! Egyesüljünk a Tisztítótűz szövetségében, és tegyünk rendet a szektorunkban. Perzseljük fel a kalózkodókat, küldjük haza a zargokat, vegyük fel a harcot a mezonokkal. Ez az első lépés a jövőért, és hogy utódaink békében éljenek. Minden ember kapitány jelentkezését várjuk, akik tettekre készek a jövő érdekében az #1915-ös sector net hálózati számra David Frimenn névre. Jelszó: Nézd mindig az élet napos oldalát. **David Frimenn (#1915)**

Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

'96 július

Sokan kérdezték az előző szám statisztikája után, hogy mi az a hit. Nos, ez egy olyan érték, mely számszerűsíti a papi rangot – ezt csak a számítógép tartja nyilván, és csak én láthatom. Az utóbbi időben az hír is szárnyra kapott a játékosok körében, hogy a forduló elején kapott szövegben, mely szerint egyre távolodsz az istenedtől, ezt a hitet csökkenti. Megnyugtatók mindenkit, hogy ez téves információ, ilyesmiről szó sincs. **A JÁTEKVEZETŐ**

Azok figyelmét szeretnénk egy pillanatra kérni, akik rendelkeznek a mostanában terjedő járvány „fertőző elemével” – a szopókóval.

Mint tapasztalhattátok, ettől a tárgytól igen nehéz megszabadulni, és akihez kerül, az nagyon kellemetlenül fogja érezni magát. Ezért légy szíves ne hagyj, hogy a szopókó szabadon „garázdálkodjon”, adj ki rá egy KF 259 3 parancsot. Ezután vagy látogass el mielőbb a libertani Fény szentélyébe (ahol nagy eséllyel meg fog egy semmisülni), vagy keress valakit, aki el tudja a követ pusztítani. Köszönjük, hogy te is ügyelsz arra, hogy ne okozz kárt másoknak!
Alomörzök

AZ EDDIG MEGALAKULT KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA

Szám	Név	Jellemzés	Alakulás	Vezető	Szimbólum
9101	Alomörzök	Jó	93.11.23.	3821 Jerikó	Főnix
9102	Vasalt Bunkók	Semleges	93.12.23.	1506 Kőfejű Beldor	Eltaposott quwarg
9103	Serény Múmiák	Gonosz	94.01.07.	4709 Ithril	Mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104	Viharlégió	Semleges	94.01.27.	2883 Dort Amessix	Tornádó örvénylő tölcseré
9105	Lélektisztító Irgalmas Nővérek	Raia	94.02.13.	3448 Darkseid	Halványan vibráló nyunyónyűvő vikócmajom
9106	Arany Magisztrátus	Fairlight	94.03.27.	4116 Tour Wen	Varázskönyvből ömlő aranyló hatalom
9107	Ezüst Kígyó Szövetsége	Fairlight	94.04.08.	5343 Sasszemű Murshum*	Két, kört formázó ezüst kígyó
9108	Naplovagok	Raia	94.06.01.	1150 Red Tiger	Fehéren izzó tűzgömb
9109	Északi Driuda Szövetség	Sheran	94.06.15.	5604 Annak	Tölgyfakoszorú
9110	ZAN Rendje	Altalános**	94.06.21.	6666 Tb.gátló Vlagyimir	Bézs alapon édeskés illatú halálsikoly
9111	Ördögi Kör	Dornodon	94.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obszidián denevér
9112	Mesterek Bandája	Arnymanó	94.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Kincsekben dúskáló, vigyorgó Arnymanó
9113	Pusztítás Apostolai	Leah	94.07.25.	5646 Grath Morphus	Kasza
9114	Pöröly Rend	Altalános	94.08.15.	2195 Killer Thorn	Súlytásra emelt pöröly
9115	Igazság Keresői	Altalános	94.08.18.	3472 Dalamar	Lélekmérleg
9116	Ördögi Kör	Leah	94.09.05.	5326 Morholt, a vészhozó	Denevérek gyűrűjében fekete obszidián koponya
9117	Hófarkas Klán	Altalános	94.09.14.	2271 Quetzalcoatl	Hófehér farkasfej
9118	Két Kard Testvérisége	Tharr	94.09.19.	1375 Worm	Földbe szúrt kard
9119	Kvazárszklák Népe	Troll	94.11.07.	3189 Brutaliti	Véres csatabárdot nyalogató Troll
9120	Változás Gyermekai	Alakváltó	94.12.14.	5538 Zan-palánta	Nekrofun-bonsai
9121	Szamócák	Altalános	95.01.04.	2279 Dzsoki a gonosz	Szamóca
9122	Vashegyek Nemzete	Törpe	95.01.18.	4922 Csákányos Blendor	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó nap
9123	Acél Oklók	Kobudera	95.01.24.	3403 Ashkenor	Otthonát védelmező jade-sárkány
9124	Maffia	Gonosz	95.01.27.	1550 Megváltó	Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány
9125	A korona bajnokai	Altalános	95.02.14.	4842 McNewast	Egy koronára fonódó kígyó
9126	Aranysárkány	Raia	95.03.09.	3005 Memno	Aranysárkány
9127	A Pentagramma testvérisége	Altalános	95.03.17.	3616 Teriel de Gwyl	Lángoló Pentagramma
9128	Vérvörös Légió	Tharr	95.04.10.	2183 Rodin fia, Danair	Mindent elsöpítő hömpölygő armádia
9129	Az Illúzió Mesterei	Altalános	95.06.19.	2444 Fealefel Throm	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130	Az Idő Porszemai	Altalános	95.06.27.	4451 Einstein Junior	Kaleidoszkóp
9131	Ejtharcosok	Altalános	95.07.10.	1170 Rothdak, a Megtorló	Ejfeke kardról vörös vércsepp csapódik a porba
9132	Csontbrigád	Altalános	95.08.02.	2923 Trebor Yascorab	Mindent átható csapatszellel
9133	Smaragd Sasok	Alakváltó	95.08.08.	3519 Roberto	Egy tűzoszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ
9134	Fény Testvérisége	Jó	95.08.09.	4105 Avina	Fényt tükröző kristályvizű tó
9135	A mágia örökösei	Gnóm	95.09.21.	3334 Raven Timbertall	Egy kristálygömb belsejében épülő mágustorony
9136	Kerekorsó Rendje	Altalános	95.10.05.	1724 Téla Oriens	Néhány, tengernyi sörben tántorgó, és daloló alak
9137	Sheran Múmiák	Sheran	95.10.18.	5727 Shaquille O'Neal	Mosolygó rettenet rózsaszín bugyiban
9138	Szeretet Vándorai	Elenios	95.10.19.	2164 Gwylldyn	Csőrében mákrózsát tartó galamb
9139	Erdők Vándorai	Elf	95.10.26.	3813 Banális Ajlibibek	Szellőjárta fűzfaliget a csillagos ég alatt
9140	Ördögi Kör	Dornodon	96.01.22.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében vérvörös denevér
9141	Igaz Barátok	Semleges	96.04.17.	2008 Desconhecido Deus	Lelkekben élő igaz barátság
9142	Údvhadsereg	Altalános	96.05.09.	1500 Lord Axyz	Idős asszonyt szopógödörbe segítő ifjú harcos
9143	Ordo Mutantum	Mutáns	96.05.15.	1721 Fekete Lótusz	Nemesi díszekben pompázó Puhos Kópos

* a listában szereplő személy nem a KT vezetője, de hozzá fordulj a belépéssel kapcsolatban

** a belépés feltétele két tag ajánlása és bemutatkozó levél

Közös Tudati képességek fejlesztése

Azt hiszem mindenki egyetért abban, hogy a KT képességek fejlesztése érdekes és új színt hoz a játékban. Mivel ez a lehetőség most már igen hosszú ideje megvan, némi tapasztalatot szereztem ezekkel kapcsolatban, és ezt szeretném most megosztani veletek.

● **Leprogramozhatóság.** A legtöbben megértették, hogy mi az, ami megvalósítható, és mi az, ami túl bonyolult. Nagyon sokan próbálkoznak azonban azzal, hogy egy KT képesség „leple alatt” egyszerre több dolgot is kifejlesszenek. „Szeretnék egy KT képességet, ami egy picit gyógyít, egy picit regenerálja a VP-t, plusz támadást ad, és mellesleg kapunk egy háttérállatot...” NEM! A KT képességekre ugyanaz vonatkozik, ami a mesebeli dzsinn kívánságaira: egyszerre csak egy dolgot lehet kérni. Az utóbbi hónapokban nagyon kevés időm jutott a TF egyéb irányú fejlesztésére, a rengeteg kicsi dolgot csináló KT képességek felemésztették az időmet.

● **Szerepjátékos koncepció.** Mindnyájunk számára fontos, hogy a KT-k képességei szerepjátékos szinten kötődjenek a KT-hoz. Azonban rengeteg olyan KT képesség volt már eddig is, amely funkciójában alig különbözik egy másiktól, a szerepjátékos körítés, ami az igazi különbséget jelenti. Tudom, hogy ez a minőség alábbadása, de képtelen vagyok lépést tartani: ezért a jövőben, ha valaki egy már meglévő, funkciójában hasonló képességet akar kifejleszteni, amely csak a körítésben különbözik, akkor erősen javasolni fogom a már meglévővel azonos képesség kifejlesztését.

● **Képesség erőssége.** Sokan siránkoznak, mondván „XY KT-nak a képessége szerintünk sokkal erősebb, megengedhetné...” Minden új KT képesség elbírásánál rengeteg időt szánok rá, hogy megpróbáljam összehasonlítani a már meglévő képességekkel, TU-ra, TVP-re meg hasonló erőforrásokra átszámolni. Tökéletes egyenlőség persze csak akkor lehetséges, ha mindenki tökéletesen akarja a képességet fejleszteni (akinek ez a kérése, nyugodtan írjon)! Sajnálom, de mindenkinek el kell fogadnia, hogy a KT képesség ügyében a végső döntés a játékvezetőé. A döntés minden esetben elfogulatlan, és sok olyan paramétert is meg tudok vizsgálni, ami egy játékosnak nem áll rendelkezésére.

Még egy fontos dolog az erősséggel kapcsolatban a progresszív erősség, vagyis minél később fejleszt ki egy KT egy képességet, annak annál erősebbnek kell lennie. Ez részben természetesen igaz – sok mindent megengedek 4. képességnek, amit elsőnek nem! Azonban az exponenciális erősség nem jelenti azt, hogy egy 4. képesség számszerűleg 2-3-szor többet fog tudni, mint egy 1. Általánosságban, a 4., 5., 6., stb. képesség már nem lesz erősebb, mint a 3. (De esetleg egy 5. képességnek megengedek egy bonyolultabban leprogramozható, egyedibb dolgot, míg harmadiknak nem). Nem fogok engedélyezni olyan képességet, ami egy, már meglévő képességgel

azonos erősségű, és még azon felül tud pluszban valamit, tekintet nélkül a TU költségre.

Végezetül: a +10 támadásokat, sebzéseket, teljes VP regenerálást meg hasonló dolgokat semmilyen költség mellett nem engedélyezem, mert ezek felborítják a játékegyensúlyt!

● **A megbeszélés folyamata.** A legjobb mindig a szóbeli megbeszélés (péntekenként általában elérhető vagyok a Keleti Szövetségben (Havanna), a legtöbb kártyaversenyen előfordulok, és néha felbukkanok a Holdbázisban (csütörtök és vasárnap du. a legvalószínűbb), de persze a legtöbb KT vezér számára csak a levél elérhető. Első fordulóra mindenképp javaslom, hogy több ötletet küldjétek, és a képesség fejlesztésének kezdetekor (sem sokkal előbb, sem sokkal később)! Ekkor ki fogok választani egy vagy több képességet, ami megvalósítható, az én javaslataimmal. Ilyenkor szokott jönni a bibi: „Felejtse el az utolsó ötleteket, a te módosításaidal nem oké. Itt vannak a TELJESEN ÚJ javaslatok!” Mit csinálhatok? Ismét válaszolok, újabb javaslatokkal. Erre újból kapom a „nem oké” levelet. A helyzet az, hogy nem viccből írom a módosító javaslatokat, hanem mert úgy ítélem, hogy ezekkel elfogadható a képesség. Ha tíz levélen keresztül gyözköd valaki, hogy márpedig úgy legyen a képesség, ahogy ő akarja, vagy mindig új javaslatot küld, azzal nem csak a saját idejét meg az enyémet rabolja, hanem mind a háromezer TF játékosét. A megbeszélés azt a célt szolgálja, hogy a KT útmutatásai, ötletei (és persze jóváhagyása) alapján ÉN megcsináljam a KT képességet, és ezt bizony nem csak a te kívánságaid befolyásolják, hanem rengeteg egyéb dolog (erősség, leprogramozhatóság stb). Ha valaki a 4-5. verziót sem fogadja el, akkor nyilvánvaló, hogy a kifejlesztés nagyon el fog húzódn.

● **KT tárgy.** Minden KT, ami megért legalább 400 napot, legalább 30 tagja van, kaphat egy nem tápos, szerepjátékos, nagyon kevés programozást igénylő KT tárgyat. Ehhez valamilyen, a KT-ra jellemző küldetést kell teljesíteniük (aki nem tud magának kitalálni, annak adok én).

Elképzelhető, hogy minden igyekezetem ellenére a 6. KT képességtől csak azt fogom engedélyezni, hogy a KT kiválaszt egy, már meglévő képességet, és azt fejleszti ki.

Összefoglalva: minden KT vezetőt kérek, hogy csak a végső, KT által elfogadott ötleteket terjessze előlem, fogadja megértéssel a javaslataimat, és próbálja segíteni munkámat azzal, hogy lemezen, szövegfile-ban eljuttatja a végleges enciklopédiát és minden egyéb anyagot, ami a KT képesség leprogramozásához szükséges. Minden, KT képességgel kapcsolatos levélre iratok dátumot, KT számot és karakterszámot is. És mindenképp kérem a türelmeteket, sajnos előfordulhat, hogy egy KT képesség felrakása több hetet is késik, ez annál valószínűbb, minél bonyolultabb a képesség.

TIHOR MIKLÓS

Alamar kérésének hosszú ideig próbáltam eleget tenni – sikertelenül. Mint kiderült Alex Vampirsson a csatorna környékén kóborol, ezért nem akadtam rá. Mikor végre sikerült üzenetet váltanunk, azonnal beleegyezett egy találkozóba, s igazi „ősmágushoz” méltóan teleport útján érkezett a megbeszélés helyére.

– Helló Alex! Ismét egy árnymanó, a KT-tokból már a harmadik tag lett a beszélgetőpartnerem. Azt hiszem, egyik más KT sem dicsekedhet ezzel, de egy „árnymanó ősmágust” nem lehet kihagyni a sorból! Páran azt rebesgetik, hogy saját magadat illetted ezzel a címmel, de szerintem ezt csak a rosszakaróid terjesztik. Ki nevezett el így?

– Azt hiszem, hogy nem egy konkrét személy, hanem szakmai hozzáértésem hatására kaptam ezt a nevet.

– Ez azt jelenti, hogy te vagy a legnagyobb árnymanó varázsló?

– Az árnymanók között varázslóként is én vagyok a leg-hatalmasabb.

– És még miként vagy a legelső a fajtársaid között?

– Fajtársaim többségéhez hasonlóan én is a tolvajmesterséggel alapoztam meg hírnevemem, de nekem sikerült továbblépni a varázsló tudományok felé, majd az utóbbi időben Leah „híveként” is jelentősen fejlesztettem magamat.

– Na de menjünk sorjában. Hogyan lett a világegés ágrólszakadt túlélőjéből árnymanó ősmágus? Ki voltál a tűzvihar előtt, és hogyan kerültél Erdauinra?

– A mágia családi örökségként folyt az ereimben, és így a mágussá válás elkerülhetetlen volt. Ezt mindenki könnyen megértheti, aki hallotta születésem legendáját. (34. Holdtölte a szerk.)

– A válaszod csak félig volt felelet kérdéseimre, így ismét megkérdezem: Ki voltál a tűzvihar előtt, és hogyan kerültél Erdauinra?

– Ez most már nem lényeges, az a fontos, hogy most ki vagyok és hogy ki leszek.

– Ne baragudj, de ha talányokra bukkanok, félig megválaszolt kérdésekre, akkor el kezd furdalni, bajtani a kíváncsiság. Harmadszor és egyben utoljára érdeklődöm: Ki voltál a tűzvihar előtt, és hogyan kerültél Erdauinra?

– Úgy érzem, hogy még nem érkezett el az idő, hogy ezt a kérdést részleteiben megválaszoljam, de persze ez nem jelenti azt, hogy sohasem derül fény a múltira.

– Elnézést a kicsit személyes kérdésért, de te, aki sok szempontból az egyik legbatalmasabb árnymanónak tartod magad, még soha nem nyertél egyik Alanori olimpián sem. Sem a tolvajversenyben, sem a harcban. Hogy lehet ez?

– Eddig igazából egyik olimpiára sem készültem fel, mert nem tartottam elsőrendű céloknak a jó helyezések elérését. S persze a szabályok sem az árnymanóknak, hanem az izomagyúaknak és a militaristáknak kedveznek.

– Eddig? Ez azt jelenti, hogy a legközelebbire komolyan fogsz készülni?

– Ha abban a pillanatban nem lesz fontosabb dolgom, amely hosszú távú céljaim elérése felé visz, akkor ez elképzelhető. De a pillanatnyi szabályokkal valószínűleg semmiképpen nem lehet reális esélyem a győzelemre.

– Mik azok a hosszú távú céljaid amelyek esetleg akadályozzák az olimpiai készülétedet?

– Bár az isteneket nagyrésztben a kalandozók szolgálainak tartom, akik éppúgy függnek híveiktől, mint azok tőlük, de az általuk adott varázslatok nagy segítséget nyújthatnak, és mivel a helytartói városokban már nem tudok több varázslatot megtanulni, így csak Leahtól szerezhetek újabb varázsigéket. Emellett fontos küldetésemnek tekintem az Önálló Árnymanó Köztársaság megalapítását.

– Ez a név mit takar?

– Ez egy olyan saját törvényekkel rendelkező állam lesz, melyet nem az Alanorban tespedő Boraxok, hanem a legrátermettebb kalandozók fognak irányítani.

– Ez azt jelenti, hogy nem az árnymanóknak lesz benne vezető szerepük, hanem minden fajnak, amelyeknek van kiemelkedő kalandozó egyénisége?

– Természetesen a vezető szerep a legrátermettebbeké, azaz az árnymanóké kell hogy legyen, de kisebb hivatalokat lehet, hogy majd mások is szerezhetnek.

– Visszatérve egy korábbi válaszodra, állítólag Alanorban vannak olyan nagytudású mágusok, akik taníthatnának neked újabb hatalmas varázslatokat. A céljaid között szerepel-e a csatornán való átjutás?

– Bár szerintem az alanori mágusoknak nem a tudása, hanem a könyvtára nagy, mindenféleképpen meg akarom látogatni őket. Már kaptam ígéretet valami elfőtől, hogy megtanítsz. De nem akarok ész nélkül átúszni a csatornán, inkább megvárom amíg a lelkes felfedezők feltérképezik számomra az ismeretlen területeket.

– Azt hallottam, hogy amikor a Kvazárszikelák népe tudati háborút indított ellenetek, te voltál a fő célpont. Mi volt az oka ennek a támadás sorozatnak és mi lett a végeredmény?

– Az ok valószínűleg egy-egy lopásban rejlik. A tudati csaták pedig azt bizonyítják, hogy a trollok gyávák voltak ahhoz, hogy szemtől szembe megtámadjanak. Azt hiszem a gnóm boltosok tanúsíthatják, hogy a konfliktusnak mi vagyunk a győztesei.

– Mi a véleményed a jelenleg Erdauinon zajló, vagy a közelmúltban lezajlott jelentősebb dolgokról? Gondolok itt például Vlagyimirra, Pumpára és Chara-dinra.

– Sajnos az már sosem fog kiderülni, hogy Vlagyimir mit kezdett volna az indukátorokkal, mert páran sokkal okosabbnak tartották magukat ennél a félisteni kalandozónál, és buta agyukkal beleavatkoztak egy olyan konfliktusba, amit nem értettek meg igazán. Pumpáról sem gondolom, hogy varkaudarjai rosszabbul irányították volna a városokat, mint Borax vízfejű helytartói. Azt ugyan nem tudom megítélni, hogy Chara-din mekkora veszélyt jelent Ghallára, de megjelenése könnyen felboríthatja az istenek közti kényes egyensúlyt. Ahogy már korábban említettem, szerintem az istenek jelentős mértékben függnek követőiktől, így

Chara-din is attól a pillanattól válhat veszélyessé, amikor kalandozókat fogad papjaivá.

– *Ha lehetne egy kívánságod, ami teljesülne, mi lenne az?*

– Halhatatlanként kísérfni végig az árnymanó állam virágzását.

– *Végezetül, ha kérdezhethnél valant egy kalandozótársadtól, akkor kitől és mit kérdeznél?*

– Dögvéstől kérdezném meg, miképpen tett szert élőholt sullárjára, bár a remák megölésének módszerére is kíváncsi vagyok.

Újabb és újabb kérdések, amik megválaszolásra várnak. Mindenesetre legalább lejegyzem az interjút. Hol a tollam????!!!



Régi kötelességemnek tettem eleget, mikor Darkseid kérésére Yasminát kerestem meg. Végül Libertan mellett bukkantam rá.

– *Szia kedves Yasmina! Had gratuláljak a szépségversenyen elért helyezésedért!*

– [szégyenlős mosoly] Köszönöm, meglepetésként ért.

– *Kezdjük a kérdéseket az elején. Ki vagy, ki voltál a Tűzvihar előtt?*

– Anyám egy erdei elf hercegnő, akit elcsábított egy drow elf harcos. S bár anyám nem volt férjnél, az elfek szemében „törvénytelen” gyermeknek számítok. Mikor nagykorú lettem, elhatároztam, megkeresem apámat. Útközben ért a tűzvihar, immár nem volt értelme se előre, se vissza mennem. Hosszas vándorlás után értem Erdauinra.

– *Nagyon sokat ballottam rólad, és az az érzésem, hogy a legtöbb dologban, ami e félszigeten történik, valamilyen módon „benne van a kezéd”. Hogy van ennyi mindenre energiád?*

– Hát, az energiám fantasztikus barátaimból merítem. Ők doppingolnak, adnak erőt és segítenek.

– *Nagyon sok barátod van?*

– Mondjuk inkább úgy, hogy ellenségről egyről sem tudok. Vagy van? Nem, nem tudok egyről sem.

– *Mi az, ami mostanában leginkább foglalkoztat?*

– Chara-din és a dimenziókapuk. Nem akarom, hogy visszajöjjön a Káosz-isten. Rengeteg aggasztó hírt kaptam nyugatról. A kalandozók félnek, összébbhúzódnak, este kicsit több fát dobnak a tűzre... Nem akarom, hogy félelem legyen Ghallán.

– *Hasonló okok miatt vettél részt a ZAN-indukátorok rombolásában is?*

– Hát persze. És a bárdversenyek is ezért vannak. Hogy ne a fegyvereké, hanem a hangszereké legyen a szó.

– *Sokan indultak a bárdversenyen? És sok gond van vele? Mesélf róla egy kicsit bővebben.*

– Az idén több mint 70 induló volt, ez tulajdonképpen sok, de ahhoz képest, hogy hány kalandozó van, kevés. Jobb lett volna, ha többen énekelnek. Gond az nincs vele, mert a zsűritagok lelkiismeretesek, gondosan és lelkesen végzik feladatukat. Jövöre viszont Távoli Vizeket ki fogom tiltani, mert tavaly is, és az idén is ő nyert. Ezért ő fog zenélni és énekelni a xantroxí esküvőn.

– *Milyen esküvőről van szó?*

– Két jóbarátom fogad egymásnak örök hűséget, és utána hatalmas lagzit csapunk. Az eseményre rengeteg vendéget hívtak meg, a közeli barátokon kívül minden Közös Tudat vezetőjét is. Én leszek az eskető papnő.

– *Térjünk egy kicsit más témára. Úgy tudom azon kevesek közé tartozol, akik már több Közös Tudatnak is tagjai voltak.*

– Kettőnek. Az Igazság keresőinek is részt vettem az alapításában, de úgy gondolom megtaláltam a magam igazságát, és most a Pentagramma Misztikus Testvériségének vagyok a tagja.

– *Miért váltál ki az Igazság Keresői közül?*

– Nem éreztem úgy, hogy egy tudat vagyunk. Itt, a pentagrammában, olvadtam össze igazán tudattestvéreimmel. Érzem, hogy itt tartozom valahova.

– *És annak nem volt köze a dologhoz, hogy megromlott a viszonyod Dalamarral? Hiszen végül is férjfeleség vagytok. Vagy csak voltatok?*

– Igyekszem vigyázni arra, hogy személyes érzelmeim ne befolyásoljanak olyan döntésekben, amelyek több kalandozót érintenek, mint pl. egy Közös Tudat. Az Igazság Keresőinek az alapításában nem annyira meggyőződésből vettem részt, inkább csak Dalamarnak segítettem azzal a feltétellel, hogy ha hív a Pentagramma, elenged. Így részese lehettem a Testvériség születésének. Úgy érzem itt valóban egy tudatba forrtam testvéreimmel, megtaláltam a magam igazságát, nem keresem többé. Dalamarral a viszonyunk ez után romlott meg. Számomra elfogadhatatlan, hogy megölt egy terhes nőt. Tehát nincs összefüggés.

– *Régebben azt lehetett ballani, hogy sikerült őt „megjavítanod”. Ezek szerint ez mégsem sikerült?*

– [sűrű fejrázás] Végül is nem is kell – az már nem Dalamar lenne.

– *Mint Elenios bívő, hogy vélekedsz a bűvölésről?*

– Ha a tolvaj lop, akkor az Elenios hívó bűvöl. De ha a kódexet egy kicsit is komolyabban vennék, akkor sokkal kevesebb súrlódás lenne. Akit ez kicsit bővebben érdekel, keressen meg engem.

– *Én úgy ballottam, hogy Te nem bűvölész.*

– Én nem a bűvölést, hanem a korlátlan bűvölést ítélem el, jöllehet magam számára megtiltottam. De fogadásból, és kihívásokat el szoktam fogadni. Most például nagy kísértést érzek, hogy Setét Patkánytól és Deuce-től visszabűvöljem, amit elloptak barátaimtól.

– *Ha teljesülne egy kívánságod, mit kérnél?*

– Jújj, ezen még nem gondolkodtam. Talán valami varázstárgy, aminek segítségével mindenkinek a kívánságát teljesíteni tudnám.

– *Még egy kérdés: szerinted kit keressek meg legközelebb, és milyen kérdést tegyek fel neki?*

– Hú, ezen még nem gondolkodtam! Rengeteg érdekes, figyelemre méltó kalandozót ismerek, túl hosszú lenne a lista, reménytelen, hogy mind szót kapjanak. A hagyományok szerint azonban két nevet mondanom kell. Nagyon régen nem kaptam hírt a lányomról, Elvanshalee-ről. Megtennéd, hogy megkeresed? Sihayát is leányomként szerettem. Kíváncsi lennék, hogyan tört borsot Toborzásgátló Vlagyimir és Sistergő Pumpa orra alá.

– *Hát majd igyekszem utánajárni. További sok szerencsét és boldogságot!*

– Lesz?

Na tessék, megint egy kérdés! Mindenesetre megpróbálok elmenni erre az esküvőre, ha minden igaz, sok érdekes kalandozóval fogok ott találkozni. Addig pedig... nos mindenki elmélkedjen az eddig ballottakon.

TREM

A PÁRDUC



A gattini fogadó söntése semmiben nem különbözött Erdauin hasonló intézményeitől. A füstös, pálinkaszagú, döngöltpadlójú helyiség ácsolt asztalainál együtt ültek mindenféle népek, hogy terveket szőjenek, üzleteljenek, vagy éppen csak iszogassanak. A zsúfolt teremben alig valaki figyelt fel az újonnan érkezett idegenre.

A belépő férfi magas, bár nem különösebben testes ember volt. Egy pillanatra megállt az ajtóban. Szürke, résnyire nyitott szemei körbecikáztak a termen, mintha keresnének valakit, majd bezárta maga mögött az ajtót és a pulthoz lépett. Fején nem viselt kalapot, barna egyenes haját vörös



pánttal szorította le. Vállára bő köpönyeget terített, mely alól csupán barna bőrcsizmája és kardja markolata látszott ki. Vállán egy letakart tárgy lógott, mely kilógó része után ítélve egy szokatlan formájú lant lehetett. A férfi a pultnál ült le, sört rendelt, és némán kortyolni kezdte.

Wallax, a sarokasztalnál üldögélő kobudera unottan nézett fel az ajtónyitásra. Már órák óta kártyázott cimboráival, és bizony vesztett rendszeren.

– A szentségit, Thurgo! – lökte oldalba a mellette ülőt. – Látod mi van a fickó vállán?

– Látom hát. Egy lant lehet – válaszolt a kérdezett, egy félfülű, kopasz törpe. – Nyilván vándorénekes.

– Lant bizony. Méghozzá a formájából ítélve khardani.

– És?

– Mit és? Te eszement üregi borz! Valaha, az égés előtt Khardanban készültek Ghalla legjobb és legdrágább lantjai. Állítólag varázshatalmuk is volt, bár ebben nem hiszek. Mindenesetre régen egy ilyen lantért akár 200-250 aranyat is megadtak. És én Erdauinon még nem láttam ilyen lantot. Kapiskálsz már?

– Akkor most biztos szép summát érhet. De hogy szerezzük meg?

– Ugyan! Amikor elmegy, elkapjuk. A Sukival együtt hárman vagyunk.

– Aha! – riadt fel neve említésére a sarokban szunyókáló árnymanó. – Persze, persze – és már hortyogott is tovább.

Miközben a kobudera és a törpe társa terveiket szövögették, az idegen újabb sört rendelt. A csapos készségesen elé-tette a színig töltött kupát, majd a köpeny alól kilógó lantra mutatva megkérdezte:

– Ritkán látott szerszám ez errefelé. Csak nem bárd volna uraságod?

– Afféle – jött a kurta válsz.

– Nem dalolna valamit? Szívesen állnám cserébe amit fogyaszt.

A férfi előbb húzódozott, de a csapos és a körülötte állók unszolásának végül engedett. Megoldotta köpenye alatt a lant szíját, kézbevette, és megpendítette a húrokat.

*„Csupasz pengémen ragyog a nap.
Lantomon büszke dal fakad.
Ha zúg vihar, vagy nap ragyog,
A vér szava hív, én indulok.*

*Járhatok távoli tájakon.
Vagy nővel vígan elvagyok.
Ha zúg vihar, vagy nap ragyog,
A vér szava hív, én indulok.*

*Régóta nem rémiszt a balál.
Egyfelé járunk, bű cimborák.
Ha zúg vihar, vagy nap ragyog,
A vér szava hív, én indulok.”*

A teremben senki nem ismerte az egykori vérvadászok dalát, így lelkesen ünnepelték a dalnokot, aki a további unszolások ellenére vállára vette lantját, és a sörébe mélyedt.

Wallax, akit eddig lekötött az ork pálinkával teli korsó, most maga is a pult felé fordult, hogy tetszését nyilvánítsa, ám harsány kurjantása ezúttal bentrekedett.

– Leah segíts! – suttogta a kobudera és tágra meredt szemekkel az idegen vállán lógó hangszert bámulta. Az olajmé-csek lángjának fénye táncolni látszott az ébenfekete lant kacskaringós, holdezüstből vert díszítésein. – De hát ez lehetetlen!

Thurgo, aki nem értette barátja viselkedését, keményen megrázta a kővé dermedt kobudera vállát.

– Hé, cimborá! Olyan vagy, mint aki kísértetet lát.

– Mintha azt látnék! – ocsúdott fel Wallax. – Az a lant pontos mása a Párduc lantjának. Más nem lehet, hisz az egész csak egy legenda – bizonygatta magának.

– Miféle lant meg legenda? Végre a jó öreg Toprongy Su-
kit is felvilágosíthatná valaki.

– Igaza van a Sukinak, Wallax. Elárulhatnád végre, hogy mi ez a zagyvaság a lantról meg holmi legendáról.

– Nem ismeritek a Párduc legendáját? Akkor elmondom – kezdett bele a kobudera. – Valaha, kb. 400 évvel ezelőtt létezett egy szervezet, amely magát a Vérvadászok Szövetségének nevezte. Ghalla történelmének legképzettebb, legtökéletesebb bérgyilkosaiból állt. A vérvadászok nem csak a gyilkolás művészetét értették felsőfokon, de otthonosan mozogtak az élet minden területén. A Párduc egyike volt a legjobb vérvadászoknak. Ha nem a legjobb. Sokfelé a Dalnok néven ismerték, jellegzetes mithrilveretes khardani lantja miatt, mely pont úgy nézett ki, mint ez itt – mutatott az idegen vállán lógó hangszerre. – A legenda szerint, bár a vérvadászok 200 éve eltűntek, a Párduc időről időre feltűnik, hogy vérbosszúkat teljesítsen be.

– Lári-fári! Egy bérgyilkos kísértet! Nem kell minden poros mesét komolyan venni, csak mert látsz egy hasonló lantot – gúnyolta a törpe cimboráját.

– Csakhogy a legenda szerint a lanton csak egy dallamot lehetett játszani. És nem figyelted, hogy a fickó is csak egy dalra volt kapható?

– Ugyan Wallax! Túlzásba viszed a képzelgést. Inkább azt beszéljük meg, hogy kapjuk el.

Körülbelül egy óra telhetett el, amikor a bárd kiitta sörét, felállt és elindult kifelé. Az ajtóban egy pillanatra megállt, végigmérte a sarokban pusmogó hármast, és kilépett a sötét utcára. Megvárta, míg szeme hozzászokik a sötéthez, majd rövid tévovázás után elindult kelet felé. Halvány mosollyal nyugtázta a fogadóból kiosonó három árnyat. Az árnyékok rövid tanakodás után háromfelé váltak, és eltűntek az éjszakában.

– Ügyes! – mosolygott magában a bárd, és látszólag gondtalanul folytatta útját. Alig hagyta el az utolsó házat, amikor a sötétből egy alacsony alak körvonalai bontakoztak ki.

– Állj meg barátom! Nehéz lehet azt a lantot cipelni, majd én átveszem tőled.

– Üdvözöllek Thurgo, Brugo fia.

A törpe egy pillanatra megdöbben és szerepéből kiesve dadogta:

– Te... ismeresz engem?

– Ki ne ismerné a félfülűt? De nincs veled dolgom. Menj utadra, amíg mehatsz.

A bárd enyhén oldalt fordult, egy rövid ideig fülelt, majd érezhető tisztelettel szólt bele a sötétségbe:

– Lépj elő Huerro! A Kí mesteréhez nem illik a bujkálás.

A kobudera, aki eddig úgy hitte, észrevétlenül közeledik, döbbenetesen lépett elő. „Honnan ismeri ezt a nevet? Hisz így csak a süvöltő-hegyi kolostorban hívtak. Az pedig elpusztult.” Ezen töprengett, miközben két lépéssel közelebb lépett a bárdhoz. De a válaszra nem tudott rájönni.

Thurgo, látva hogy ellenfelük figyelme társára irányul, úgy döntött itt az idő, hogy felgyülemlett dühét kitöltse. Két apró lépéssel közelebb araszolt, és harci bárdját meglendítve az emberre rontott, hogy egyetlen fergeteges támadással elsöpörje. Az idegen nyugodtan fogadta a rohamot. Vékony acélkardjának markolata észrevétlenül csusszant kezébe. Enyhén oldalt lépett, hogy elkerüljön a támadás vonalából és kardját mereven előre tartotta. A kinyújtott penge derékba törte a törpe rohamát. A harci bárd erejét veszítve hullott a dalnok lába elé. Mire Thurgo lenézett a mellkasára, a csillogó penge már újra a köpeny alatti tokjában pihent. A törpe arca összerándult kínjában, térdre esett, majd némán oldalra dőlt. A fekvő alak körül felderengő kékes aura jelezte, hogy működésbe lépett egy Deus ex Machina. Egy villanás, és a földön heverő törpe helyén csupán átható ózonillat maradt.

– A Mester üdvözetét küldi – fordult a bárd a dermedten álló Wallax felé.

A kobudera agyában összetolultak az emlékek. A hosszú évek, amelyeket a süvöltő-hegyi kolostorban töltött. A néma, végtelennek tűnő gyakorlások. A felemelő érzés, amikor először tudta tökéletesen uralni a Kít. És jöttek tovább a képek: Lelki szemeivel újra látta öreg mesterét, ahogy kedvenc tanítványának hátat fordítva a kolostor mesterköve előtt medítál. Kezében újra megrándultak az izmok az emlékre, ahogy az orgyilkos tör az öregember hátába hatolt. Tudta, hogy nyílt harcban nem lenne esélye. A lehanyatló alak mellől felragadta a mesterkövet, köpenye alá rejtette, és sietve kifelé indult. A lehető legmesszebb akart jutni, mire észreveszik a gyilkosságot. De nem sikerült. Hamarosan a nyomába eredtek, és el is kapták volna, ha nincs a tűzvihar. A levegő hirtelen elviselhetetlenül forró lett. A láthatáron feltűnő tűzfüggöny pillanatok alatt elérte üldözőit és végigsöpört rajtuk, nem hagyva mást maga után csak hamut és csupasz csontokat. Huerro felkészült a halálra, lehunyt szemmel várta az iszonyatos véget. Mivel semmi sem történt, néhány pillanat múlva kinyitotta a szemét és megdöbbenett attól, amit látott. A mesterkő kékeslilán izzott, búrát vonva maga és a



kobudera köré. A búrán kívül tombolt az elszabadult pokol. Huerro üveges tekintettel nézte a halál örült tobzódását.

A vihar elvonultával a búra és vele együtt a mesterkő is elenyészett, Huerro magára maradt a pusztulásban. És most itt ez a bárd, és feltépi az emlékeket. Vajon honnan tud dolgokat, és mit akar?

A másik kívárta, míg a kobudera az emlékeivel küszködik, csak amikor magához tért, szólalt meg újra:

– Elszámolni jöttem!

Ez a két szó elég volt Wallaxnak, hogy megértse, csapdába esett. Tudta, menekülésre nincs esélye, így hát támadott. Mivel varázsolni már nem volt ideje, oldalra szökkent, és vasalt bunkóját vízszintesen meglendítve próbálta elkaszálni az idegent. A bárd, számítva rá, kissé oldalt és hátra lépett, majd vékony pengéjét a lendülettől előremozduló Wallax mellébe döfte.

A kobuderába belehasított a fájdalom. Tudta, hogy meg fog halni. Még utoljára megátkozta az árnymanót, aki Deus ex Machináját ellopta.

– Ki vagy te? – nézett fel a fölémagasodó alakra. A bárd szenttelen arccal nézte a térdeplő Wallaxot.

– Ki? A nevem Berain Con Therra.

– Con... Con Therra – hörögte a lehanyatló kobudera. – A Párduc!

A Párduc véres kardját a fekvő alak zekéjébe törölte és a ház sarka mögött lapuló, halálra vált árnymanóval egy cseppet sem törődve, némán indult kelet felé. Toprongy Suki üveges szemekkel figyelte, ahogy a bárd három lépés után semmivé válik és nem marad utána más, csak halk, szellő sodorta lantpengés:

*"Ha zúg vibar, vagy nap ragyog,
A vér szava bív, én indulok."*

BELEGIL



Mindenkihez!

Következő soraim nem kapcsolódnak a játékhoz túl szorosan. Azt se tudom igazán, miért írtam. De remélem, azért nem volt teljesen fölösleges, és néhányan megértik, hogy mit is szerettem volna mondani, s hogy mit is érzek.

Kevesen vagyunk, nagyon kevesen. S mégis, megtesszük mindazt, amire az emberek milliárdjai vágnak, s vágytak az évszázadok során. Kiválasztottak vagyunk, talán ez a helyes szó. Mert legyőzzük a tért, s az időt, új, eddig ismeretlen dimenziókat nyitunk meg. Ezernyi formában létezzünk, tudjuk miként érez a harcos, a bölcs s a kitaszított. Ismerjük a győzelem és a bukás ízét egyaránt. Szembenézünk a kihívással, hiszen ezért létezzünk. A legtöbbször győzünk, mert kezünket nem kötik meg a társadalmi korlátok. Igen, ezek vagyunk mi. Hetente néhány órán át. Világot teremtünk, világot álmaink szerint. Itt a fehér sose fekete, a jó jó, a gonosz gonosz.

Álomvilág. Egy világ, melyben nem a káosz az úr, ahol az ember ér valamit. S lehetőség van kitörni, nem csupán néma szemlélője vagy az életnek, mely körülötted folyik. Álomvilág ez, tiszta és egyszerű. Mindaz amire vágyunk. Álmodók. Csupán álmodók. De ne feledjétek, az emberiséget az álmodók tették nagygyá, s nem a szürke kisemberek. Mert az álmodók mindig valóra váltják álmaikat, előbb vagy utóbb. Te, aki szerepjátékot játszol, egy kicsit más vagy mint a többiek. Nem több, nem is kevesebb, egyszerűen csak más. Vágyaink vannak, amiket nem félünk kimondani, igaz ködösen, burkoltan. Ez csodás dolog, hiszen valamikor így születtek a foradalmak. Vannak elképzeléseink, van fantáziánk. Tehát képesek vagyunk valami mást, jobbat alkotni. Nem most, nem rögtön. De eljön majd egyszer az idő. Az idő, mikor tehetsz majd valamit azért, hogy ez a világ

jobbá váljon. S akkor majd gondoldj arra, hogy egy voltál egykoron az Álmodók közül, s cselekedj majd szívedre hallgatva, lehetőségeid szerint.

Ezt üzenem mindenkinek.

VÖRÖS LEIF



Tisztelt hölgyeim és uraim!

Nagy örömmel tudhatom Önökkel, hogy az I. Ghalla Szépe verseny véget ért, és a beérkezett ajánlások alapján a zsűri eldöntötte a helyezést, és az igen értékes díjak sorsát. Mivel a vártnál talán va-

lamivel kevesebb szavazat érkezett, ezért a zsűri átdolgozta a pontozás rendszerét. Valamivel nagyobb hangsúlyt adtunk a zsűripontoknak, hogy könnyebben rangsorolhassuk a hölgyeket. Szerencsére az új pontozási rendszer továbbra is korrektnek bizonyult olyan szempontból, hogy a több ajánlást kapott hölgyek végeztek az előkelőbb helyeken.

De lássuk hát, kik is azok a hölgyek, akik megdobogtatják külsejükkel a férfinép szívét. (Itt szeretném megjegyezni azt is, hogy Önök közül sokan nem csupán a külső, de a belső adottságokat is figyelembe vették ajánlásaikban. A zsűri az ilyen ajánlásokat természetesen elfogadta, de a verseny elsősorban szépségverseny volt, és a külsőben kitűnő hölgyekre vártuk a szavazatokat.) Szeretném továbbá megköszönni, hogy az ajánlások többsége indoklást – nem bizonyítást! – is tartalmazott. Néhány hölgnél ezekből idézni is fogok.

21 ponttal a harmadik helyen egy kedves, fekete hajú, ember hölgy, **Belladonna** végzett, akit nekem is van szerencsém ismerni. *„Karcsló alakja, büszke járása nemes származásról ad tanúbizonyságot.”* Díja egy igazgyöngy fülbevaló, VI. Borax király felajánlása.

26 ponttal lett második Ghalla egy igen közismert elf leányzója – **Yasmina**. *„Egy igen kedves, tiszta arc. Kortalan, örökifjú elf. Igaz szív. Ragyogó szellem.”* Díja egy ametiszt medál VI. Borax, illetve 10 arany Hápszi felajánlásában.

A verseny győztese **Szirial, a szende**, egy sokak által lenyűgözőnek tartott kobudera hölgy, aki 33 pontjával szerezte meg az elsőséget. *„Te gyűk fel, bogy az űrben repülsz. Körülölel a sötét kozmosz, de Te nem félsz mert tudod, bogy a nagy feketeség közepén ott ragyog egy csillag, barátságosan pislákolva meleg fényt áraszt magából...”* Díja egy királyi korona, melyet VI. Borax király ajánlott fel a verseny győztesének.

A helyezettnek fogadják szívből jövő gratulációját. Ne gondolják azonban, hogy ezzel vége is a nyeremények sorának, hisz a nagylelkű felajánlásoknak hála, a zsűrinek jópár különdíj kiosztásával is meg kellett küzdenie.

A legszebb ember hölgynek járó különdíjat a verseny harmadik helyezettje, a szépséges **Belladonna** kisasszony tudhatja magáénak. Nyereménye Nimgil Ario úr jóvoltából egy pirkít, egy dözmöngszív és egy mákrózsa. Szintén dobogós helyen végzett az ajánlások egybehangzó véleménye szerinti legszebb elf hölgy – **Yasmina**. Díja egy szent jogar, amit Otyik úr ajánlott fel. Azt hiszem nem kétséges, hogy a legszebb kobudera hölgy **Szirial, a szende**, aki nem csak saját nemzetségén belül bizonyult a legszebbnek. Nyereménye egy tankánykarom, egy Deus ex Machina, illetve egy gyönyörű kékorchidea. A fenti díjak felajánlója, Ashkenor úr jóvoltából a díjak a második legszebb kobuderát is megilletik, de mivel ezen a ponton a zsűri nem tudott döntést hozni, ezért a különdíjat két kobudera hölgy, **Sörpilla** és **Charna Sea Linessa** kisasszonyok között osztjuk meg. Sörpilla kisasszony a tankánykarmot és a kékorchideát, míg Charna Sea Linessa kisasszony a DEM-et tudhatja magáénak. Saját fajom, az alakváltók legszebbje, az ajánlások tanúbi-

zonysága szerint nem más, mint **Kasza Blanka** kisasszony. *„...megpillanthattam bófehér arcát, és gyönyörűen csillogó zöld szemét.”* Nyereménye egy ezüst nyaklánc, két borostyán függő és egy téfea agy. Leah legszebb híve **Szirial, a szende** lett, akinek mindannyian kezdjük már megtanulni a nevét. Díja egy ezüst nyaklánc, egy arany karperec, egy téfea agy és egy trikornis szarv. A fenti két hölgy, díjuk felajánlójának, Igor Konovaljovnak egy ízben a segítségét kérheti, amit mindenképpen teljesít, ha az nem ellenkezik vallási kötelezettségeivel. Más isten hívei is ajánlottak fel különdíjat hittársaik részére. Így az I. Ghalla Szépe versenyen a legszebb Fairlight hívő hölgy **Sasszemű Murshum** lett. *„A világegés óta nem találkoztam nála nyílabb, kedvesebb, jószívűbb lánnyal.”* Díja egy ezüst karkötő, amit Hápszi ajánlott fel. **Nerina Claruseda** semmiképpen nem nyerhetett hasonló díjat, mint az előző, lévén még nem híve egyik istennek sem, ám „kárpótlásul” ő a legszebb hitetlen hölgy az idei versenyen. *„Tündöklő szépsége mellett a nap fénye nem több erőlködő pislákolásnál, a szeme oly ragyogó, mint a felbőltlen égbolt...”* Nyereménye egy obszidián függő, Mr. Elem-Elek felajánlása.

És végül, de nem utolsó sorban következzen az a különdíj, melyet a zsűri maga hozott létre a beérkező felajánlásokból. A díjat az a hölgy érdemli, érdemelte ki, akire a legszebb, legjobb, legmeggyőzőbb, a zsűrinek leginkább tetsző ajánlás érkezett. Idén ez a hölgy nem más mint **Elfeanor** kisasszony. Nyereménye egy királyi korona, melyet a neves Don Caloni ajánlott fel versenyünk résztvevőinek. Álljon hát itt teljes egészében az az ajánlás, mely ezt a szép ékszert szerezte Elfeanor úrhölgy számára.

„A csillagok ragyogása az, ami szépségeddel felér, mikor csiszolt kincseid hangját bozza felém a szél. Meglátni és megszeretni egyet jelentett nekem: ékszereid csillogása nyakadon, s kezeden. Vaskos pénztárcádat szívesen megfognám, nyakéked aranyát biz meg is csókolnám! Mit nekem egy mákrózsa mindezen gyönyörért, bisz egy árnymanó szemének a kincs a legszebb fény. De midőn Amor nyíla érinté szívemet, egyetlen vágyam elnyerni kezedet! Elfeanor kedvesem jöjj, kelj egybe velem!”

Aki pedig a verset szerezte nem más, mint Mr. Elem-Elek.

Mint talán fogalmazásomból idáig is kitetszett, a szépségverseny nem egyszeri és megismételhetetlen volt, folytatása várható. De az már nem ilyen lesz mind ez. Hogy milyen is lesz pontosan, még mi, a zsűri tagjai sem tudjuk, de van már pár elképzelésünk. Amint határozottunk megosztjuk Önökkel, ne feledjék hát: közeleg a II. Ghalla Szépe verseny! Mindenesetre ha akad Önök között olyan, aki szívesen részt venne a további hasonló versenyek megszervezésében és lebonyolításában, kérem jelezze azt felém. További sikerekben gazdag kalandozást, a hölgyeknek őszinte udvarlókat, az uraknak szép hölgyeket kívánva búcsúzik a zsűri tagjai nevében:

VERES IGNÁC (#4725)

AVINA: Kard és toll

Utam során, ha kiégett földhöz érek,
 Eszembe jut sok Rólad szóló ének,
 Ó Ghalla, hová lett régi fényed,
 Toll, vagy Kard volt-e nagyobb dicsőséged?

S volt e olyan isten, ki Reád lenézett,
 És látta a pusztítást, mit egy ember végzett.
 Kezét nem nyújtotta, hiába is kérted,
 Toll, vagy Kard lesz-e, megbocsátni e vétket?

Békében élt itt ezerarcú néped,
 És nyugalomban szálltak feletted az évek,
 Fájt-e vajon, mikor utolért a végzet,
 Kard, vagy Toll volt-e, mely kiállt akkor Érted?

Te megmaradtál, s a reménynek élhetsz,
 Hogy Ghalla egyszer újra feléled,
 S otthont ad majd megfáradt szívednek,
 De Kard és Toll lesz-e, fegyvere hitednek?

TÁVOLI VIZEK: Pumpa futása

(részletek abból a hősi énekből, mely a varkaudar-háborúban
 küzdő harcosok tábortüzeinél elhangzott dalokból íródott)

Hogy Sistergő Pumpa fekete hadával
 békés városokhoz végül közelkerül,
 megmérkőzni ama szörnyű armadával
 egyre több a bátor, aki ellenszegül.

Támad villámfelhő: égő tüzek korma
 gomolyog alóla, és iszonyú parázs.
 Mormol egy kis alak, erősen gnóm-forma:
 – Nesze neked Pumpa, itt az ellenvarázs!



A behemót hörög, hangja vést-kiáltó:

- E néhány kis férget egészben lenyelem!
 elemelkedik egy karcsú alakváltó:
- Rendben, vén szörnyeteg, táncolj akkor velem!

Suhint baltás törpe, egy halomra hágyva:

- Én halálig kitartok! Rendületlenül!
- És szól az árnymanó, egy torkot átvágva:
- Ó, mennyi szép érték! S mind őrizetlenül!

Varkaudar bajnok dübörög a síkra,

- s éjszín zászló alatt bömböl: – ... nincs kegyelem!
- Egy elf lány nyílvevesszőt illeszt hosszú íjra:
- Most mi jövünk – mondja. – Gyerünk, szép fegyverem!

Vissza! – szól halkán egy kobudera mester

- Vagy számotokra én leszek a Feledés!
- Pikkelybőrű mutáns izzó sárga szemmel
 sziszeg háta mögül: – S én a meglepetés...

Kopasz troll dörmögi: – Hogy' fűzzem övemre
 trófeának e felsőbbrendű faj fejét?
 Párban, vagy tucattal? Sorban, vagy csak szemre
 tetszően jelöljem ki mindegyik helyét?

Zászlaját elhányva fut, rohan az ellen;
 még a nagyhatalmú Pumpa is menekül.

- Emberként küzdöttem végig a háborút
- szól egy szálás harcos –, s helyt álltam, emberül.

FALCON CASTAGIR: Lennék

Szeretném megtenni, mit nem lehet:
 Mondani, mit szavakkal nem lehet.

Lennék bár szívárvány, ívelő,
 A nap sugarától éledő,
 Büszke sólyom, magasban szárnyaló,
 Könnyű szellő, a mezőn vágató,
 Kis felhő, könnyeit hullató,
 Édes csók, vágyakat hordozó,
 Lennék költő, rímekkel verselő,
 Szerelmes dal, szabadon szerető...

De mivel csak egy poéta vagyok,
 Némán szeretek, s tovább hallgatok.

TERIEL de GWYLL: Emlékezz...

Emlékezz...

Sámán táncol ezüst fényben...

Emlékezz...

Sárkányének zeng a szélben...

Emlékezz...

Mágus botján rőt fény lobban...

Emlékezz...

Hiszél már az angyalokban?!

Smaragdszín szemekben fény villan...

Emlékezz...

Izzás kél a szimbólumban

Emlékezz...

Együtt voltunk ott a múltban

Emlékezz...

Testvér; Testvéred voltam.

Táncoltunk a Kövek Körében

Emlékezz...

Kántáltunk piramis tövében

Emlékezz...

Szerettünk repülni az éjben

Emlékezz...

Sokan voltunk, akkor, régen.

Emlékezz...

Emlékezz velem, Testvérem...

SÖTÉTLELKŰ DÁLIA: Szomorú...

...mikor lebukik a nap,
 az égen.
 ...mikor elveszik a dal,
 az éjben.
 ...mikor kialszik a tűz,
 egy létben...
 A szél pernyét űz
 a léghen,
 mikor méla csend honol
 a mélyben.
 Amikor borús est borul
 egy lényben...

TÁVOLI VIZEK: Ki ő?

Kiért harcolsz ezernyi szörnyvel,
 dacolsz istennel, emberrel?
 Ki az, ki úgy bánik a könnyel,
 mint egy harcos a fegyverrel?

Ki szúrja át szíved szemével,
 mint rablólóhúst a jó szakács?
 Kin nem győz ármányos eszével
 a Birodalmi Nagytanács?

Ki facsar ki piciny kezével
 minden aranyat belőled?
 Ki tudja csókjai hevével
 kiégetni az erődöt?

Kiért ugrasz ki ablakokból
 félig öltözve éjszaka?
 (majd e dicstelen alkalomból
 kerülő úton mész haza...)

Ki ámít, kábít, felvidámít,
 s lomboz le minuták alatt?
 Ki az, kinek semmi se számít
 – bár homlokkal törj be falat?

Ki hív, kacag, ölel révülten,
 majd szívszaggatón ki zokog?
 (Míg te csak álldogálsz szédülten,
 és zúgó fejedet fogod...)

Ki oly szelíd, mint nyári zápor?
 – s olyan keserű, mint a méz?
 Ki felé vágyódsz tőle távol,
 s kitől futnál, ha mellette élsz?

Ajánlás:

Hercegem, tudd meg, tőle ered
 egyaránt bölcső és temető;
 Szítja, majd lehűti a heved;
 Szolgád és urad. Neve: Nő.



Üdvözöllek, Ismeretlen. A nevem Villámló Penge – talán már hallottál rólam. Kérlek, ne ítéld pusztán a külsőm alapján; nem minden drow szívében lakozik gonoszság. Egy történetet szeretnék elmondani Neked; egy régi álmot, mely talán nemsokára valósággá válik...

Hőség és por. Ha az ember behunyja a szemét, akár azt hihetné, sivatagban jár – elég azonban egy mély lélegzet, vagy akár egyetlen pillantás, hogy megtörjön az illúzió. A levegő kesernyés íze, a látóhatárig húzódó fekete-szürke buckák, a halott vidék – senki sem tévesztheti össze holmi sivataggal a Kiegyezett Földet. Kevesen járják e kietlen vidéket. Akit erre vet a sorsa vagy a vakvéletlen, általában mindent megtesz, hogy egyszer s mindenkorra maga mögött tudhassa.

Néma csend van; hallgatásba burkolózik a kihalt táj. Csak a kövek halk pattogása hallatszik, ahogy a Nap egyre feljebb emelkedik a tiszta, kék égen. A dombok árnyéka hosszan nyújtózik a síkságon, s homályba borítja a száraz völgyeket. Eletnek, mozgásnak semmi nyoma. Azaz...

Az egyik dombtetőn magányos alak, egy elf áll. Az eget kémleli, hiába; a kék végtelenben nyoma sincs felhő-

nek. Az elf sötét arcán nem látszik csalódottság. Erre számított. Régóta érik már benne a terv, és most végre eljött az idő. A körülmények tökéletesek.

A drow mozdul, munkához lát. Lassan, megfontoltan ténykedik; itt az idő nem, csupán a pontosság számít. Mozdulatai nyomán rúnák sokasága, utóbb jókora pentagramm születik a fekete porban.

Az utolsó vonalak bezárása után a magányos alak a pentagramm középpontjába lép. Arcán nyoma sincs izgalomnak, pedig tudja: most dől el minden. Ha elképzelései jók voltak, az ősi drow rúnamágia felerősíti majd a varázslat hatását; ha nem, a kudarc következményei kiszámíthatatlanok.

A sötét elf felemeli kezét. Hangja először halk kántálás csupán; majd ahogy a percek telnek, egyre erősödik. A pentagramm felett halványan remegni, vibrálni kezd a levegő. Felhevült kövekre, emésztő forróságra gondolna az avatatlan szemlélő – pedig a gyülekező mágia ereje mutatkozik meg ilyenformán. A délelőtti égbolt kissé megsötétedik; kéksége egyre mélyül.

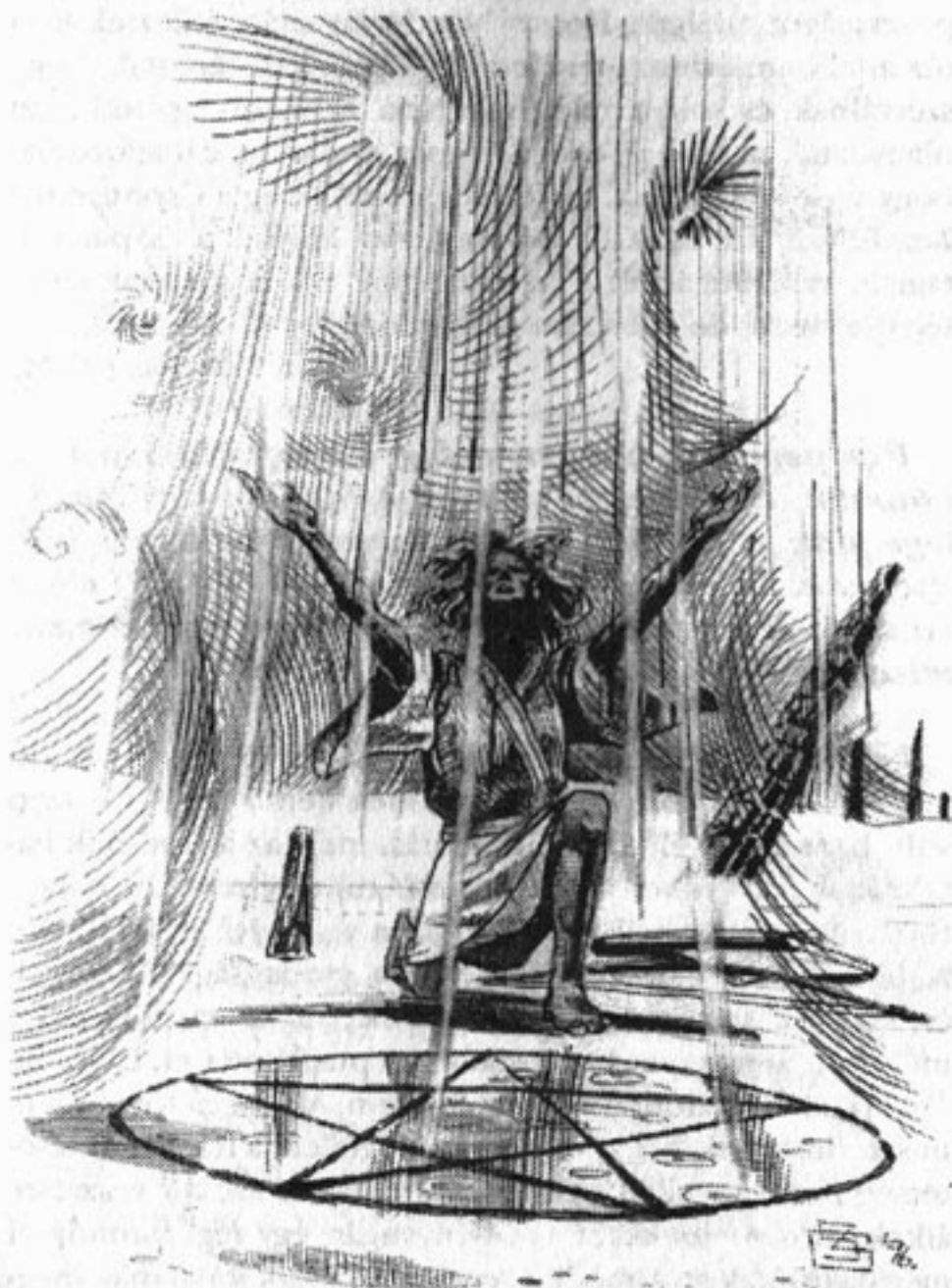
A drow hangja már kiáltás; hangszíne megváltozik, mélyebb tartományokba csap. A rúnák zölden foszforeszkálnak. Fényüket már nem nyomja el az egyre erőlenebb napfény. Szellő támad, utóbb szellé erősödik, de a rajzolatokat már mágia telíti; tornádó sem törölhetné el többé őket.

Az égen apró felhőfoszlányok jelennek meg, majd elképesztő sebességgel duzzadni és örvényleni kezdenek. Nemsokára hatalmas viharfelhők kavarnak a vidék felett, elfogva minden fényt. A gigantikus örvény középpontja alatt szembántó zöld fénnel izzik a pentagramm.

A kántálás torokhangú üvöltéssé torzul; az elf arca démoni maszknak tűnik a zöld ragyogásban. Haját, ruháját tépi az orkánná erősödő szél, de a felkavart por felhői nem érhetik el; útjukat állja a rúnákból sugárzó erő. Nem ura önmagának; mozdulatait, gondolatait a mágia irányítja. Kezei maguktól ereszkednek le, majd lendülnek ismét az ég felé. Egy végső, sikolyba forduló kiáltás – a zöld fények villámként ragyognak fel, majd kihunynak. És a magasból válasz érkezik. Vakító, kék villámív szaggatja szét a sötétséget; a nyomában születő mennydörgésbe beleremeg a föld.

Az elf kimerülten roskad térdre. A varázslat minden maradék erejét kiszívta, de többre nincs is szükség. Előbb csak néhány hatalmas csepp érkezik, majd egyre gyorsuló ütemben, végül szinte már vízesésként áradva ömleni kezd az eső.

VILLÁMLÓ PENGE





Ezúttal megfogadtatok a kérésemet, mivel közel egyidőben négy KT is küldött bemutatkozót magáról. Nem akartam senkit sem kibagyni, így most mind a négyet elolvashatjátok. Elsőnek következzen a Mágia Örökösei KT (#9135), az Autognóm Tudati Közösség, ahogy magukat a levelükben nevezik.

Ááhh... Igen! Milyen kellemes és felemelő érzés is reggelente megfürdetni elmédet a bensődből nap mint nap felszínre törő energia hullámaiban! Micsoda öröm formába önteni erődöt, megvalósulni látni a benned is szunnyadó mágikus hatalom egy-egy aprócska szikráját!

Megfordult-e már az agyadban, hogy milyen ereje lehet egy varázslatnak, ha annak létrejöttét többen együtt akarják? Elméledtél-e már azon, hogy tudásod mennyivel nőhet, ha egy közösség tagjává válsz, ahol társaid nap mint nap megosztják veled a tapasztalatokat?

És gondoltál-e arra, hogy egy olyan csapat tagjaként, ahol hasonló gondolkodású fajtársaid között lehetsz, örökre számúzheted magadból az egyre nyomasztóbbá váló magány, unalom, és néha a mindenkire rátörő védtelenség érzését?

Közöttünk, a mestervarázslók és nagyhatalmú papok mellett tudósokat, kíváncsi felfedezőket, művészelkeket sőt, kiváló harcosokat is megismerhetsz. Sok olyan érdekesség színesíti ezentúl életedet, mely ugyanolyan fontossá válhat számodra, mint a mágiaimádat.

Mi a mágikus erőd fejlesztésének lehetőségét és a faji egység szilárd érzését tudjuk nyújtani neked. Mielőtt elköszönnek, még hadd kérjek tőled egyet, függetlenül attól, hogy közénk lépsz-e, vagy sem: Sose tagadd meg gnóm mivoltodat! Vállald büszkén, hogy ennek a különleges fajnak a gyermeke vagy! A mágia ereje legyen veled!

MEHANIDAS TRAK (#3542)

Azt hiszem számíthatunk majd egy-két meglepetésre ettől a KT-tól, a gnómok mindig képesek megdöbbeníteni az embert. Gondoljunk csak arra, hogy micsoda szenzációs felfedezéseket tettek az utóbbi időben (AK5 és AK6 belső borító a szerk.)! A következő tudat, mely bírt adott magáról, a nevével sokat elárul. Azt hiszem mindent megtennének azért, hogy a nemes madarakhoz hasonlóan megtanuljanak repülni. A Smaragd Sasok (#9133) KT mutatkozik be a következő sorokban.

Smaragd Sasok. Ghalla történelmének egyik leghatalmasabb alakváltó törzse. Olyan hatalom birtokosai, amelynek megszerzésére csak egy alakváltónak van lehetősége.

Háború... Tűzvihar... Pusztulás.

A Tűzvihar kis híján mindent elpusztított. Majdnem mindent... De szerencsére néhány fiatal suhanc életben maradt, ők az egykor hatalmas törzs maroknyi túlélői. Őseink egykor híresek voltak bölcsességükről, természetfeletti képességeikről, a tudásról, amelyet csak a mi népünk birtokol. Ez a maroknyi túlélő elhatározta, hogy felkutatja az alakváltó nép azon titkait, amelyeket őseink magukkal vit-

tek a pusztulásba, és visszaállítja a törzs nevének egykori fényét.

Tisztában vagyunk vele, hogy ez csak együtt sikerülhet. Várjuk azokat az alakváltókat, akik úgy érzik, testük nem csupán eszköz a mindennapok küzdelmében, hanem érzik a tudatuk legmélyén szunnyadó erőt, amelyet egyesítve eddig ismeretlen távlatok tárulhatnak népünk elé. Lehet aurád fekete, vagy vakítóan ragyogó, nem számít. A lényeg, hogy lelkedben éljen őseink szelleme!

Smaragdfény vigyázza álmotokat Testvéreink!

SMARAGD SASOK (#9133)

Minden jókívánságom az ősi titkok megfejtéséhez! Az újabb tudatnak meglehetősen érdekes neve és története van. Ez a Csontribrigád (#9132) KT.

A Csontribrigád története

A Namír háborúban fegyveresek maroknyi csapatát áruházzal vádolták, és száműzték a Nagy Namír Homoksivatagba. E csapat tagjai megfogadták egymás között, hogy addig nem nyugszanak, amíg be nem bizonyítják ártatlanságukat. A hosszú idő alatt, amíg a sivatagban tengették életüket, hozzáedződtek a kegyetlen körülményekhez, külsejük megváltozott. Egy idő után a környező népek csak Csontribrigádként emlegették őket. A világegés (furcsa módon) számukra a szabadulást hozta.

Miután kivergődtek a Nagy Namír Üvegsivatagból, kiégett pusztaságot találtak. Hosszú vándorlás után érkeztek el a tűz által nem érintett területekre. Ekkor elhatározták, hogy szétválnak, és ki-ki a maga útját járja. Azonban egy idő után hiányoztak a régi társak, a csapat szelleme, elhatározták, hogy újra egyesülnek. Ekkor alapították meg a Csontribrigád Közös Tudatot. Azóta is folyamatosan keresik a csapat volt tagjait, valamint azok leszármazottait. S a régi társak sorra térnek vissza, de a létszám még mindig nem teljes...

TREHOR YARCOSAB (2923)

Hát nem lesz könnyű dolog összegyűjteni a régi csapatot, de remélem sikerül! A különös történetek, legendák a következő tudat történetéből sem hiányoznak. A Pentagramma Testvérisége (#9127) előre elküldte a bemutatkozóját, meg is van a jutalmuk, mivel így előbb ismeri meg őket Gballa.

Valamikor az idők kezdetén, a mai világ kialakulása előtt kezdődött a Jel története. Akkor még nem csak egy jelkép volt, hanem egy élő, lüktető entitás, mely az akkor élők hatalmának forrása volt. Az akkori világot ez élte, ez hajtotta, szinte ez volt a világ. Mégis hiába volt a Jel ereje, a világ lakóinak minden bölcsessége, tudása, gazdagsága, őket is elérte a vész. Ismeretlen ellenség bukkant fel az univerzum mélyéről, amely magát a Birodalmat pusztította el. Lakói hiába voltak beavatottjai a Lélek, Szellem, Akarat és Univerzum misztériumának, hiába volt erejük végtelen, a feledés és a sötétség homálya ellen nem volt fegyverük. Lassan vesztésre álltak, mikor felbukkant a reménység: egy régi formulával megalakították az Álmodók rendjét, és éltük fonalának meg-

szakításával kikerültek a világ körforgásából, hogy valahol máshol ismét felbukkanjanak. A véletlen hozta, hogy itt kerültek vissza e síkra. Csakhamar tudatára ébredtek egymás jelenlétének és összefogtak, hogy visszanyerjék erejüket. Ehhez már hozzá is fogtak, és azóta már mindannyiukban ismét él a Jel ereje. Megesküdtek egymásnak, hogy folytatják őseik munkáját, a titkok, természetfeletti erők és a Misztikumok terjesztését. Ők azok, akiket nem elégítenek ki a felszínes magyarázatok, akiket nem tévesztenek meg a hatalmat ígérő hamis szavú lelkek szövevényei. Együtt erősek, és elérik céljukat. Álmodók, és a végtelen út beavatottjai, akik ismerik a szavak igazi jelentését. Ha lélekben hasonló vagy, vonz a Misztikus út, keresd a Pentagramma viselőit! Ne tévedjenek meg a jel sokféle színei, mi egyek vagyunk...

A Magiszter megbízásából: FORESTER ELREVIN (#1848)

Ma sikeres napot zártam, érdekes történeteket ismertem meg, boldogan bajtom álmra a fejemet. Továbbra is várom a Fény Testvérisége (#9134) bemutatkozóját! Mellettük Az Idő Porszeméi (#9130), Az Illúzió Mesterei (#9129), A Vervörös Légión (#9128), az Aranysárkány (#9126) és A Korona Bajnokai (#9125) küldjenek bírt magukról.

TREEM

ELIZEUS: Egy elveszett világ, avagy a tűzvihar előtt

A múltat fedi a tűzvihar fátyla,
Ellobban ez is, mint lobbanó fáklya.

Egy elveszett világ: ez az enyém,
Nem csak egy álom, hisz emlékszem én.

Zöldellő lombok suhogtak a szélben,
Lantoknak hangjai szálltak fel az éjben.

Vidámság, kacaj, bánatra sok öröm,
Ez zengett a hegyek között, nem a véres közöny.

Mint gyermek: boldogságban éltem,
Szaladtam, futottam, de senkitől se féltem.

Bátorság, merészség, szerelem, remény
Ezt ígérték nekem, hogy ily jövő az enyém.

Hittem benne, hinnem kellett,
Így nőtem fel a családom mellett.
De egy napon elveszett az öröm,
Fellángolt a tűz, mint pusztító özön.

És véget ért a dal,
Elhamvadt az élet,
Csak én maradtam meg,
Hogy hírt vigyek most néked.



Mert hír volt mit én láttam,
Egy félszigetnyi álmra – tudom rátaláltam.
És most a múltat fedi a tűzvihar fátyla,
De újra zöldül a lomb, és szól a lantok száza.

Chara-din ellen, avagy a tudás hatalom

Köszönet: Nimgil Arionak (#4290), Mentha Arvensisnek (#4067), Élesszemű Verielnek (#1742) és Jerikónak a programért...

Üdvözet Vándor!

AMIT TUDUNK:

- Rengeteg másik dimenzióbeli szörny jelent meg Ghallán.
- Dögvész egy ismeretlen isten híve.
- Chara-din rúnakövek vannak minden nyugati város körül.
- Egyes kalandozók találtak dimenziókapukat. (KUT 20)
- Egyre távolabb kerülünk istenünktől...
- Az idegen létsíkbéli szörnyek komponenseiből egy újfajta csapda állítható elő. Állítólag ez megbénítja a Tguarkhanokat, akik elrejtett labirintusok helyét tudják. (Izd. Toborzásgátló Vlagyimir) A csapdához szükséges 12 degradátorvialadék, 2 szockóhólyag és 2 molluszkház. Aki el tudja készíteni, kérem írja meg, ugyanis fontos lenne. Sokat fizetek érte!

AMIT SEJTÜNK:

- A beáldozáshoz szeksztáns, mocsári penke és dözmöngszív kell.
- Állítólag három másik tárgy kell a dimenziókapuk szűkítéséhez. Ezek vagy a 3 általánosan ismert szörny komponensei (szockó degradátor, molluszk), vagy a kettő plusz a szockóhólyagban felfogott Tguarkhan esszencia.
- Az inváziós sereg, ami a dimenziókapuk túoldalán vár, kb. 2-3 hónap múlva indul. A Tguarkhanok vezetik. Az első célpont Qvill lesz.

AMIT TESZÜNK:

- Megpróbálunk minél többen egy mezőn táborozni, hátha kapunk plusz EF-et.
- Xambia mostantól mindig a rúnakövön fog állni. A dimenzióbeli szörnyek komponenseit várja, hogy folyamatosan zárhassa be a kapukat. A karakterszáma: #4024. Tehát adjátok a szörnykomponenseket!

És ne felejtsetek: Cselekedj amíg cselekedhetsz!

Ha cselekedni akarsz, jelentkezz Gargarathnál (#1474) vagy ha tárgyakkal akarsz segíteni, Xambiánál (#4024) Szilágyi Pál 9400 Sopron, Hajnal tér 30.

● **A Főnix Szövetség** ●

FENYEGETÉS, BUNYÓ

□ Elnézést szeretnék kérni Elenios igaz hivatól meggondolatlan kijelentésem miatt, miszerint „irtsuk az Elenios hívőket”.

Yamamoto Macomura (2814)

□ Gyopi! Rájöttem, hogy Bartid de Silver nem is olyan aljas gazember, mint te. Elegendem van abból, hogy olyan nagyra tartod magad! Várlak Qvillben, ahol megküzdhetünk. Megmutathatod, milyen fürgén is futsz, te FÜRGE Gyopi!

Shadowfighter (#5125)

□ Helló Bazi Joe! Azt hittem meghaltál. Miért nem hallatsz magadról? Remélem emlékszel még rám. Olyan nagy pofával voltál, aztán mikor elfogadtam a kihívásod, nagyon elhallgatál. Miért? Mond Bazi Joe, a kihívás még mindig áll, vagy gyáva kutyaként megfutamodsz? Kb. 20-30 fordulóra várom a válaszod, de még nem érkezett meg. Remélhetem, hogy még az idén megküzdhünk? Hogy lehet egy ilyen kis gyáva kukac a GESZ hadvezére? Milyen lehet akkor a többi GESZ-tag? Veletek csak egy baj van, hogy léteztek. Egyébként megfogadtam a tanácsodat, és nekiálltam egy GESZ-ellenes csoport toborzásának, terveztem, hogy a GESZ-tagok és a GESZ-ellenes tagok egy mezőn fognak megütközni, de erre a levelemre se válaszoltál. Pedig én összegyűjtöttem egy jó kis sereget, amely kb. 30-40 főből állna. Ja, és gonoszok is vannak közöttük. Érdekes nemde-bár? Úgy látszik sokan a gonoszok közül sem értenek egyet céljaitokkal. Egyébként örülnék, ha a következő GN-ben leírnád, mi a GESZ célja, csak hogy tudjuk. Én annyit tudok, hogy kezdőket öltök, és céltalanul, fölöslegesen, értelmetlenül romboltok. Ha elfogadod kihívásomat, írd meg! Én bármikor kész vagyok megküzdeni veled. Sőt, ha újra összejönne az a jó kis csapat, akik a GESZ-t ki akarják irtani Ghalláról, akkor meg is ütközhetünk. Izgatja a fantáziám, mi lenne a végeredmény. Várom válaszodat, feltéve ha mersz írni! Üdv:

Xoroa the Drow Elf (#4794)

Ui: Várok jelentkezőket a GESZ-ellenes csoportba. Ne féljete, ha túl gyengének is érzitek magatokat. Sok lúd disznót győz. És igaz ügyért harcolunk!

□ Nyomorultak! Pár nap és visszatérek Qvill városába. Természetesen egy-két városi ismerőssel elbeszélgetek „barátságos” keretek között. Bartid de Silver és Wulg a nyomorult, készüljete!

Fürge Gyopi (#1606)

□ Tisztelt Alir Nautheer (hogy lehet valakinek ilyen hülye neve) és legforróbb barátja Brandon! Ha annyira nyápic vagyok, akkor miért másokkal akartok kinyirattatni? Azoknak, akik az 50 aranyra pályáznak, figyelmébe ajánlom, hogy ez a két homokzsák összesen nem látott ennyi pénzt. Ha szerintetek a hirdetésemben az alakváltókat mindenki fölé helyeztem, akkor ti sem lehettek valami nagy IQ bajnokok. Ja, és Brandon, találd fel az első kökédedet, és csak utána fenyegetőzz. Remélem nem hiszitek azt, hogy a skalpjaitokra vadászom, pedig igen. Nyugodjatok békében:

Barbapapa (#3406)

APRÓK

□ Tisztelt kalandozótársaim! Egy elvetemült, gonosz, nagyp...jú alakváltó rohángál a Túlélők Földjén. Vérengző Cipősarok a neve. Szeretném megkérni azokat a kalandozókat (fajra, nemre, jellemre való tekintet nélkül), akik ismerik e becses személyt, esetleg találkoznak vele, küldjenek róla infót. Minden érdekel, de legfőként a koordinátái. Annak a kalandozónak, aki a nyomára vezet, vagy kinyírja, jutalmat ajánlok fel. És neked, kedves Csizmatalp, azt üzenem, hogy halálod órája közeleg. Mivel nem voltál képes bocsánatot kérni, sem a párbajra eljönni, ezért kellett ilyen eszközökhöz folyamodni. Ne félj! Nem csak én vagyok a nyomodban. Ne feledkezz meg Silver Stormról és Canthalionról sem. Őket én intettem mérsékletre, de már bánom tettem... Elérkezett a második lehetőség ideje. Leah vár rád. Tévedtem. Nincs annyi eszed, hogy bocsánatot kérj. Bár Xilannéra (a „gnómirtóra” #1778) gondolva azt hiszem, ezt a „fajutalat” betegséget alakváltóknak találták ki. (Bocs többiek! Akinek nem bőrpáncélja, ne vegye magára!) Tudom, tudom, hogy lassan fejlődtek (és egyesek talán visszafelé), de azért ne égessektek már magatokat ilyen visszamaradt, IQ nélküli egyénnel. Szóljon rá már valaki! Talán jót tenne neki egy seggberúgás. És ne feledd el! Az, hogy te nem kerestél meg, nem jelenti azt, hogy én nem foglak megtalálni. Üdvözlettel:

Tanthalas (#3429)

Ui: Szóval várom a koordinátákat!

□ Vérengző Cipősarok (#3824), te nagyási mániában szenvedő, eszement vadbarom! Már elmúlt az az idő, amikor a kezdő kalandozók azzal próbáltak kitűnni, hogy elkezdtek utálni egy egész fajt. Nem tudom miért jó neked, ha egyre több elf adja ki rád az FT parancsot. Nem vagy te még annyira tapasztalt/tápos, hogy ezt megengedd magadnak, és ha így folytatod, soha nem is leszel. Most, hogy s...et (cenzúrázva a szerk.) csináltál a szádból (bocsánatkérés-visszavonás), jóval többen fognak vadászni rád. Ha rajtam múlna, akkor az ilyen fajgyűlölő alakokat a faji KT-k intéznék el, még hozzá tartósan. (Teszek is róla!) Az a szerencséd, hogy fajtársaim nagy többsége magáról tojik rád és szerencsétlen agy(?)szüleményeidre. Viszont vagyunk már néhányan, akik szívesen vernének úgy össze, hogy különleges alakváltó képességeiddel sem tudnád helyrehozni a kapottakat. Szóval ideje lenne befejezni a mocskolódásaidat, mert átköltöztünk Leah birodalmába, és ügyelni fogunk rá, hogy néhány forduló után újra visszakerülj oda, ha esetleg sikerülne visszatérned. Ezzel a fajtársaidra is szégyent hozol! Én azon sem csodálkoznék, ha egyszer – figyelmeztetésképpen – ők ruháznának meg. Igazán rád fér-

ne egy-két „baráti” pofon, hogy megjöjjön az eszed. Most már nem tudunk hinni a bocsánatkérő szavaknak, úgy hogy azon se csodálkozz, ha jóval tapasztaltabb elfek fognak felfozni! Ezúton kérek minden elfet, aki úgy érzi, hogy a becsületébe, büszkeségébe stb. gázoltak, adja ki az FT #3824 parancsot! Silver Storm (#2426) és Canthalion (#4153) számítok rátok!

Aldaer (#2695)

Ui: Igazán megírhatnád a tartózkodási helyedet is, ha legközelebb feladod az újabb hülyeségeidet!

□ Zunlicht De Mágusz! Nem tudom milyen ember vagy te, aki másokat skalpvadászatra buzdítasz, tán a Sunlicht roncsoló hatása tesz ilyenné? Ki tudja? Na de ide figyelj! Jobb lenne ha leállítanád magad, és nem ilyen marhaságokat írogatnál, mint a múltkori írásodban. Nem tudom ki veszi ezt komolyan, de jobb ha tudod, én csak röhögni tudok a te „skalpvadászó” lepkevadászaton (bocsánat: dözmöng). Szerintem az én képzeletbeli versenyemen te és azok, akik olyan nagy skalpvadásznak képzelik magukat, érnék a legtöbb pontot, sőt főként a te vértől csöpögő leskalpolt fejed igazán remek díj lenne. A skalpvadász KT-nak azt üzenem, hogy szimbólumuk: Sunlicht leskalpolt fejét ábrázoló, a távolban a rajta nevető vikócmajmok együttese legyen! (Igazán szépen mutatna, az biztos!)

(#1390)

Ui: További kellemes lila brekk vadászatot kívánok!

GONDOLATOK

□ Tisztelt Rhomes de Ghomes! Nos, be kell vallanom, sok mindenben igazad van. Az igaz, hogy mi kalandozók függetlenek vagyunk, nincs királyunk, nincs semmiféle vezetőnk. Ennek vannak előnyei és hátrányai is. A kalandozókat nem kell felszabadítani senki zsarnoksága alól. De ne mondd, hogy Borax nem vesz el semmit tőled! Mikor bemész a boltba, a gnóm vagy a törpe félárért vesz meg cuccokat, majd duplájáért adja el. Téged ez nem bosszant? Minden földterület valakié. Csak nem értem Ghalla mi jogon Boraxé, a kisujját sem mozdítja érte. Ki választotta királynak? Én biztosan nem. Szerintem pedig egyáltalán nem mindegy, hogy Ghallát a kalandozók tanácsa, vagy Borax irányítja. Sokkal jobban meg tudnánk védeni Ghallát, ha a kalandozók tanácsa létezne. Sokkal összefogottabb, gyakrabban mozgósítható, ütőképesebb lenne a kalandozók serege, ha egy kalandozók által választott tanács irányítaná őket, főleg most, hogy létezik Tudati hírek képesség. Az rendben van, hogy védenie kell alattvalóit, de nem hiszem, hogy pont csak a kalandozóktól. Nem tudhatjuk, mi van a csatornán túl. Jók és gonoszok ott is ugyanúgy vannak, mint Ghallán. Ha bemehetnénk szabadon a királyságába, nem hiszem, hogy túl sokat változna a jók, gonoszok aránya. Csak erősödne a birodalma, mivel jókból több van, bár kérdés, ki az aki valójában jó, ki az aki a jók álcájában tetszeleg, mert ilyenek is vannak! Én egyik várost sem

érezem magaménak. Ha felépülnek a kalandozók városai, azokat majd a magaménak fogom érezni. Borax városai csak arra jók, hogy gonoszok (és jók? is) megkapják obszidián karkötőjüket, a jók pedig a lánckesztyűjüket. Ha saját házad lenne (ami valójában nem tűnik jó ötletnek elismerem, de hát nem kötelező letelepedni, attól még neked lehet egy házad), annak annyi haszna lenne, hogy nem kéne a kocsmának fizetned egy éjszakáért. Végül pedig a GFSZ többek között az alól akar felmenteni, hogy pl. ne kelljen dupla árat fizetned a boltban, Borax ne mondja Ghallát magáénak, mivel semmi joga hozzá, és én miért tartsam, miért gazdagítsam kincseskamráját, ha ő maga nem a királyom, és Ghalláért sem tesz mást, mint hogy létrehozza városait, a varázslatokat egy kisebb vagyonért tudod kitanulni, a hozzávaló, vagy egyéb tárgyakhoz való komponensekért is egy kisebb vagyonnal fizetsz, és ő röhög a sok balekon. És igaza van. Arról nem is beszélve, hogy az olimpiára is csak akkor mehatsz, ha kifizeted a nevezési díjat, ami 10 arany. Egy kalandozótól ez igen kevés, de közel 800-1200 kalandozótól már tetemes összeg. És amit ő Ghalláért tesz, az nem más, minthogy segítségre felkérő táblákat állítat fel, majd megköszöni, hogy segítünk győzedelmes seregének szétzilálni az ellenséget. Hát ennyi. Ezen az olimpián még indulok, bár nem a győzelem reményében, teljesen más okból, de a többi olimpiáról már le fogok mondani. Borzaszt az a sok seb, a legyőzöttség érzése, sokkol amikor DEM használatára kényszerülök. Tisztelettel:

Xoroa the Drow Elf (#4794)

□ Vita, gondolatok. Ebből áll az életünk. Én csak egy idézettel szeretnék hozzászólni a jelenvitákhoz, és a lopás-bűvöléshez: „Jobb meghalni farkasként, mint kutyaként élni.” „Jobb elfutni tolvajként, mint koldusként kérni...”

Zark (#2072)

KAPCSOLATOK, KONTAKT

□ Igen mélyen tisztelt papok, legyetek bármely isten követői, kérlek küldjétek információt magatokról, illetve hitetekről valakinek, aki még egyetlen istent sem ismer. Leveleiteket várva búcsúzik tőletek:

Sötét Orlan (#3409)

□ Igen tisztelt alakváltók! Kérlek írjatok egy fajtársatoknak, aki jelenleg még lelkes felfedező. Jók, semlegesek, gonoszok levelét egyaránt várom. Leveleiteket várva, fajtársi üdvözlettel búcsúzik tőletek: **Sötét Orlan (#3409)**

□ Kerssem azt a Vervörös Légiós srácot, akivel együtt kártyáztam. Én voltam veled a páros játékos ott az asztalnál, abban a kis beugróban a TF találkozóon. Lefotóztak minket. Kérlek keress meg! **Alex Mad Masterboy (#4216)**

□ Kiskunhalasi, győri (főleg Sz. I. F.) túlélők jelentkezését várom levelezés, szerepjáték céljából. **#3429**

SZERELEM

□ Este van, a Nap bíborba öltözteti a tájat. Fényét Rád szórja, de nem azzal az égető, per-

zselő, kínzó erővel, mint amivel délben tette. Széliden búcsúzik Tőled, és így próbál kiengeztetni vad, déli tombolásáért. Nem akar úgy elmenni, hogy harag maradjon utána. Nem is marad, mert lehetetlen Rá haragudni, olyan gyönyörű. Esténként mindig egy magaslatra állva búcsúztatom a Napot, és köszöntöm az éjszakát. Ilyenkor mindig Te jutsz eszembe kedvesem. Dicsérem a lenyugvó Napot, mert gyönyörű, de nem akarom azzal elhomályosítani szépségedet, hogy ehhez a csodásan vörös égi lánghoz hasonlítom. Ints Neki búcsút Kedves, itt az éjszaka, s elfoglalja majd a Nap helyét a csillagok hada.

Pajzsvágó Thorwald (#1160)

□ Ilyen még nem történt velem, szerelmes lettem! De nem is akárhó, egy ember nőbe én, aki alakváltó vagyok, nem is értem. Puni-Cher (#5035), ha komolyan gondoltad írj, a címem tudod! **Westy (#4378)**

SZÖVETSÉGEK

□ A Sötét Elfek Szövetsége Dornodon, Leah, Tharr hívők elfeket keres. Lehetőleg 55. forduló környékieket. Természetesen Sheran és Fairlight gyermekeit is várjuk a kezdőkkel együtt. Jelentkezés: **#1606, #3429, #2674**

□ Elenios hívei és leendő hívei! Meguntad már, hogy a bűvölés miatt mindenki barátságatlan veled? Gyere közénk, a közeljövőben alakuló speciális Közös Tudat tagjai közé! A bűvölés megengedett bárkitől, bármikor, bárhol, és nem utolsósorban bármit! Ha érdekel a KT, jöjj a Keleti Boszorkány Rendekbe! KT ajánló: Gourth Killmaster (#5820), Erynome Killmaster (#4314), Drumer (#2295), Gyümölcssevő Oszó (#5088), Tak-Oun-Chep (#4571), Istennő (#2690), Árvácska (#1775), Polimorf Szerafin (#5026) A KT-val kapcsolatos dolgokat megtudhatod, ha írsz az alábbi címek valamelyikére:

Gyurik László, Gyula Munkácsy u. 20. 5700,
Gyurik István, Bucsa Arany J. u. 7/a 5527.

□ Figyelem! Megalakult a Sötétség Urai szövetség. Mindenki, aki valamirevaló Dornodon hívőnek tartja magát, vagy az akar lenni, jelentkezhet minden kötelezettség nélkül. úgy gondoljuk, a sötét oldal pusztulásának megakadályozására nincs más megoldás, csak az összefogás! Az egyetlen lehetőség Dornodon hitének terjesztésére, ha a hívők együttműködnek, és mindenben segítik egymást. Nem tudom, észrevettétek-e már, hogy a „jók” hány kalandozóskalppal rendelkeznek. Azt hiszem mondani sem kell, hogy ennek hatására mennyi gonosz került az árnyékvilágba! Ha ők ezt megteszik, minek vagyunk mi? Nem a mi dolgunk lenne a jó kalandozóskalpok gyűjtése? Nem gondoljátok, hogy ez így nincs jól? A sok nagyszájú, aki gonosznak nevezi magát, tett valamit ezidáig ennek megfordításáért? Nem tudom ők mit gondolnak, de azt hiszem, Dornodon nem azt várja tőlünk, hogy elbújunk, ha egy 6 kalandozóskalpot viselő „jó” jön velünk szembe. Ha van olyan Dornodon hívő, aki ezután még gonosznak nevezi magát, vagy hajlandó együttműködni, írjon a követke-

ző karaterék valamelyikének: Cobal Evil (#5929) és Sir Death (#5051)! Addig is ne feledjétek: a sötétség mindig győz! „...úgy tűnt neki éjjel, hogy töre nőtt a fáknek, s a folyók sötétre váltak, s megdagadtak a csendes hold alatt...”

Cobal Evil (#5929) és Sir Death (#5051)
Üi: Nagyon kezdők jelentkezését is várjuk!

□ Kedveském! Itt a nyár! Itt az idő, hogy ledobd dögmegleg páncéljaidat! Kerüld az izzadást..., a nyügget járó átforrósodott cuccokat! És járj inkább csupaszon! Szedegezd a virágokat! Dalolj vidáman a széllel! Ne háborúzz! Szerelmeskedj... a pihe, meg puha pázsiton! Hagyd a hátizságot ránk! S mi szétoztjuk a szegények között! Keleti Boszorkányok Rendek. A Killmasterek és Elenios mosolygó arca kíséren téged utadon vándor!

Drumer, toborzó munkatárs (#2295)

Üi: Remélem nem kérdéses, hogy mit fejlesztünk ki az 1. 400 nap után?

□ Kezdő kalandozók figyelem! Társaságra vágyol? Információ- és tárgybeszerzési gondjaid vannak? Ha igen, akkor itt az alkalom, hogy belépj a most alakuló szövetségünkbe. Minden nem KT-érett kalandozót szívesen várunk. Ha felkeltette figyelmedet, akkor kérdésedre bővebb információt küldünk. Érdeklődni a következőknél lehet: **Brandon (#4304), Alir Nautheer (#1593), Warrax (#1068)**

□ Tudatjuk mindenkivel, hogy megalakult az Expogány Fattyak szövetsége. Hogy ez miért jó neked? Tegyük fel, hogy beállsz közénk, és Sheran hívő akarsz lenni. Te ezt tudatod velünk, és beindul a gépezet. Elküldjük neked annak az embernek a nevét és címét, aki Sherannal foglalkozik. Ezentúl vele fogsz levelezni, neki írod meg, hogy mire van szükséged. Ő ezt tudatja velünk, és mi megpróbáljuk felhajtani a keresett tárgyakat, és szörnyfészek-koordinátákat. Az áldozati tárgyak beszerzésében is segítünk. Sőt az első pár küldetés teljesítésében is segítünk. Ezért mi csak annyit kérünk, hogy ha nekünk kéne a segítség, te is segíts nekünk. Vallás, faj, nem számít. Eddig négy isteni szekció létezik: Sheran, Elenios, Leah, Fairlight. Várjuk friss Tharr, Dornodon, Raja papokat, illetve olyan kalandozókat, akik ennek a három istennek akarnak beáldozni, de még ezt nem tették meg valamilyen okból. Jelenkezni lehet:

Nostradamus (#1392)

Alex Mad Masterboy (#4216),

□ Kerek a korsó, sok fér bele
Azt hiszem, sörrrel töltöm tele.
Porzik a tudóm, avas a májam,
Inni akarok, száraz a szájam.
Részeg a porban, részeg a földön,
Részegek között az alkoholt töltöm.
Kicsi a pohár, közel az alja,
Minden iszákos ezt vallja.
Kerek Korsó Rendje, piás KT,
Szerepet játszunk, nem a tápé!

Graham Treefrog (#4788)

□ Új Elenios KT alakul! Semmi antitápos bla-bla! Sőt! Szeretettel várunk bárkit, aki a bűvölés és a 3. szem szerelmese (és unja, hogy

beKF-elt cuccokat nem bővíthet!)

Drumer (#2295)

Ui: A név és a jel érted beszél: Keleti Boszor-kány rendek, Elenios mosolygó arca

ÜZLET

□ Bármit árulok, ami az induláshoz szükséges. Nem csak kezdőknek! Fémek, páncélok, alapanyagok stb. Az 535-ös környékén keress!

Dheron (#4527)

□ Figyelem! Wargpin és Libertan városánál eladók az alábbi tárgyak: smaragd védőgyűrű, obszidián karkötő, napszimbólum, szent jogar, láncing, gromakbőr, pularkristály (12 db), vas, kristálygömb, sárga erőöv, purifikátorháj és ezüsthelyű lándzsa. Fizetés aranyban, megegyezés szerint. Írj a #2072-es számra, és ha lehetséges, küldj telefonszámot!

Zark (#2072)

□ Kalandozók, Shaddar környékén! Szükségem lenne egy bronz-, vagy vashegyű lándzsára. (Természetesen az utóbbit szívesebben fogadnám!) Cserébe egy bronzpajzsot, illetve egy kis vaspajzsot + némi aranyat tudok felajánlani.

Hantherni Larissa (#2370)

□ Megvételre keresek 1 db Vérengző Cipősarok skalpot. Ár: megegyezés szerint tárgyakban vagy aranyban.

#3429

Ui: De lehet 2 db, 3 db... Amíg a pénzem tart!

□ Napszimbólumot, téfea-agyat, ugh mérget, rezet, ónt, ragasztót, fűszertartót, sáfrányport vennék, de csere is érdekel. A Grákó-hegység ormaít járom, ha bármelyikkel tudsz szolgálni.

Westy (#4378), Varjassy Szilveszter

Baja, Kodály u. 1. IV/15. 6500

EGYÉB

□ A júniusi találkozón otffejejttem egy mintás mappát, melyben számomra fontos iratok voltak. Kérem a megtalálót, hogy sürgősen vegye fel velem a kapcsolatot, vagy küldje el a mappát! A telefon/csomag/levél költségeit természetesen állom. Nagyon fontos lenne! Előre is köszönöm!

Pék Róbert

Mosonmagyaróvár, Mosonyi M. u. 41. 9200
Tel: 96-212-952

□ A KÖR KÖZEPÉN ÁLLOK. Körbevesznek jó barátok. Több mint százharmincan...

Philatorix (#3149)

□ Az a lényeg, hogy olyan karaktert keresek, amely már beléphet KT-ba, de még nincs benn, és nem játszik vele senki. Add nekem (persze ingyen, vagy esetleg megállapodás szerinti áron, kártyáért, tárgyért stb...), és én játszok vele! Kell egy második karakter, de nem rabszolgának. Szóval, ha úgysem játszol vele, és érdekel az üzlet, írj nekem. Kösz minden nemes léleknek.

Graham Treefrog (#4788)

Ui: Ha Libertan környékén van, akkor még örülnék is neki!

□ Az alábbi harcot ajánlom Nimgil Ario, Jerikó és minden más kalandozó figyelmébe! "Hamar rájössz, hogy a feléd közeledő szörny egy Tguarkhan. Kicsit sokat tud a fickó. Majd te megtanítod a jómodorra... Távolról sötét ri-

tus varázslatot lő rád a másik. 36 életpontot veszítettél. (-38% életerő) Darabokra robban egy birtokodban levő Deus ex machina. Mérgezett ubuk dobónyilat hajítasz a másik védtelen testébe. Elrepül 2 mérgezett ubuk dobónyíl. Pár lövedéked átjárja a Tguarkhan kutyafejét. (2 támadással 12 életpontot sebezve) A seb azonnal beforr! Fegyvert váltasz: előkapod a mandibulakaszát. Félelmet nem ismerve a másikra ugrasz. Mandibulakaszával kissé megkarcolod a Tguarkhan kutyafejét. (1 támadással 6 életpontot sebezve) A seb azonnal beforr! A Tguarkhan fogai megkarcolják a bal combodat. (1 támadástól 7 életpontot vesztesz) Milőtt észbekapnál, a Tguarkhan megszorozza az oldaladat és a hasadat mancsával. (2 támadástól 34 életpontot vesztesz) A Tguarkhan mancsával végső csapást mér koponyádra. (2 támadástól 34 életpontot vesztesz) A mágus kezéből elektromos szikrák repülnek elő! Alig pörkölödsz. 17 életpontot veszítettél. Amint minden elfeketedik előtted, rádöbbsz, hogy életed utolsó pillanatához érkezted. Csak a halál vigyort látod..." Ekkor szerencsére működésbe lépett a másik DEM-em, és elteleportáltam. Itt említeném meg, hogy 12. szintű vagyok, 16-os védekezéssel. Ezenkívül a harc előtt varázsltam egy áldomást, ami a harcban nem fejtette ki hatását, csak a teleportálás utáni első harcban. A sötét rítus még mindig aktív, kíváncsi vagyok mit tartogat még számomra. Félisteni hatalmú kalandozók! Vége a varkaudar invázióknak, itt van rátok szükség! Most ti jöttök...

Yoro Okiyi (#2826)

Ui: A szockók és drónkeselyűk leölését persze folytatom.

□ Egyébb! Az a hejzet, hogy sosem volt disznóagyú sallankom, de nagyon szeretnék egyet! Úgy hogy kölcsönadhatná az, aki a nevemben írta a cikket! Bár ő még biztosan használja a perverz céljaira! Akár tudatkinézissel elküldhetnéd (mert sejtem, hogy saját KT-társam írhatta), de vigyázz nehogy leterheld az elméd, és a tudat kasztroplanáris csatornáit, mert végelgyengülésben meghalhatsz. És szerintem az árnyékvilágból másodszor már nem engednek vissza. Először még returjegyel utaztál, de most nem lesz veled ilyen kegyes a sors. Bár nem haragszom, nincs baj, ezzel is a saját neved terjeszted. Üdvözlő!

Graham Treefrog (#4788)

Ui: Legközelebb parasztosabvban írj, mert az illik hozzám. Igaz vidéki létedre jól álcáztad a falusi tájszólásodat. (Bocs. Pepe.)

□ Ezúton szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik az I. Ghalla Szépe versenyen rám szavaztak!

Kasza Blanka (#2824)

Ui: Köszönöm Zord Göte, rólad biztosan tudom!

□ Ezúton szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik az I. Ghalla Szépe versenyen rám szavaztak, de felhívnom a figyelmüket, hogy a versenyen csak nők indulhattak!

Csibészke (#4954)

□ Hányingerem lett, mikor olvasva az AK-kat, láttam, hogy jellemétől függetlenül mindenki Chara-din ellen van. Megbánjátok ti még ezt! Hrr... Most azokhoz szólok, akiknek lételemük a KÁOSZ. Te, akire eddig csak értetlenül, vagy gyanakodva néztek! Ha társakra vagy egyszerűen csak eszmecserére netán infóra vágysz, írj nekem! Egyre erősebbekké válunk, remélem értitek mire gondolok... (gyk. KT) Búcsúzóul pedig álljanak itt Dögvész szavai: „Pusztíts és Rombolj! A KÁOSZ terjed.” Aaaaarrggghh!

Negat (#4879)

Matus János 7100 Szekszárd,

Csokonai u. 13. IV/11. Tel: 74-315-388

Ui: Aki Chara-dinnak eddig áldoztak (áldozni fognak) mindenképpen írjanak! Nem bánjátok meg!

□ Hé túlélők! Phua-kúp koordinátákat keresek. Quill és Shaddar közötti, illetve ezek környékén lévők érdekelnének. Cserébe más infók! Várom minél több segítőkéz kalandozó üzenetét! Köszönöm, hogy végigolvastad!

Alex Mad Masterboy (#4216)

Az Expogány Fattyak vezetője

Ui: Ha a szövetségünk is érdekelne, írd meg! Kösz!

□ Ingyen átadó egy 124. játékhét/84. forduló, Dornodont követő kobudera. Azonnali jelentkezést várok. Cím: Ifj. Boronyák József
8960 Lenti Béke u. 24. Tel: 92-353-311

□ Jelezném nemtetszésemet az ellen, hogy az Acél Öklök KT csak úgy kapott egy új tudati képességet, melynek neve kultúrátlanság. Ráadásul nem csak a KT-n belül van jelen, hanem már a GN-t is lassan a teljes hatalma alá vonja Drumer un kreatív hirdetései által.

Mr. Elem-Elek (#1666)

□ Kalandozók! Most az egyszer ne egymás ellen harcoljatok, hanem fogjunk össze Chara-din ellen! Pusztuljon ő is, és nyomorult hívei is!

Dheron (#4527)

□ Kalandozók! Mostanában nagyon elharapóztott ez a „forradalmas dolog”, meg az, hogy mindenki Borax ellen van! Ami szerintem nem teljesen jogos. Annyit el kell ismer-nem, hogy nekünk kalandozóknak több megbecsülés is kijárhatna, nem csak annyi, hogy kb. 6-8 hónaponta elszórakoztatjuk Alanor népét, s közben egymást irtjuk. De mit akarunk mi? Hogy Borax az országába mestertolvajokat eressen, akik röhögve kirabolnak bárkit? Hogy gyilkos örülteket eressen be, akik scalp reményében lemészárolnak bárkit? Hogy olyanok legyenek az országában, akik képesek lepaktálni a varkaudarokkal? Hogy olyanok rontsák arrafelé a levegőt, akik alig várják egy Zan-indukátor felépítését, és felégetnék a talajt a saját lábuk alatt? Hogy olyanok járjanak arrafelé, akik még a legképzettebb katonáját is önérdékből megölik, s olyanok veszélyeztessék arrafelé a békés polgárokat, akik itt szórakozásból kiirtják a gnóm boltosbkat, s a törpe kovácsokat? Olyanok járjanak Alanor utcáin, akik itt unalomból a mások által épített olvasztókemencét döntik föl, ami számukra is hasznos lehet? Azt hiszem

Boraxnak nem ilyen polgárokra van szüksége, hanem olyanokra, akik tudnak másokkal együtt élni, s a közösség, és nem az önnön érdekeit nézik. Ahhoz, hogy befogadjanak minket, a fent említett tulajdonságainkat kell levetni. De ez nem fog menni, így csak egy van amit kérhetünk: ELISMERÉST, MEGBECSÜLÉST!

Szerintem mindezek megvalósítására jó alkalmat adna a kalandozók által épült város! Mutassuk meg, hogy mi is tudunk emberi módon élni!

Alba Locsy (#4825)

□ Kalandozótársaim! Nem tudom Ti hogyan vagytok Borax „király” hatalmas arcával, de én nagyon rühellem ökelmét, és minden megnyilvánulását. Mindig ott tesz keresztbe Nekünk, ahol tud (Alanori Csatorna), kigúnyol Minket („varkaudar-sereg űzést” bizonygató táblái), kizsákmányol (helytartói városok árrendszere) stb. Még tisztelnünk is kellene őt? (Igen, kicsi ő, tisztelem jele!) Sőt hallottam egy Borax-nyaló KT-nek nevezett izéről is. Ha-ha-ha! Még a nevüket se jegyeztem meg, olyan szánalmasak. Le Borax-szal! Kár hogy az a merénylet nem sikerült. Igaz, lenne helyette másik Borax, tehát magát a királyságot kell megdönteni! Építsünk magunknak saját városokat, szakadjunk el Borax királyságától! Sőt bojkottáljuk az olimpiának nevezett cirkuszt, ahol mi vérünket ontjuk az ő szórakozására! Ha vért akarnak látni, megnézzék minket, amúgy meg ne hogy betegyünk a lábunkat a földjükre? Rendezzünk saját olimpiát! Mi védjük Boraxot mindentől? Védje meg egyedül szánalmas királyságát! Szabadságot a kalandozóknak! Véleményeket, reagálásokat a következő mentális címre:

Vivienn Courtney (#5886)

Ui: Patkány jelentkezz!

□ Kedves El Shaar (#5442)! A GN24-ben írtad, hogy a gonoszok milyen táposak a vámpirizációtól. Nos a jók se panaszkodhatnak, mert nekik ott van a szent jogar, ami szintén elég tápos. Sőt Tharr is ad vámpirizációt a 14. küldetés megcsinálásáért. Ezek után nem értem, mi a bajod. A jók mentiségére szolgál, hogy a szent jogar beszerzése igen nehéz munka, de utána.... Bár én semleges Fairlight hívő vagyok, de ehhez hozzá kellett szólnom. Nekem semmi bajom a jókkal és a gonoszokkal, mindkét jellemből vannak barátaim. Köszönöm, hogy végigolvastátok!

Alex Mad Masterboy (#4216)

□ Kedves Élesszemű Veriel! Lehet, hogy a szemed éles, de az eszedről nem ez a véleményem. Hát viseld mérséklettel az ékszereket, de hogy én mit veszek magamra, abba ne szólj bele. Miért ne hordhatnék a bal fülemben öt függőt (ahogy teszem), ha nekem úgy tetszik? És általában tíz ujjunk van, miért csak két gyűrűnk lehet? Ez valóban hatalmas táp. Más. Ha ismernéd a történelmet, tudnád, hogy az olyan társadalmakban, közösségekben, ahol sok az azonos nemű ember, az általad „ferde hajlammal” mondott dolog teljesen természetes volt pl. Ghallán egyes törpe, gnóm és elf

törzseknél, vagy Föld nevű világon a spártaiknál vagy perzsáknál. Ez a dolog különösen a katonák között volt erős. Volt olyan elit alakulat – Thébában –, amelyet csak olyan harcosokból válogattak, akik (ketten-ketten) egymás szeretői voltak. Képzeld, ezek milyen elszántan küzdöttek egymásért! Az erdaui kalandozók 20%-a nő. Tehát FU-t azonos nemre is! Persze ez sem kötelező, de mindenki csináljon amit akar.

Shiva Shavti (#1578)

Ui: Azért én a lányokat szeretem!

□ Kedves túlélő! Ha mondanak neked valamit a következő szavak, s ami mögöttük rejtőzik, kérlek írd! A talány szavai: Örvény, Átkozz el, Angyali szerető. Mindkét nem leveleit várom.

Vivienn Courtney (#5886)

□ Kérdés a varkaudarügyi miniszterhez: hány varkaudart öltek meg a seregei? Találjon ki valami választ, mielőtt átkelek a Csatornán, mert még ők lesznek a kisebbik rossz.

Wolfheart (#1644)

□ Le Borax-szal! Éljen a szabad Ghalla! Szabadítsuk fel a mi országunkat! Kalandozót a trónra! Én és néhány társam keressük a kapcsolatot a lázadókkal! Keressetek fel!

Dheron (#4527)

□ Mindenki, aki szeretne résztvenni a Ghallát felszabadító mozgalomban az üzenjen Északi Hegyeknek **Északi hegyek (#5631)**

Ui: Setét patkány keress meg! Kösz!

□ Nép! Mi a búsnak kellett szétkergetni a varkaudarsereget? Hm! Egy óriási lehetőségtől esett el így Erdaui összes kalandozója, legalábbis az eszesebbikje! Még egyszer: MIÉRT?

Rockefeller (#1151)

□ Röppenő Mandula és Don Quijote! Van egy kedvező üzletem a számotokra. Keressetek fel, mert nem tudom sem a karakterszámotokat, sem a címeteket! **Kronus Magnum (#5987)** Horváth Zoltán, Budapest, Havana u. 35. II/18. Tel: 2-955-946

□ Sheran és Raia hívők (és mindenki, akit érdekel)! Mi ez a lustaság? Sehol egy mákrózsa, vagy smirglibokor. Gondoljatok a kezdő kalandozókra. Nekik így nincs esélyük a küldetés teljesítésére, pedig ezek még az elején vannak. Hogyan tudnak gonoszágypontokat szerezni? Maradnak így a mély kutak és a lopás. Ha se nem lophatunk, se nem pusztíthatunk, vagy rombolhatunk, akkor hogyan fektítsük be az auránkat? Azt, hogy az alakváltók fejével focizunk, vagy megsimogatjuk a fejszerűt vikócmajmot, amely hangos üvöltéssel adja tudtunkra, hogy mennyire tetszik neki. Ezt akarjátok? Mindenki fel-alá szaladgáljon (észak-dél) csak azért, hogy egy törpe fején sz...áverje az ásót? Kicsit unalmas nem? Ezt várjátok a gonoszoktól? Hát nem. Á, megvan! Kergessem a trikornisokat és a remetéket. Hol itt a gonoszág? Nekem nem az kell, hogy elvegyem a kislánytól hüpp-hüpp az „üveggyölyőjét”, ez nem életcél. Nekem az kell, hogy féljenek tőlem, hogy mindenki még egyszer megnézze a fordulóját, hogy kirakta-e a csapdáját, hogy visszaállította-e a merészségét, hogy lecserélte-e a balkezes fegyverét a pajzsá-

ra stb... Ezt csak úgy érhetem el, ha hűen szolgálom istenem, ha teljesítem küldetéseit, és ha megpróbálok a kedvére tenni. Istenem nem szereti a növényzetet, mert úgy leégette mint a s...s...sicc. Azt mondta, irtsak ki egy mákrózsabokrot. Ebből kiderült, hogy utálja a gazokat. Tehát mit csináljak? Irtom, ahogy csak tudom. De nem tudom! Hogy leszek így hatalmas? Megvan! Épületeket kell rombolni. Nostalgizálva gondolok vissza a régi szép időkre, amikor még kicsi voltam, és nem csináltam semmi mást, mint kútba másztam, olvasztókemencébe dobáltam kerek és szögletes köveket, és vártam amíg nagy leszek. Ha elérem a megfelelő kort, akkor a szüleim megtanítottak volna varázsolni. Erre vágytam egész életemben. És akkor jött a pusztulás. Láttam a hatalmas varázslat erejét, szegény falumból csak az öreg remete és én éltük túl a megpróbáltatást. És ő akkor azt mondta, hogy ha meg akarok tanulni varázsolni, akkor menjek keletre, ahol a hírek szerint maradt egy kis terület, amit nem pusztított el a lángtenger. Útravalóul adott nekem egy szép vizes-tömlőt és egy botot, hogy meg tudjam magam védeni az éhes állatoktól. Utolsó jótanácsa az volt, szolgálj egy erős istent, és általa hatalmasabb leszel minden élőlénynél. Itt Ghallán azután megtudtam, hogy az egész pusztításért Dornodon volt a felelős. Ekkor döntöttem el, hogy őt fogom szolgálni, neki fogom keresni a kegyét, hogy minél több varázslatra megtanítson. De legjobban csak egy varázslat érdekel. És ez a varázslat az, ami őt a halandók fölé emelte. Maradok tehát a szolgálatánál, és minél hamarabb magam mögött szeretném tudni a küldetések tömegét. De már elértem valamit. Még ha csak kezdetleges varázslatokat is, de már varázsolok. És senki nem állhat az utamba. Ha istenem azt mondja, hogy kapsz egy varázslatot, ha lerombolsz/elpusztítasz ezt vagy azt, akkor én megyek rombolni, pusztítani, és nem egyet, hanem az összeset. Ezért nem értem Raia híveit. Mi az, hogy csak pár lerombolt világítótorony van? Miért nem építenek többet? Nem akarják hűen szolgálni istenüket? Hol vannak ilyenkor a nagy szőlők? Mutasson valaki nekem egy olyan Raia-hívőt, aki felépített 10 világítótoronyt. Legyen 5. Esetleg 3? Na itt a vége. És rettegjétek, mert érzem, és hamarosan ti is érezitek, hogy egyre hatalmasabb leszek. Most nevezhetek, fenyegetőzhetek, de majd meglátjuk, hogy ki varázsol a végén. Ennyi. Kösz, hogy végig olvastátok!

Szabó Tör (#5473), a hatalmas

□ Szeretnék neked köszönetet mondani Pajzsvágó Thorwald, Sutrunder, Vetrox, hogy segítettek az olimpiára való felkészülésben, nélkületek csak nehezen sikerült volna! Megkérném azokat, akikkel csatáztam, hogy küldje el az olimpiai karakterlapjukat, vagy vegyék fel velem a kapcsolatot! Még egyszer köszöni!

Ezüst Súlyom (#3686)

Ui1: Vár minden Tharr hívőt a Vörvörös Légió!

Ui2: Brezsnyev írj mindenképpen!

☐ Sheran hívők figyelem! Olyan Sheranhű druidák kerestetnek, akik hisznek Istennők erejében, és hajlandóak élni is vele a természetpusztító kalandozókkal szemben. A most alakult Fekete Druida KT azonkívül, hogy ügyel a Természet egyensúlyára, igyekszik megbüntetni azokat, akik semmibe veszik azt. Lobogónk alá várjuk azokat is, akiket ki tudja miért, de inkább a tettek éltetnek. Akinek a kíváncsiságát felkeltette a lehetőségét, a következő mentális telefonszámon érdeklődhetnek:

**Darochar (#5147),
Nardaal a róka (#4279)**

☐ Találós kérdés: 260 lába van, 13000 gonoszságpontja, jó közössége, jelentős papi hatalma és kör alakú, mi az? Ja, még egy segítség: várja a jelentkezésedet, ha Te is gonosz vagy! A megfejtésedet a #4538-as és a #3149-es kalandozószámokra kérjük.

☐ Tisztelt Gróznér Umbár, Tellif, Pumpa és Liállan! Szeretnék elnézést kérni tőletek! Az olimpián főlényesen nyertem ellenetek, ezzel tönkretettem az olimpiátokat. Bocs, de sajnos csak egy nyertes lehet. Ha fel akarjátok velem venni a kapcsolatot a #4436-os számon megtaláltok. Nagy tisztelettel adózok Prosti Barbi iránt. Vele kerültem össze az olimpián. Esélyem sem volt. Szeretnék gratulálni a 3. helyedhez, és a 33 varkaudar legyőzéséhez. Számomra dicsőség, hogy veled harcolhattam.

Shaq O'n Lee (#4436) Raia lovagja

☐ Tisztelt játékosok! (és kalandozók...) Mostanában egyre többször találkozok egy nemkívánatos dologgal: egy Közös Tudatot egyre többen próbálnak meg negatívan diszkriminálni. Tudom, nem kötelező „szeretni” minden KT-t, de azért kerüljük az ehhez hasonló megnyilvánulásokat: „Sheran múmia vagy? Akkor kopj le!” Még akkor is, ha sokan úgy gondolják, hogy ezt a KT-t létre sem kellett volna hozni. De ugyan már, ha létezik és bővül, akkor ez nem azt jelenti, hogy nem csak két ember poénkodásáról van szó? És ez a társaság is bizonyos fajta szerepjáték, bármennyire hihetetlen... Ja! Azt sem tudom ki találta ki, hogy a Sheran Múmiák lépten-nyomon növényeket rombolnak. Ostobaság. Mindössze egyetlen tagjuk ismeri az RM parancsot. Szóval jó lenne egy picit finomabban viselkednie néhány játékosnak... Köszönöm!

Bíró Tamás (Annak #5604)

☐ Tisztelt kalandozók! Én itt most nem a jók és gonoszok harcáról kívánok papolni, vagy valamelyik szervezet mellett vagy ellen kívánok szólni, sőt még nem is a terjedő erőszak és lopások ellen kívánok tiltakozni. Hanem egy egyre közeledő veszélyre kívánom felhívni a figyelmeteket. Tudom, most csak legyintettek: Nincs itt semmi veszély! Á dehogy, csak egy őrjüngő ősi isten akar betörni Ghalla világába, elpusztítva mindent és mindenkit, aki nem őt szolgálja. Őellene nem elég az utolsó pillanatban összefogni, mint Pumpa ellen! Ha elkezdődik az invázió (ha már meg nem kezdődött) senki, és semmi meg nem állítja. Akkor már nem lesz hol harcolni, szervezkedni,

lopni és ölni, de békét teremteni, jótékonykodni, élni és életet adni sem lehet. Ezért próbáljatok meg összefogni, ha nehéz is, és szervezeten tegyetek ellene valamit! BÁRMIT! Ha csak elolvasod ezt a cikket, és ezután nem támadod meg kalandozótársaidat, és ami fontos nem áldozol be Chara-dinnak, már segítettél. Aki nem csak ennyit akar tenni, írjon nekem, vagy a Főnix Szövetségéből bárkinek! Ha időt nyerünk, életet nyerünk!

Ithildin (#3777), Demény Dániel György
5000 Szolnok Hunyadi u. 54.

Ui1: Hogy legyen egy kis fenyegetés íze is a dolognak, aki be mer áldozni Chara-dinnak, az ellen személyesen indítok hajtóvadászatot. (ha az életembe kerül is.)

Ui2: Ezúton is szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik most is ellene harcolnak.

☐ Tisztelt kalandozók! Itt a lehetőség, hogy bekerüljete Ghalla első történelemkönyvébe. Most készül Túlélési kódex című novella-gyűjteményemhez várok érdekes csataleírásokat, eseményeket, amik Erdauinon történtek meg veletek. Ha érdekel a dolog írd, és küldj felbélyezett válaszborítékot is!

T. Z. (#2438), Lukács András
Győr Napos u. 3/c 9011

☐ Tisztelt kalandozók! Nem veszitek észre, hogy Ghallán egyre több a kultúrátlan egyén? Néha már úgy érzem, hogy az utcán vagyok, és trágár megjegyzéseket ordibál egy lányokat futtató férfiú... Úgy gondolom (eddig), hogy talán Ghallán megmaradt még valami a tiszteletből, és az udvariasságból... Persze lehet, hogy tévedek, és Ghalla is ugyanolyan lesz, mint manapság a VIII. kerület? Kérlek titeket, hogy néha egy kis illemet is vigyetek bele írásaitokba, s kérem a játékvezetőket, hogy tegyenek azok ellen, akik ilyen stílusban írják mentális üzeneteiket. Tisztelettel:
Rothdak, a Megtorló (#1170) Éjharcosok
Ui: Ezt ajánlom figyelmébe Buttheadnak, és a hasonló típusú alakoknak...

☐ Tolvajok figyelem! Egyszer már meghirdettem, hogy lopjatok Ipari Áramtól, de azóta nem jelentkezett senki. Most felemelem a jutalmakat. Az első helyezett díja, aki a fordulójával bizonyíthatja sikerét, 100 aranyat kap. A második 50, a harmadik helyezett pedig 30 aranyat kap jutalmul. Ezenkívül több értékes tárgy is (pl. szent jogar, távcső) vár kiosztásra. Ez nem átverés, ez üzlet! Mindenki a fordulójával bizonyíthatja sikerét. Ipari Áram az 5406-os számon található. 10. szint körül lehet. Egy nyavajás kobudera. Fájának szégyene! Elenios híve és dicsekszik a kalandozóskalpjával. Lopjatok tőle minél többet!

Girnyó (#4880), Péter 48-314-239

☐ Üdvözlét! Nevem Pajzsvágó Thorwald, de ez sokkal kevésbé lényeges, mint az amit mondani szeretnék. Én is voltam Alanorban, és igen csúnya dolgokat tapasztaltam. Többek között ott volt egy figura is, (Einstein Junior), aki néhány társa vállára állva Boraxot szidalmazta a nagy tömeg előtt. A kalandozók először csak némán meredtek vakmerő társukra,

majd fújjatással kevert tapssal reagáltak a felszólalásra. Szomorúan tapasztaltam, hogy túl kevesen hurrogtak. Ti többiek, akik Borax ellen vagytok, mit akartok elérni? Hogy a tettek legyen a Csatorna innenső része? (Mert ugye azt ti is elismeritek, hogy a túlpárt már Borax birodalma?) Miért, szerintetek most kié, ha nem a mienk kalandozóké? Hogy a városok Boraxnak adóznak? Ki építette a városokat? Ti? Nem, ti (mi) csak a hasznot húztok (húzzunk) abból, hogy volt néhány szerencsétlen, aki vállalkozott rá, hogy Borax birodalmából kiköltözve megpróbálja visszahódítani a Dornodon miatt kihalt területeket. Most nézd meg néhányukat: voltak akik azért haltak meg, mert valamelyik kalandozó (egy közülünk) elengedett az egyik város főterén egy szörnyet, ami a köré gyülekező (csak kíváncsiskodó) polgárokat lemészárolta (nem csoda, hiszen gazdája éhezettette „szegényt”). Nézd meg azt a kis törpe gyereket! Ott a sárga ház előtt. Tavaly még az ő apja volt Gattin kovácsa. Ha kimész a faluból, a temetőben megtalálsz a sírját. A felesége elmesélte nekem, hogy hogyan halt meg. Egy Tharr szimbólumos troll volt az oka mindennek. Először a családját szidta el, aztán belenyomta a szakállát az izzó pirkitek közé. Csodálkozol, hogy a törpe hőröge esett a trollnak? És a gnóm a boltból, vagy az a néhány tapasztalatlan „gyerek”, akik büszkéek voltak arra, hogy a helytartó elit katonái lehettek? Hol vannak most? Borax csak azt tudja, hogy kalandozók ölték meg őket. Számára nem létezel Te, nem létezek én és nem létezik, ő sem. Mi így együtt létezzünk. Mi mindannyian vagyunk a kalandozók. Szerinted Borax miért nem enged be a birodalmába? Ha Te lennél az uralkodó, Te beengednéd a kalandozókat? Szerintem nem. Hogy miért? Gondolkozz és rájössz. Ha mégsem, üzenj, megpróbálom elmagyarázni. Hogyan? Te azért akarsz átjutni a Csatornán, hogy letelepedj, és nem azért hogy pusztíts? Ezt megteheted itt is! Ha nem akarsz kalandozni, vagy békés életet akarsz élni egy olyan helyen, ahol nem Borax az uralkodó, akkor Vár rád a Kalandozók Városa, aminek építésében én is szívesen segítek. De a város ezen a parton épüljön, azon a területen, amelyik mindenkié! (Így Borax nem szólhat bele a dolgaitokba.) Hát azt hiszem ennyi lett volna. Köszönöm, hogy meghallgattatok. Az égiek kíséjének utaitokon.

Pajzsvágó Thorwald (#1160)

☐ Úgy tűnik egyes Sheran-hívők új hobbit találtak a jó jellemű kalandozók megtámadása helyett: a lopkodást. Persze, amíg olyan gyengén megy nekik mint pl. Bonito Diabolisnak, addig félelemre semmi ok.

Yoro Okiyi (#2826)

Ui: Akinek nem inge, az ne vegye magára!

☐ Úristen! Hát ilyen már nincs! Ilyen bunkó túlélők élnek Ghallán? Azt nem hiszem el, hogy az a Graham Treefrog fiú véletlenül írta volna olyan hibásan a sullárkereső üzenetét! Vagy ha igen, akkor nagy állat a fickó!

Dheron (#4527)