

TARTALOM

ALANORI KRÓNIKA

SETÉT PATKÁNY NAPLÓJA	2
Patkány ismét alá	
WARGPIN HANGJAI II.	4
TF novella	
HŐSKORSZAK GYAKORISÁGI LISTA	11
Sokak kérésére	
KÉRDEZZ-FELELEK ROVAT	12
HKK kérdések és válaszok	
HATALOM KÁRTYÁI VERSENYEK	14
Budapest, 1996. január 6.	
ULTRA RITKA	15
Különleges lapok a Hatalom Kártyáiban	
HOGYAN CSINÁLJAM?	17
HKK feladvány	
HOMELANDS	20
Új Magic: the Gathering kiegészítő	
HARC A GREEN MOX-ÉRT	21
Magic: the Gathering verseny	
MIDDLE EARTH – THE WIZARDS	22
Középfölde – most már kártyajáték formájában is	
BARANGOLÁSOK KÖZÉPFÖLDÉN	26
Egy félork naplójából	
BAKONYI ÁRNYAK	28
A Shadowrun novella második része	
KAPITÁNYOK A KÁOSZ GALAKTIKÁBAN	32
Csillagászati és településtani információk kezdőknek	
ÁRNYAK KÖZÖTT	34
Az első hivatalos, magyar Shadowrun verseny	
GHALLA NEWS	37
A TF játékosok magazinja	

Szerkesztői üzenet

Remélem sokak örömeire megjelent az Alanori Krónika második száma is. Nézzük mihez jut hozzá a lelkes olvasó. A már megszokott, de még mindig kiváló Setét Patkány naplója mellett a TF kedvelői egy másik novellát is olvashatnak az első Zan-Indukátor elpusztításáról. Az újság végén – állandó mellékletként – több kisebb írással és hírekkel, a Ghalla News található. A Hatalom Kártyái sem marad ki a második számból, a versenybeszámoló és a feladvány mellett ismét jelentkezik a Kérdezz-felelek rovat, sok aktuális kérdéssel. Az egyéb kártyajátékok rajongói sem maradnak olvasmány nélkül, a Magic: the Gathering szerelmesei az új kiegészítőről, a Homelands-ről, az újdonságok kedvelői pedig egy Középföldén játszódó izgalmas kártyajátékról olvashatnak. Középfölde kedvelői egy vándorló félork naplóját olvashatják. A Káosz Galaktika kezdő kapitányai pedig újabb hasznos információkat kapnak.

Szeretném a Káosz Galaktika és a TF játékosainak figyelmét felhívni arra, hogy az operátortrok munkáját megkönnyítendő, az UL-ek hátulján semmiféle az újságnak szóló üzenetet ne írjanak! Az ilyen észrevételeket sajnos figyelmen kívül fogjuk hagyni. Azt hiszem még a Shadowrunos részt hagytam ki a felsorolásból. Itt az első számban megjelent novella folytatását, és az első magyarországi verseny karaktereinek leírását olvashatjátok. Jó szórakozást!

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

I. évfolyam 2. szám – Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán

Szerkesztő: Tihor Miklós

Nyelvi lektor: Borbély György

Tördelő szerkesztő: Erdős Árpád, Prekop László

Grafikák: Szügyi Gábor, Fischer Tamás

Külső borító: Bőjthe Csaba

Kiadja: Beholder Bt. 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 örmünk meg és nem küldünk vissza.

A MERP az ICE Inc., az AD&D a TSR Inc., 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 névjegye.

Setét Patkány Naplója

1192. Nap

Nem mondhatnám, hogy eseménytelen volt a táborozás. Szépen gyűltek a fiúk a templomszentelésre. Amíg mindenki megérkezett, elcseverésztünk a dolgokról. Smackkal nem álltam szóba, mert amíg aludtam, megpróbált lopni tőlem. Persze ehhez még kellene tanulnia egy kicsit. A legtöbbet persze Alex Vampirisonnal dumáltam. Búszkén mutogatta az új gromak páncélját. Tényleg elég impresszív látvány, de én kifejtettem neki abbeli véleményemet, hogy az igazi profi nem hord páncélt. Azt mondta, csak az irigység beszél belőlem. Elmeséltük egymásnak legújabb lopásainkat. Nem akarta elhinni, hogy én loptam ki Toborzásgátló Vlagyimir jobb szemét, pedig szerintem elég hihetően adtam elő az esetet. Persze amikor erre felő mutatott egy közönséges zöld üveget, és azt állította, hogy Borax király ünnepi serlege, csak röhögni tudtam. Felelgetettük a régi, közösen töltött napokat. Elmondta milyen volt, amikor egyszer a búcsúban sikerült lelopnia a nagynénikéje orrbavalóját. Az egész család szeme láttára adta vissza; sze-

gény nagynéni két hétig nem mert kimeni az utcára az eset után. Milyen kár, hogy annak idején megesküdtünk rá, hogy nem fogunk lopni egymástól! Az árnymanók közt a legjobb viccnek számolni egy baráttól vagy rokontól, és aztán visszaadni neki a dolgot. Mi meg forró fejjel megfogadtuk, hogy nem lopunk egymástól! Elődöntöttük, hogy ezen változtatni kell. Először is értesítettünk mindenkit az ötletéről (egyöntetű helyeslést váltott ki), aztán nélkülültünk koncentrálni tudati energiáinkat. Eltartott egy ideig a dolog, de szerencsére elég sokat kellett várni a többi leendő Leah papra. Végül a teljes tudat erőfeszítése sikerrel járt. Módosítottuk a minket összekötő spirituális háló mintázatát és lehetővé tettük, hogy (csak és kizárólag tréfából) képesek legyünk lopni egymástól.

A várakozás közben valamelyik reggel a szokásos leltározás során valami hiányzott. A legnagyobb baj az, hogy nem tudom, hogy mi. Pontosan emlékszem, hogy egy nappal azelőtt még 87 féle holmim volt, aznap reggel már csak 86. Arról viszont, hogy mi tűnt el, fogalmam sincsen. Ebből

is gondolom, hogy nem lehetett valami izgalmas cucc. A nyomokból úgy láttam, egy troll nő volt a tettes. Nem haragszom rá igazán, vitt egy szópökövet is. (He-he-he)

Nagy sokára összejött a társaság és nélküláthattunk felszentelni a templomot. Smack (akivel továbbra sem állok szóba) móri gyümölcsöt és rákhúst helyezett a főoltárra, majd kántálni kezdett. (Remélem a móri gyümölcsnek istenekre nincs olyan hatása, mint halandókra!) Abban a pillanatban, amikor befejezte a szent imát, jéges szél súvított át a templomon. A falakon lógó csontdíszek furcsa zenét játszottak, majd az oltár fölé állított bibircsókóriás-csontváz megmozdult, és síron túli hangon beszélni kezdett.

– Látom hűséges híveim vagytok – mondta Leah. – Jutalmatok nem marad el. A túlvilágon majd léleknyagatógékékat kaptok beosztást. Addig is nesztek egy-egy kehely. Gyarapítsátok alattvalóim számát, szolgáljátok!

Mindannyiunk kezében megjelent egy-egy koponyát mintázó kehely. Természetesen új küldetést is kaptunk: oltárt kell pusztítanunk. Meg is kaptuk a feladathoz szükséges varázslatot. Smack teljesen el volt telve a gyönyörtől, és bejelentette, lehet hogy áttér a nekrofonokról a Fairlight oltárokra. Nem tudom miért, de újabban Fairlight nagyon a bögyében van. Csak „vén uszorsás”-ként hajlandó emlegetni.

Engem nem az oltárrombolás lehetősége villanyozott fel (bár az is jó tréfa lesz majd), hanem az ígért beosztás. Elképzeltem, hogy egy örökkévalóságon át nyagathatom, mondjuk Bonyók bátyám lelkét, és előtött az öröm. Ezentúl nem fogok soha senkire megsértődni, a túlvilágon ügyis lesz időm visszafizetni minden sérelmet.

Mielőtt nekivágtam volna a kőborlásnak, maradék egy szópököveget átküldtem Lop-Nessy Esztinek. Biztos nagy szüksége van rá. Bementem a templomba és imádkoztam is gyorsan egyet, csak hogy



jóserencse kísérjen az úton. Nem volt hiába! Leah könnyecseppivel töltötte meg a kelyhet, amit adott.

Sokan meséltek a város körül ólálkodó farkaudar hordákról, gondoltam elmegyek megnézem őket, hátha akad valami lopni való. Útközben úgy látszik megtaláltam a libertani szörnyövödát, mert egy kőevő és egy bolhakutya akadt az utamba. Az idejét sem tudom már, mikor találkoztam ilyen egyszeri lényekkel. Később aztán javult a kínálat, leütöttem Fifiké egy távoli rokonát meg egy doronyt. Egyik sem volt különösebben nagy szám.

Az igazi izgalmat egy kobudera tábora jelentette. Ráérősen átkutatam a holmiját, de nem volt nála pulna kristály (mostanában nagyon felment az árfolyama, ezért akarok minél többet lopni belőle). Kiválasztottam a sullár hólyagját, nekem még úgy is csak hat volt belőle, igazán szükségem volt rá. A kobuderától pár mérföldnyire egy troll nő táborára bukkantam. Olyan hangosan horkolt, hogy nem volt nehéz felfedezni. Erős a gyanúm, hogy ez lophatott meg engem pár nappal ezelőtt. Elég nyugtalanul aludt, ezért nem nagyon volt időm válogatni. Leakasztottam az övéről egy kígyóbőr kesztyűt, megnéztem nem jött-e vele szopókó is, aztán spuri.

Már kezdtem fáradni, de azért még lecsaptam egy akadékoskodó nukleáris cikányt (30 aranyam bánta).

1201. Nap

Kipihentem ébredtem, bár valami egész éjszaka mocorgott a hasamban. Sebaj, majd megeszem egy móri gyümölcsöt. Hirtelen ötletem támadt és csak egy trolnő táborhelyéhez. Még mindig ott aludt! Ezúttal egy mandibulapengét szedtem el tőle. Így lopjon valaki Setét Patkánytól, duplán kapja vissza! A sikeren felbuzdulva elszaladtam a kobuderahoz is. Kakukkmadár védte ugyan a tábort, de ez nekem nem jelenthet gondot. Nagyon jó tréfa jutott eszembe, miközben a holmija között válogattam: elraktam a kazmár gyökerét. Elképzelem, amikor legközelebb manifesztátorral találkozok. Vigan rántja elő a kardját, nekiall hadonászni, de a manifesztátor mindig eltűnik előle. Ő meg egyre másra kapja a pofonokat. Igazán sajnálom, hogy nem lehetek ott, hogy végignézzem! Ezek után már igazán rutinból ment, hogy lenyúljak egy göcsörtös bunkót egy bunkó törpéről.

Megdöbөнvenve vettem észre, hogy újabban olyan szörnyeket is könnyedén lenno-



mok, amik korábban mindig megagyaltak. Most például egy törpemamutot és egy ragyás burástyát nyírtam ki. Talán ideje lenne már elmennem a fegyvermesterhez, taníthatnék neki egy-két trükköt.

A várostól pár mérföldnyire találtam egy Raia oltárt. Micsoda remek alkalom! Gyorsan körülnéztem, van-e itt valaki. Szerencsére nem volt. Elkezdtém mormolni a hatalmas varázslat szavait. A végén öt cseppet szórtam Leah könnyeiből az undorító fehér márvány építményre. Egy pillanatra teljes csend volt, aztán a könnyecsepek helyén repedések jelentek meg az oltáron. Fekete füst szivárgott fel belőlük, ami lassan szétfeszítette az oltárt. Hatalmas robbanással dőlt össze. Kis fehér szellem szállt fel belőle, de a fekete füstből utána nyúlt egy kéz és elkapta. A jó szellem sikoltott egyet, aztán eltűnt a füstben. Lassan elült a por és csak egy kőhalmaz maradt az építmény helyén.

Nagyon boldog voltam. Boldogságomban tovább növeltem a mai szerzemények listáját. Egy kobuderától egy kőszemet, egy elftől meg egy szöges bunkót vettem tartós bérletbe. Igen zsúfolt és tapasztalatokban gazdag nap volt ez a mai, ideje volt már lefeküdnöm.

1210. Nap

Teljesen megdöbөнtő dologra ébredtem. Egy elf nő ráfeküdt a lábamra. Úgy látszik éjszaka verhetett tábort és nem látta, hogy én is itt vagyok. Nagyon kimerült lehetett a kalandozástól, mert észre sem vette, amikor kivettem a lantját a motyójából. Ennyi igazán jár nekem kárpótlásul, amiért lábamra feküdt!

A város előtt találtam egy Leah oltárt. Gyors irám mondtam istenemnek, aki

megköszönte a Raia oltár lepusztítását. Biztatott, hogy továbbra romboljam csak a jók oltárait (meg a semlegesekét és Dornodonét is), az oltárszellemek ugyanis különösen finom falatot jelentenek neki. Kaptam persze egy új feladatot is: imádkozzak teljesen frissen és kipihenten. Ez nem tűnik túl komoly dolognak. (Azt viszont máig sem tudom, honnan szerzek majd mágiikus koponyát...)

Hohó! Itt a város előtt pihent meg God's Warrior! Még izgalmasabb, hogy valami nagyon csillog az iszákjában. Mi lehet az? Tán csak nem egy pularkristály? Megvártam amíg az éber kakukkja másfelé néz, aztán egy gyors mozdulattal elkaptam a kristályt. Mire a kakukk kiabálni kezdett én már jó messzire szaladtam. Mielőtt még a házak közé értem volna, nekem esett egy trikornis. Ez ma már nem jelent kihívást. A vasalt bunkómmal elmagyaráztam neki, miért érdemes a sötétség útját követni, aztán bementem a városba. A főtéren láttam egy múmiát, amint éppen egy vikócmajmot fojtogat. Ej, ha egy naplovag ezt látná! Biztos nem hagyná szegény múmiát, hogy kinyuvassza azt az undorító kis állatot. Én viszont csak kacagtam egy jót.

A kocsmá felé indultam. Bentről nagy kiabálás zaja szűrődött ki. Bepislantottam az ablakon, God's Warrior üvöltözött odabent. Óbergatott, hogy kifosztották és esküdözött, hogy megöli azt, aki ellopta a kristályt. Úgy érzem talán okosabb, ha minél hamarabb elmegyek a városból.

Odakint már nem volt sok érdekesség. Agyonvertem egy fabontó szőjert meg egy szeppent rákfattyat. Aztán ledőltem egy bokor tövében és percekben belül már aludtam is.

S.P.

Wargpin hangjai II.

A Tűzvihar utáni 4. évben

Hitetlenek havában, túlélők és kalandozók szakaszának 5. napján.

A gnóm eltorzult arccal keresgélte a bokrok között. Bal keze mellkasára szorítva, míg jobbával a bokrokat tanulmányozta. Tudta, ha hamarosan nem talál móri cserjét, a testében szunyadvó borzalom erőszakkal fog kitörni belőle. Fájdalmi is egyre erősödtek, ahogy a „kis csemete” mocorgott benne. A nagy keresgélésben teljesen megfeledkezett a környezetéről, így észre sem vette, hogy megközelítette valakinek a táborát.

– Üdvözöllek! Segíthetek valamit?

Mint derült égből a villámcsapás, úgy érte a gnómat a kérdés.

– A francfenébe! – káromkodott, hogy így megjegyezték, majd szembe fordult a kalandozóval. Egy teljesen feketebe öltözött alakváltó állt előtte. Hosszú, fekete haja háta közepét verdeste. Bőre is fekete, csak a szeméi voltak szürkék. A gnómban hirtelen átfutott a gondolat, hogy nem is a benne féltődő burástyá bébi lesz a végzete, hanem ez a „fekete alakváltó”. Aztán észrevette a napszimbólumot is, ami megnyugtatta, és sérített büszkeségének bátorságot adott.

– A Raia papok legújabb szórakozása az, hogy ijeszt... – de mondanivalóját már nem tudta befejezni a rátörő rosszullét miatt. Mindkét kezét mellkasára szorította, hogy gátat vessen az újabb fájdalomnak.

– Burástyá petézett beléd? – kérdezte aggódva az alakváltó.

A gnóm összegörnyedve bólogatott.

– Tarts ki! Van a zsákomban pár darab mörigyümlős, mindjárt hozom! – és gyors iramban kutatni kezdett a zsákjában.

– Megvan, viszem már!

– Istened legyen veled jószágodért te „fekete Raia pap”! – majd kikapta a kezéből a hashajtó gyümölcsöt és elviharzott a bokrok közé.

– Szívesen. – mondta alig hallhatóan az alakváltó, inkább magának, mint a távolodó gnómnak.

Egy állati sziszegés hozta vissza az elgondolkodó alakváltót a véres valóságba. Épphogy elhalkult a sziszegés, már farkaszemet is nézett a hang forrásával. Egy fiatal velociraptor állt ugrásra készen, mindössze öt méterre tőle. A múlt fájó emlékei jutottak eszébe, amikor is egy kifejtett raptorral harcolt. Hogy akkor nem tépte cafatokra a lény, azt jó páncéljának és fegyverének köszönhetné, amelyek most ott heverték közte és a szörny között. Tudta, hogy a raptor gyorsabb mint ő, de valahogy meg kell szereznie a földön fekvő nagy vaspajzsot és a súlyos vasalt bunkót, hogy egyáltalán esélye legyen az őslénnel szemben. A raptor tekintete áldozatáról a felszerelésre esett. Ezen meglepődött a férfi, de nem teketóriázott sokat.

Ennyi előny talán elég lesz – gondolta, és már vetődött is. Sikerült elérnie fegyverét, de megragadni már nem maradt ideje, mert a ráugró szörny maga alá sodorta. A lény hatalmasra tátva száját mindent megtett, hogy átharapja zsák-

mánya nyakát. Az alakváltó két kezével fogta a raptor izomktól dagadó nyakát így próbálta távol tartani magától, de a tépőfogak centiméterről-centiméterre közelebb kerültek hozzá. A férfi ordított az erőlködéstől, már nem tudott mit tenni. A raptor tátott szája ráfonódott a nyakára. Majd eltelt egy végtelenségnek tűnő másodperc, majd még egy és még egy, de a halálos harapás nem következett be. Az erőlködéstől lihegő alakváltó végre rájött, hogy csúful átvették. A dászó raptor sohasem vonja magára a figyelmet sziszegéssel. Soha nem veszi le tekintetét zsákmányáról, és amellett hogy átharapja annak torkát, mindent megtesz, hogy az áldozata testét karmaival cafatokra tépje. De a szörny ezt meg se próbálta. A pikelyes nyakat tartó kezek erőtlenül hullottak le.

– Rendben van, te győztél!

A hulló, fejét fölemelve kétszer jól arcon nyalta a férfit, majd leugorva róla metamorfózisba kezdett. Az eredmény szemmel láthatóan kellemesebb lett. A lény helyén most már egy fehér bőrű, ezüst, göndörhajú alakváltó nő állt. Könnyedén odalépett a még mindig föl-



dön fekvő férfihoz, majd a kezét nyújtva neki, föl hajolt.

– Szia Darkseid, rég találkoztunk! – és csillogó szemével rákacsintott most már mosolygó „ellenfelére”.

– Egyszer úgyis elkaplak Metamorph Bőffenet!

A lány segítette felállni a kifáradt alakváltónak.

– Beszélni szeretnék veled.

– Én is szeretnék, de előbb kiszusozom magam. Mondjad!

A lány elfordult, majd tett két lépést nyugat felé és távolba merengő tekintettel mondta:

– A Serény Múmiák felépítették a wargpini Zan-indukátort, amit Vlagyimir azonnal elkezdett feltölteni energiával. A város lakossága retteg a félelemtől...

– Ugyanerről akartam beszélni veled én is – szólt Darkseid, majd odalépett mellé és tekintete neki is a messzeségbe tévedt. Gondolataik Wargpin körül jártak, a várostól nem messze levő templom, amelyet közösen építettek néhány Raia nappal. És mindez most nagy veszélybe került.

– Menjünk vissza mind, és tegyük használhatatlanná az egész kócerájt! Beszéltem Fire Elementallal, ő is visszajönne.

– Rendben. Én szólok a többieknek és megpróbáljuk semlegesíteni a Zan-indukátort. De Vlagyimir ott van az építménynél és nem hiszem, hogy tétlenül nézné, ahogy mi ténykedünk.

– Ez igaz, de szerintem Fherlaytnak biztos lesz valami ötlete, hogy elcsaljuk onnan az öregat.

Még jó darabig beszélgetett a két alakváltó egymással, majd felszereléseiket összeszedve elindultak Wargpin felé.

Sheran havában, erdők-mezők szakaszának 5. napján.

A füves síkság egyhangúságát most csak két kalandozó törte meg. Egy teljesen fekete alakváltó, aki egy szeksztánsal bíbelődött, és egy kobudera, aki vashegyű lándzsájára támaszkodva figyelte a másik ténykedését. Bárki, aki rendelkezik némi tapasztalattal a taumaturgia terén, észrevehette, hogy a szeksztáns most nem tájolóshoz használja az alakváltó, hanem városi telep-

tációhoz készíti elő.

– Biztos jó lesz így Darkseid?

– Persze, nem egyszer csináltam már városi telepportot.

– De én most nem a varázslatra gondolok, hanem arra a képtelenségre, amire a Közös Tudat készül.

– Minden a terv szerint halad Flavius.

– Ez akkor sem fér a fejembe! Vlagyimirt párbajra hívni?!

– Sokat töprengtünk Fherlayttal, hogy mivel tudnánk Vlagyit elcsalni a Zan-indukátorról úgy, hogy ne fogjon gyanút. A párbaj erre jó megoldásnak látszik. Nem valószínű, hogy az öreg elmen tudna állni annak, hogy bemutassa erejét, és Deus Ex Machina használatára kényszerítsen. Túl sok borsot törtünk már az orra alá, eléggé viszkethet a tenyere.

– Te mondtad, hogy el kell csalni. Ez már sikerült; a többiek jelezték, hogy Vlagyi elment a Zan-indukátortól, tehát bekapta a csalit. Mi lenne, ha nem menne el a párbajra, hanem átadná a többieknek a tudati energiát és megadná nekik a jelet, hogy kezdhetik?

– Mindenféleképpen el kell mennem a párbajra, hogy meggyőződjek róla, az öreg tényleg eljött a városba és nem csak úgy tett, mintha otthagya volna az indukátort. A többieknek tiszta terep kell, hogy megcsinálják a semlegesítést. Ha nem megyek el, Vlagyi egyből rájön, hogy mire ment ki az egész, visszaviharzik a tetves építményéhez és lehet, hogy pont rajtakapja a többieket. Akkor aztán lőttek az egésznek! Az is lehet, hogy tudatcsatába kezd, amivel ugyancsak veszélyeztetheti a tervünket.

– Valószínű, hogy igazad van. De mi lesz, ha nem sikerül?

– Sikertőlminek kell! Tizenhat „Irgalmas Nővér” van a Zan-indukátor körül. Mind kiváló kalandozó és tudják, hogy mit csinálnak. Sokan teljes tudati energiával mentek már oda, akik pedig nem, azoknak a Tudat többi tagja ad. Még négyen vannak, akik képesek nagy mennyiségű energiát befogadni. Azoknak én fogok adni és akkor kezdődhet a tánc. Bőségesen lesz energiájuk a semlegesítéshez. Nem hiszem, hogy ne sikerülne.

– Neked legyen igazad! – és biztatóul megveregette a nála jó egy fejfel magasabb alakváltó vállát. – Akkor jobb ha mész, mert még lekédesz a randit.

– Viszlát Flavius és vigyázz magadra!

– búcsúzott az alakváltó, majd a telepport rúnáit a levegőbe rajzolva hirtelen eltűnt. A kobudera még nézte a helyet, ahol nemrég még barátja állt, mikor meghallotta a farkaudar dobok halk, ütemes hangját. Vashegyű lándzsáját két kézre fogva megfordult, de nem látott semmit. Oldaltáskájából előhalászott egy távcsövet és azzal kezdte kémlelni a keleti látóhatárt. Az elé táruuló látvány már nem lepte meg. Sistergő Pumpa seregeit látta, amint Wargpin felé csörtettek. Még „gyönyörködött” a látványban egy darabig, aztán eltéve a látszóvet elindult a sereg felé. Közben tróféait gondosan úgy rendezgette, hogy a borzalmas farkaudar füle egyből szembe tűnjön a többi farkaudarnak, hisz a lélektani hadviselésre is gondolni kell néha.

Wargpin kereskedőnegyedében meglepően kevés volt a járókelő. A máskor nyüzsgő utcákon most csak egy-két városi lakos lézengett. Senki sem csodálkozott a fegyverbolt előtt megjelenő alakváltón. Darkseid egy rövid mosollyal nyugtázta a teleportáció sikerességét, majd a szeksztánsát elpakolva elindult a fegyverkovácsához. Rögtön feltűnt neki, hogy milyen kihalt a város, és sejtette is, hogy mi lehet az oka. Belépve, teljesen üresen találta a boltot. Már éppen azon volt, hogy elhagyja a helyiséget, mikor meghallotta a raktár felől közeledő törpét, amint egy nagy ládát tol maga előtt.

– Üdvözöllek Aranykezü Dáin!

Az üdvözlés hallatára a törpe abbahagyta a munkát.

– Légy üdvözölve te is Darkseid! Mi jót hoztál nekem?

– A szokásost. Tánkánykarmokat, szöges páncélokat, egy féltucat rövid íjat és bronzsisakot.

Darkseid elkezdte kipakolni a pultra egymás mellé a tánkánykarmokat.

– Mennyi? – kérdezte a törpe.

– Pont egy tucat.

Az öreg kovács gyors iramban elkezdte leszámolni az áruért járó aranyakat.

– Meg se vizsgálod a karmokat?

– Nincs rá időm. Amint látod csomagolok, és téged ismerlek már annyira, hogy tudjam, most is jó minőségű árut hoztál.

– Hova csomagolsz? – kérdezte az

alakváltó, bár előre tudta mi lesz a válasz.
– Hogy-hogy hová?! Akárhová csak el innen! Te nem tudod? Felépült a Zan-indukátor, a fél város már el is költözött, én sem maradok tovább. Egyszer már megúsztam a tűzvihart és nincs kedvem megvárni a következőt.

Darkseid a törpe vállára tette a kezét és úgy mondta:

– Várr még egy kicsit Dáin! Legalább egy napot! – és sokat sejtető pillantást vetett a törpére.

A törpe elgondolkodott egy kicsit, majd sanda képpel a nálánál jóval nagyobb alakváltóra nézett.

– Ti készültök valamire mi?

– Hát, úgy is mondhatnám – egyenesed fel az alakváltó.

Az öreg elkezdett a pult mögött fel-á járkálni, kezével hevesen hadonászva.

– Ti megőrültetek! Semmi esélyetek Vlgyi ellen. Ki látott már ilyen hülyeséget?! Ghalla leghatalmasabb kalandozó-jával ujjat húzni!

– Nyugodj meg, azért minket se ejtettek a fejünkre!

– Hogy-hogy nyugodjak meg?! Egy percet se maradok tovább! Ti teljesen bediliztettek!

Darkseid kihúzta magát, két kezét mellkasán összefonta, úgy vágta a sértestét a törpe makacs fejéhez.

– Így megfutadomni! Pedig azt hittem, hogy a törpék bátor nemzetség! Vagy csak te vagy ilyen gyáva, Dáin?

A törpe erre abbahagyta a járkálást. A pult alól előkapta hatalmas csatabárdját, és a pimasz alakváltó felé fordult.

– Mondd még egyszer! – vicsorgott vöröslő képpel a kovács.

– Csak azt mondtam, amit látok! Wargpin híres fegyverkovácsa menekül.

Az öreg idegesen szorongatta fegyverét. Legszívesebben kettéhasította volna Darkseidet, de tudta, hogy igaza van. Lassan leeresztette fegyverét és megenyhülve kérdezte:

– Na jó, lássuk, mit hoztál még?

– Akkor maradsz? – mosolygott rá Darkseid.

– Igen-igen! De most már lássam, hogy miket hoztál!

Előkerült a többi harci felszerelés, amit a törpe most már szakértő szemmel vizsgálgatott.

– Kiváló! Mind megveszem.

– Ennek örülök. Mondd, a gnóm boltost még itt találom?

– Igen – mondta szégyenkezve a törpe. – Csak nem akarsz annak a vakarék-nak eladni valamit? Hisz még a szeme se áll jól!

– Az uzbanýcsörjeim már tele vannak ugh méreggel, el kéne adnom.

– Nehogy eladd neki! Inkább mérgezd be a nyilaidat!

– Nem szoktam mérget használni!

– Jó-jó, de azért egy gnómnak eladni valamit, eléggé meggondolandó cselekedet!

A törpe gondolkodásmódja újabb mosolyt csalt az alakváltó fekete arcára. A boltos közben leszámolta a többi csillogó aranyérmét Darkseid karmos kezébe.

– Köszönöm.

– Nincs mit, gyere máskor is!

– Én jövök, csak az kérdés, hogy te itt leszel-e még.

– Itt-itt, de most már menj! Ki kell pakolnom mindent a pultra, és azt nem csinálja meg helyettem senki. Na tünés! Nincs időm veled diskurálni!

– Már itt se vagyok! Csak még egy utolsó kérdés.

– Na halljam, mi az?

– Nincs esetleg egy eladó kvazárfegyvered, öreg?

– Te tényleg megvesztél! – fordult el hitetlenkedő fejjel a törpe, majd a hatalmas ládának nekifeszülve elkezdte azt visszafelé tolni a raktárba.

– Még mutatóba sincs, nemhogy eladó! – mondta erőlködő hangon.

– Kár. – lépett ki az üzletből a kalandozó. – Pedig jót tett volna a lelkivilágomnak. – és a közelgő párbajra gondolva elindult a gnóm bazárja felé.



A bokrok közül az elf a gnómmal együtt aggódva nézte a hatalmas építményt, ügyelve arra, hogy nehogy észrevegyék őket az őrt álló varkaudarak. A félelmetes építmény tetején egy hatalmas kupola állt, a falakból a szélrózsa minden irányába tölcser alakú alagutak nyíltak. A tölcserék szűk szája a Zan-indukátorban végződött. Az egyik ilyen alagút tövében a kupola fölé magasló, buzogány alakú torony állt.

– Szerintem kevesen vagyunk itt, Fire Elemental.

– Ljerk, ne idegesíts még te is! Elf létre igazán nyugodtabb lehetnél.

– Az előbb, amikor körüljártam az indukátort, mindössze nyolc Nővérel találkoztam. Az velünk együtt tíz. Ennyi enyvesek vagyunk az építmény ellen.

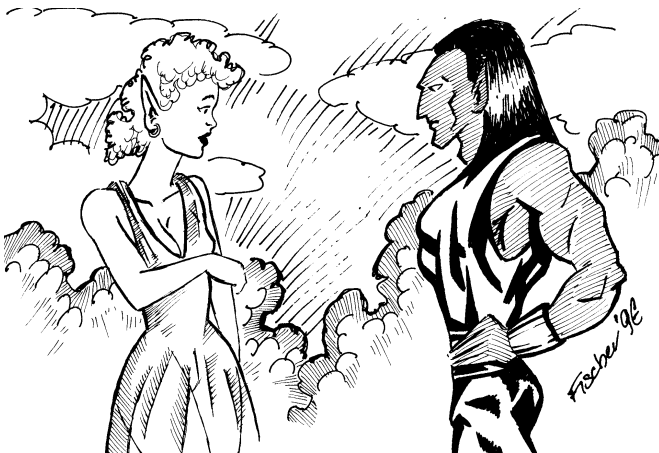
– Találkoztál Metamorph Bőffenettel? – nézett ingerülten a gnóm a vékony elfre.

– Nem.

– Egyáltalán találkoztál a KT-ból alakváltóval?

– Hát, ami azt illeti, nem.

– Látod, Bőffenet biztos, hogy itt van, mert velem együtt jött vissza keletről. Azért nem találkoztál vele, meg a többi alakváltóval, mert mind bokorra vannak alakulva. Sőt, ha elmondanánk egy láthatatlanság-érezlést, még több „Nővérel” találkoznánk.



Az elf most már kicsit nyugodtabb lett a gnóm érvelését hallgatva, de igazán csak akkor nyugodott volna meg teljesen, ha személyesen is meggyőződhetett volna a hallottakról.

– Addig, amíg nem kezdődik el az energiamező változtatása, senkinek sem érdemes mutatkoznia. Jobb ha lapítunk, és várunk amíg Sam P'illa el nem kezd.

– Hát ez meg a másik! A kezdés! Már rég el kellett volna kezdeni!

– Mondtam már, hogy ne idegesíts feleslegesen! Ki tudja, hogy mi van most Darkseiddel. Egvedül Raia és remélem, hogy nem Leah – nézett az égre a gnóm, ahol a Nap járta lassú útját. – Megmondtam, amint meggyőződik arról, hogy Vlagyimir bent van a városban, jelentkezik.

– Remélem túléli azt a találkozást.

– Hát igen. Nincs mit tenni, várunk türelmesen, és nem idegesítjük a másikat. Az elf megadóan bólogatott.

– Jó, megígérem, nem zaklatlak az aggodalmaimmal.

– Az jó lesz.

A gnóm leült egy nagyobb bokor mögé. Szemét becsukva koncentrálni kezdett. Az elf sejtette, hogy „apró” barátja mentális kapcsolatot keres. Valószínűleg azokkal a kalandozókkal, akik számításba jöhetnek a Zan-indukátor ellen tervezett támadásban. Visszafordulva ismét az építményt kezdte figyelni. Ahogy elnézte a Gosozk művét, egyre jobban érlelődött benne az elhatározás, hogy mindent meg fog tenni az építmény pusztulásának érdekében.



Darkseid türelmetlenül járkált fel s alá a városi börtön mellett szűk utcában. Itt beszélte meg Vlagyimirral a találkozózt, csakhogy az öreg nem volt sehol. Nem igazán akarta elhinni, hogy az ongólant-ölő ne jöjné el a párbajra, de úgy látszik rájött a cselre, és ott maradt az indukátor környékén. Az alakváltó megegyeszer végigment az utcán, majd megfordulva tekintetével újra végigpásztázta azt. Az utcára vetett hulladéktól eltekintve minden teljesen üres volt.

Nincs mit tenni – gondolta – szólni kell a többieknek, hogy a támadás lefűjva. Hátat fordított az utcának.

– Hova olyan sietve? – hangzott a kérdés az előbb még üres utcából.



Darkseid lassan megfordult és nem akart hinni a szemének. Az utca közepén Toborzásgátló Vlagyimir állt, drako pikelyvértben. Jobb kezében hatalmas sárkányölő kardja, melynek pengéjén ideoda cikázott a mágikus erő. Baljában levégőt remegtető energiapajzsát tartotta.

– Itt volt egész idő alatt az utcában, csak láthatatlanul. – nyilallt a felismerés az alakváltóba.

Nem tekintőriázott, gyors mozdulattal jobbábra kapta hosszú íját, másik kezébe meg egy sallanknyilvesszőt.

– Késtél öreg.

– Nem gondoltam, hogy ilyen sürgös neked a mennybemenetel, fiam.

Darkseid arcán keserű fintor jelent meg.

– Na jól van! Akkor nincs mágia? – kérdezte türelmetlenül Vlagyimir.

– Nincs.

– Kár, pedig úgy gyorsabb lenne – és határozott, kimért léptekkel elindult az alakváltó felé.

Darkseid az idegre helyezte a nyilvesszőt, és célba vette a közeledő alakot. A páncélba nem lőhetett a nyilat, mert azok nem voltak olyan erősek, hogy átüssék azt. Így maradtak a páncélzat részei. Négy nyilvessző hagyta el gyors egymásutánban az íjat. Mindegyik a páncél egy-egy részébe csapódott be. De komolyabb sérülést nem okoztak, sokat veszítettek erejükből, ahogy a szűk résekbe fűrődtek.

– Íjász szakértelmet sok elf megirigyelhetné, mégsem fog megmenteni attól, hogy kardélre hányjalak – azzal

pengéjét feje fölé emelve ellenfelére ugrott. Az alakváltó meglepődött az „örög” fürgeségén, de vasalt bunkójával a kezében fogadni tudta a támadást. Lehajolva a csapás elől meglendítette a fegyvert és oldalba csapta a gyors mesterharcost. Útésében azonban nem volt elég erő ahhoz, hogy kibillentse ellenfelét, így annak maradt arra ideje, hogy kardjával megvágja az alakváltó fegyvertartó kezét. Darkseid felüvöltött a fájdalomtól. Sok sebet kapott már életében, de egyik sem volt ilyen fájdalmas. A mágikus pengén pezsege párolgott el az alakváltó vére. A következő vágást megpróbálta nagy vaspajzával hárítani, de túl lassú volt. A vágás teljesen felhasította a combját. A forró és éles fájdalom újabb ordítást szakított ki szájából. Már képtelen volt kivédeni a gyors vágásokat, kínoktól görcsbe rándulva terült el a földön. Vlagyimir Darkseid fölé állt és mágikus pengéjét az alakváltó torkának szegezte.

– Jegyezd meg nyomorult halandó, az öregebbet mindig tisztelni kell! – azzal átszúrta az alakváltó torkát.

Darkseid teste vonaglott a halállal való küzdelemben miközben egyre erősödő kék aura vette körül, végül szikrázó fényt vetve eltűnt. Vlagyimir könnyű mosollyal nyugtázta a gyors győzelmet. Unottan kiszedte a sallanknyilvesszőket a testéből és nem törődve jelentéktelen sérüléseivel, elhagyta az utcát.

Ha már úgyis itt vagyok a városban – gondolta –, iszok egyet erre a kis testmozgásra.

Azzal elindult a Fogatlan Vámpír nevű fogadó felé.



Darksiedet a Deus Ex Machina, az életmentő varázstárgy a város északi, szegényesebb negyedébe rejtette a biztos halál elől. A „machinálás” nem tartozott a felüdítő események közé, ezt most tapasztalta az alakváltó is. Rosszullétét nem tudván leküzdeni az útszéli árokba ürítette gyomrának tartalmát. Szájának keserű ízét a kulacsában lévő forrásvízzel üzte el. Majd odántorgott egy üresen hagyott ház oldalába és hátát a falnak vetve lehuppant a földre. A Deus Ex Machinától a testét borító hatalmas vágások ugyan beforrtak, de helyükön így is csúnya, véraláfutásos zúzódások maradtak. Az alakváltó zsákjából csakhamar előkerült egy szent jogar. Két kézre fogva, a benne lévő gyógyító energiára koncentrált. A jogar hirtelen kékes fényvel világítani kezdett. Sétüléseihez érintette, amelyekbe a mágius energia behatolt, teljesen eltüntetve azokat. Ezzel a módszerrel gyógyította be az alakváltót az összes sebtét. Sajnos ezt a varázstárgyat egyszer lehet használni, így a gyógyítás befejeztével a jogar porrá lett Darksied kezében.

A ház oldalában maradván koncentrálni kezdett. Tudatilag megkereste a többieket, akik az Zan-indukátor körül voltak. Mikor megtalálta őket átadta nekik saját tudati energiáját. Ezek után mentális kapcsolatot próbált teremteni Sam P'illával. Mivel tudta, hogy hol keresse, hamar meg is találta. Érezte, amint mentális sugarát a kobudera saját mentáljával összeköti, ezzel lehetőséget adva arra, hogy egymás elméjében beszélgeszenek.

– Üdvözlök Sam P'illa!

– Üdvözlök Darkseid! Mi hír a városból?

– Vlagyimir itt van Wargpinban, és szerintem egyhamar nem ér vissza az indukátorhoz. Elég időtök lesz a semlegesítéshez.

– Akkor jobb ha minél hamarabb elkezdjük.

– Hát igen! Legyetek óvatosak és Raia legyen veletek.

– Veled is! – ezzel megszakították az elméjüket összekötő mentális fonalat.

Darkseid fölállt a fal tövéből és elin-



dult kifelé a városból a kihalt utcán. Ahogy ellépett Wargpin határát jelző tábla mellett, a városi teleportáció varázslat második szakaszába lépett: az alakváltót aggodalmaival együtt visszarepítette oda, ahonnan a városba érkezett.

Sam P'illa elhagyta táborát. Keresett egy kisebb dombot, melynek tetejéről jó rálátása volt az indukátorra. Leült a domb tetejére, szemét becsukta és „belepített” a tudati térbe. Bent érzékelte a körülötte lévő kalandozók fénylő tudatát. Azonnal felismerte a sajátjához hasonlókat, akik arra vártak, hogy ő összegyűjtse az energiájukat. Elméjéből lassan kihelyezte az energiáját, ami egy világító fehér gömb alakjában jelent meg. Ebből egy fonál nyúlt ki a hozzá legközelebbi lévő tudattársához, mellyel megérintette annak elméjét. Társának is elég idő kell ahhoz, hogy behelyezze saját energiáját, így türelmesen várt. Mikor megjelent a fehér gömb, átvezette rajta a tudati fonalat és tovább vezette megérintette a következő kalandozót. Ezzel a módszerrel összekapcsolta az indukátor körül lévő Lélektisztító Irgalmas Nővéreket. Amikor végzett, a fonalat visszave-

zette saját gömbjébe. Abban a pillanatban megérezte a nagy mennyi sűgű tudati energia erejét. A kobudera álmában sem gondolta volna, hogy az összesített erő ilyen koncentrált lehet.

Micsoda lehetőségek! – ámulkodott Sam P'illa. Távalati tervek egész sora nyílt meg előtte. Biztos volt benne, hogy a többi Nővér is érzi a pulzáló erőt. A felfedezés izgalmát leküzdve a kalandozók az előttük álló feladatra kezdtek koncentrálni. Az összegyűjtött energiagömböket az indukátor felé fókuszálták. Sam P'illa hirtelen egy hosszú, áttetsző alagútban találta magát, amint hihetetlen sebességgel suhan az alagút végén lévő hatalmas fekete gömb körül. A gömb fenyegetően vibrált, néha fekete füstpamacskok szakadtak le a felszínéről. Az átlátszó folyosóból kitekintve látta, hogy társai is száguldanak a Zan energiája felé. Testüket fénylő erőter vett körül. A fekete gömb hirtelen változni kezdett. Egy félelmetes démonfejje alakult. A Nővérek nem tudták, hogy amit látnak, az egy kaghandémon. E lény képes volt mentáltestét más létsíkon hagyni, amibe varázserőt lehetett fókuszálni. Vlagyimir ennek a mentáltestnek a segítségével töltötte a Zan-indukátort. A szörny viczorogva forgott a felé száguldó testek előtt. A szörnyű látványtól minden-

ki megrémült, de egymás jelenlétéből bátorságot merítve továbbbuhantak a gonosz felé. A szörny télenül nézte végzetét. Ilyen fókuszált támadás ellen nem tudott védekezni. A Nővérek a fej különböző pontjain egyszerre csapódtak be, könnyen átszakítva a vékony burkot. Sam P'illa a démon szemén keresztül hatolt át. Elméjét sötétség borította el, majd hirtelen vakító fény töltötte be. A fej középpontjában találkozott társaival. Erejüket egyesítve nekifeszültek a fekete erőnek. A lény érezte, hogy belülről feszítik szét. Mentáltestének vékony burka nem bírta tovább: több helyen meghasad és a keletkezett részeken fehér fényugarak törtek ki. A kagyan a belső erőt nem tudván leküzdeni, széthasad, és fülsértő robajjal felrobbant.



A kocsmáros idősebb fia épp a fogadó istállóját takarította, mikor meghallotta a robbanást. Egyszerre emelte fel a fejét a bentlévőkkel együtt. Újabb robbanás rázza meg a levegőt. A megrémült fiú a seprűt eldobva rohan ki az istállóból a nyílt udvarra. Kiérve egyből a szeme elé tárult a félelmetes látvány. A nyugati dombságnál hatalmas tűzszlopok nyaldosták az ég alját. Félelemmel el telve nézte az ég felé törő lángokat. Minden egyes kitörést hatalmas robaj kísért.

– Apa! ... APA! – kiáltott a fiú, de választ nem kapott. Így a gigantikus látványnak hátat fordítva, kiabálva elindult a fogadóba, hogy apját figyelmeztesse.

– Apa, Vlagyimir beváltotta ígérteit! Hallo!?! Apa! – azzal belépett a kocsmás hátsó bejáratán. Bent megértette, hogy kérdésére miért nem kapott választ. Vlagyimir bent tombolt a fogadó közepén. Apja és a vendégek a fogadó falához lapultak. Döbbenet figyelték, ahogy Vlagyimir tar fejét két kezével fogva a épület berendezéseit rugdossa. A kétféjű troll, a kocsmás „kidobólegényét” egyetlen ütessel terítette le, mikor az ostoba módon meg akarta fékezni. Utána úgy dobta a söntés mögé, mint egy darab rongyot. Az öreg arca minden egyes robbanástól csúf grimaszba torzul. Vlagyimirt pszionikus fonálkapcsolta össze a kaghandémonnal, ami épp felszakadóféliben volt a démon halála miatt. Egy ilyen kapcsolatnál, ha az egyik fél erőszakos halált hal, a másik fél ugyanúgy átéli, és a legtöbb esetben bele is

hal. De Vlagyimir vasszervezetének köszönhetően csak erős fejfájást érzett az egészből. A bentlévők a félelemtől észre sem vették, mikor szűntek meg a robbanások, csak azt látták, hogy Vlagyimir összegörnyedt testhelyzetéből fölegyenesedik. Kopasz fejéről duzzadt izzadságcsöppek gördültek lefelé kismul arcán. A vendégek még hátrébb húzódtak. Jobbjába vette hatalmas kardját.

– Úgy fogom őket eltaposni, mint a nyomorult quwargokat, lelküket pedig a démon elé vetem. Nyomorult halandók! – útját a kijárat felé vette. Senki nem állt elé csak a fogadó ajtaja, amit kardjának jól irányzott ütésével szilánkokra robbantott. Kintt megállva egy kisebb szütyőből csillámport vett elő. Ezt maga köré szórta, s közben varázsszavakat mormolt. A csillámpor a földön rúnákká állt össze. A fogadó vendégei kíváncsiságtól hajtva az ablakokhoz mentek s azon keresztül figyelték a testet öltött bosszúvágyat. A kalandozók próbálták kitalálni vajon mit csinálhat kint az öreg.

– Szerintem elátokozza a várost! – mondta egy elf.

– Nem hiszem. Inkább megidéző egy démon, hogy azzal pusztítsa el a várost – vágta rá troll társa.

– Nem szoktak utcán démont idézni – rázza a fejét az elf.

– Akármilyen is lesz, én nem várom meg! – Én se!

Azzal a két kalandozó a többi vendéggel együtt az istállóhoz vezető hátsó ajtó felé indult, ahol még mindig a kocsmáros fia állt tátott szájjal. Az ablaknál csak a kocsmáros és Fairlight egyik papja maradt.

– Mit fog velünk csinálni kalandozó uram? – kérdezte remegve a kocsmáros.

– Ha minket akarna elpusztítani már rég megtette volna. Valami másban mesterkedik. – mondta, de a szemét nem vette le egy percre sem a kinti látványról.

Vlagyimir végzett a varázslat előkészületeivel. Beállt a rúnák gyűrűjébe és újabb varázsigéket mormolt. A kezében lévő maradék port a nyugati dombság felé szórta. A csillámpor rövid ideig kavargott, majd egy fényes kapu jelent meg. A felbőszült kalandozó, mintha ez lenne a legtermészetesebb dolog, minden teketóriázás nélkül belépett az előtte megjelenő mágikus kapuba. A rúnák felizzottak és a teleportkapuval együtt eltűntek.

– Fairlight köpenyére! Ez a tiltott teleportot is ismeri! – kiáltott döbbenve a kalandozó. A reszkető kocsmáros az ablaknál hagyva kirohant az utcára, ahol az előbb még Vlagyimir állt. Leguggolva a talajt figyelte, hátha felismer egy-két rúnát, de azoknak halvány nyomát sem találta.

– Elment? – nézett értetlen arccal a fogadó ajtajából a remegő tulaj.

– El – azzal felállt és a város melletti dombságot figyelte. A hatalmas tűzszlop helyett már csak egy szürke füstcsík kígyózott az ég felé.

– Valaki jól befűtött neki. – Nem szívesen lennék a helyében.

A kocsmáros odasomfordált a Fairlight pap mellé. – Raia óvjon meg minket Vlagyimir bosszújától! – remegte és gyorsan egy kört rajzolt a szíve fölé.

A kalandozó hitetlenkedve rázza meg a fejét, és fizetés nélkül faképnél hagyta a fogadót.



Mikor Sam P'illa magához tért, és kinyitotta a szemét, a ragyogó kék eget pillantotta meg először. Az eget látva biztos volt abban, hogy még az élok sorában van. De vajon mi van a többiekkel, a démonnal, és egyáltalán sikerült-e a Zan-indukátor energiáját semlegesíteni? A felmerülő kérdésekre csak akkor kap választ, ha végre megmozdul és körülnéz. Erőft véve magán, nagy nehezen felült. Fejébe erős fájdalom hasított. Az elé táruló látvány nem volt olyan szép, mint az előbbi kék ég. Körülötte, amerre csak nézett az indukátor romjait látta és fekvő társait, akik több sebből véreztek. Mikor végignézett saját magán, a fájdalom újabb hullámai érték el, és majdnemhogy az ájulás barátságatlan sötétjébe taszították. Jobb combja teljesen fel volt hasadva, bal oldala pedig össze volt égyve. A fájdalomérzet mellett ott volt még a fáradtság is, ami eléggé megnehezítette a kobudert abban, hogy sebekkel borított testére gyógyító mágját alkalmazzon. A gyógymógy varázslatok sora kellett, hogy valamelyest helyrejöjjen. Combján már csak egy zöldes-lila folt étkeltenkedett, és a megégett testrészen friss bőr feszült. Fáradtan és szédülten indult el a romok között, hogy társain segítsen. Negyedóra múlva együtt voltak mind. Senki se úszta meg a dolgot sérülés nélkül. Ruhájuk szakadt volt, mindnyájan kime-

rültek, de mosolyogtak és boldogan egymás vállát veregették. Nagy árat fizettek, de jóval többet kaptak, mint amire számítottak. Nemcsak semlegesítették az indukátort, hanem fel is robbantották! És ez jelen pillanatban mindennél többet ért nekik. Elégedten nézték a romokat, csak Fire Elemental és Alingar, a csapat két gnómja folytatott heves párbeszédet a süritett tudati energia lehetőségeiről.

Már épp azon voltak, hogy elindulnak Wargpinba, mikor a fényjelenség megjelent a romok felett. Először egy, majd egyre több fénypont kezdett el kavarogni a levegőben. Hirtelen összeálltak és egy fénylő kaput alkottak. A kapuban lassan egy ember körvonala kezdett láthatóvá válni. A kapuból kilépett, és előtte megállva lebegett a levegőben. A fénylő kapu elkezdett szűkülni, majd teljesen eltűnt. Így most már nem csak az ember körvonalai voltak láthatók, hanem egész valójá. A jeges réműlet markolt az Irgalmas Nővérek szívébe, mikor az érkező férfiban felismerték a félelmetes Toborzásigátló Vlagyimirt. Féltek mindnyájan, de egyikük sem hátrált. Elszántan vették elő fegyvereiket. Látva ezt a Zan ura, lezöden nézett végig rajtuk.

– Mit képzeltek magatokról nyomorultak? Azt hiszitek, hogy szánalmas kis fegyvereikkel szembe tudtok szállni az én mágiámmal? – azzal kezét a magasba emelve varázsolni kezdett. Méregzöld felhők kezdtek gyülekezni az égen és a szél is egyre erősebb lett. A Nővérek tudták jól, hogy az öreg szavai szóról-szóra igazak.

Calorge dühödten vágta vasalt buncóját a földhöz. – Legalább abban a tudatban halok meg, hogy...

– Nem kell meghalunk! Van még egy esélyünk. – vágott Alingar a tehetelenségtől dühös ember szavába.

Társai kérdőn fordultak a gnóm felé.

– A megmaradt tudati energiánkat összesűrítethetnének és létrehozhatnánk belőle egy koncentrált energiapajzsot magunk köré. Ezen a pajzsot nem hatol át semmi és csak koncentrált tudati energiával lehet lebontani, amihez az a megalomániás örült kevés így egymagában.

– Ez jól hangzik, de mi a biztosíték, hogy sikerül? – hitetlenkedett Ljerk, miközben a körülötte sötétlő fellegeket figyelte.

Fire Elemental, fejét csóválva lépett elé.

– Miért, arra mi volt a biztosíték, hogy sikerül a Zan-indukátort semlegesíteni? Nem mindegy már az neked, hogy sikerül-e vagy sem? Esetleg van valami jobb ötleted?

– Nincs – adta meg magát az elf.

– Akkor meg ne akadékoskodj! Legegyen neked annyi elég, hogy amit Alingar mondott az úgy van, ahogy van.

Ljerk leült a földre és a többiekre nézett.

– Akkor kezdjük el minél hamarabb, mielőtt Vlagyimir befejezi ezt az iszonyatot.

A többiek is gyorsan elhelyezkedtek és az újabb feladatra kezdtek koncentrálni. Időközben a sötét felhők teljesen összeálltak, a Napot is eltakarva. A szél egy kisebb orkán erejével is felért már, mikor Vlagyimir egy mennydörgés kíséretében befejezte a varázslatot. A savhurrikán elemi erővel csapott le a környékre, de a Nővérek már nem érezték belőle semmit, hála a körülöttük megjelenő tudati pajzsának. Vlagyimir feldühödött, hogy ellenfelei dacolni mernek erejével, így a hurrikánt egyre nagyobb és nagyobb erővel küldte a csapat felé – minden eredmény nélkül. A hurrikán azokat a hatalmas köveket is felragadta, amiből az indukátor épült és mikor egy ilyen nekicsapódott az erópajzsra, ezernyi darabrá tört szét. A pajzs mögül a „Nővérek” elhúlva nézték, hogy a savhurrikán mindent szétmar körülöttük. Vlagyimir, a hurrikán eredménytelenségét látva, újabb varázslatokat idézett meg. Tüzesók és jégviharok váltották egymást, de a pajzs állta a mágikus támadásokat. A Nővérek kezdtek bizakodni a túlélésben, mikor a pajzs egyszer csak erősen megremegett. Rémulten nézték a kocsonyaként remegő energiamezőt.

– Pszi- és tudati energiával ostromolja a pajzsot, de nem tud kárt tenni benne egyedül – kiáltotta Alingar, hogy megnyugtassa a kalandozókat.

A pajzsra iszonyatosan erős terhelés nehezedett, de ellenállt a nekifeszülő erőknél.

– Amióta itt van, megállás nélkül támad, nem is védekezik! – bosszankodott Rochford. – Támadjuk meg!

A többiek meglepetten néztek össze a merész kijelentés hallatán.

– Nem veszünk semmit ha megrp-

báljuk – érvelt kijelentése mellett a kalandozó.

A tizenhat Raia pap nem szólt semmit. Tekintetük a támadásra koncentrált ellenfélre vándorolt, majd összenéztek és döntöttek. Akaratukat egyesítve fordultak a kopasz ember ellen. A remegő pajzsból egy fénylő energiagömb vált ki. Egy ideig lebegett a levegőben, majd mágikus lövedékek sebességét megszegényítő gyorsasággal elindult célja felé. Vlagyimir a feléje száguldó tudati lövedék láttán döbbsent rá, hogy hibázott. Eggedül nem, legfeljebb teljes Tudati Közösségének a támogatásával tudná csak a harcot folytatni. A megmaradt tudati energiából egy pajzsot formált maga köré, de a koncentrált lövedék úgy hatolt át rajta, mintha az ott sem lett volna. Vérfigyasztó sikoly hagyta el a magányos tudatvezér torkát, mikor mellkasába csapódott a tudati pajzsból kivált lövedék. Hitetlenkedve kapott füstölgő mellkasához. Érezte, hogy a következő csapat már nem élne túl, így minden megmaradt erejével megidézte a tiltott teleportot. A fénylő kapuba már nem volt ereje belépni csak beledőlni. A kalandozók álmélkodva nézték a felgyorsult eseményeket, és mire felocsúdtak, a veszes fél már nem volt sehol. A gazdátlanul maradt mágikus viharfelhők erejüket veszítve szertefoszlottak, átadva helyüket a Nap sugarainak. A táj eszomorítóan megváltozott. A dombok koromfeketén püposodtak a bugyogó vagy tükörsimára fagyott savtócsák közepette. Minden élő növényzet elpusztult a környéken, csak ott maradt egy kis zöld fű, ahol a pajzs állott. A fáradt kalandozók kimerülve terültek el a megmaradt fűben.

– Na, mit mondtam, hogy működni fog a pajzs! – nézett körbe büszkén Alingar.

– Á, semmi esélye nem volt a fickónak – legyintett rá nagyképpően Fire Elemental.

– Hát azért az a pszi támadás sem volt semmi. – és a két gnóm máris heves vitaközásba kezdett. A többiek mintha nem is hallanák őket, a pusztítást szemléltek, és közben ugyanazok a gondolatok jártak a fejükben. Ismét győztek, ma immáron másodszor, de vajon mennyire véglegesen? Vlagyimir egyszer még vissza fog térni bosszúra szomjasan, és akkor ki fogja megállítani?

CSUMPI & NIKI

A béke erdeje	S n	Csontszurony	T g	Halálkapu	L g	Pszí-regeneráció	E r
A falak ereje	T g	Csónak	S n	Hódolat Raiának	R g	Quwarg harcos	D n
A fény szentélye	R g	Csupasz izom	T g	Hősies küzdelem	D g	Quwarg rajzás	D g
A géniusz manifesztaációja	D r	Don Caloni	T r	Illúzió	E r	Quwarg taposó tappancs	T n
A gonoszság ereje	D n	Dorony-duda	F n	Influenza	F r	Rejtő köpeny	E n
A gyenge ereje	F g	Drótszűrő pincsi	R n	Instabil szingularitás	F r	Rugbar familárisa	F g
A holtak nyugalma	S n	Eliana	R r	Isptóly	R g	Savas üvegse	S g
A lélek védelme	E g	Elit palotaőr	F r	Isteni kapcsolat	R n	Savhurrikán	D r
A Pusztítás Botja	D r	Ember kalandozó	– g	Isteni szövetség	– r	Savmágia	L n
Agybénítás	F g	Embrevő	T n	Ithril	L r	Sighter	F n
Agyburok	E g	Energiafolyam	F n	Jaj a legyőzötteknek	T r	Sírlidérc	L g
Agyzabáló	E n	Esszenciakristály	E r	Jégtroll	L n	Smack rabszolgái	L r
Alagút	T n	Életpajzs	S g	Kárdszárnyú pocok	E r	Spagulár	S g
Alanori egyetem	R n	Élőholt mágus	L r	Kaszárnya	T g	Szimulákrum	E r
Alanori futár	R r	Élőholt quwarg	L n	Katakizma	L r	Szörnviasszaidézés	L g
Alex Vampirsson	L n	Épület teremtése	F g	Katapult	L n	Sztylikos remák	F g
Árulás	D g	Fal	R g	Kincseshamra	F n	Tapasztalatsere	E g
Árvíz	S r	Falu	S r	Kis Vagabund	E r	Tatudob	T g
Autentikus vámpír	L r	Fegyver szakértelem	– g	Kitartó ló	L g	Tazunkaróka	R g
Az élet körforgása	S r	Fegyvermester	T r	Kovácsééh	T n	Táncoló fegyver	T n
Az idő kereké	E r	Feltételes gyógyítás	R n	Lady Olivia tornya	E n	Technokolin	E g
Az orkok őreganyja	D r	Fogadó	F r	Lant	E r	Tektonikus kvatáns	F r
Azonnali bűbáj	L g	Folyó	S n	Láthatatlan sereg	E r	Teleportálás	F g
Bíborgőrény	S n	Fordulat	F g	Leah hatalma	L r	Templomi orgona	R r
Bosszú	T n	Furulya	S g	Légitromzár	S g	Teremtés	R g
Bölcsesség	– r	Gonyolék	T g	Lélektisztítás	R g	Tguarkhan	– r
Bűbáj másolás	E r	Gömbvillám	R r	Magnetikus praglanc	T r	Törpemammut	T g
Bűbáj-semlegesítés	E g	Gyermekkaldás	S n	Manacsapda	R g	Tsalez Lau'pez	D n
Bűbájlopás	E r	Gyilkos méreg	S r	Manaégés	F n	Tudati étetés	E n
Csapdaészlelés	– g	Haarding-féreg	L g	Meddőség	D r	Tudatlanóság	T g



JELMAGYARÁZAT

D: Dornodon
E: Elenios
F: Fairlight
L: Leah
R: Raia
S: Sheran
T: Tharr
–: szintelen

g: gyakori
n: Nem gyakori
r: ritka

Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélyég fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés	L n	Pánik	L n	Proteinfecske	E n	Mélység fáttya	S r	Méregfelhő	D g	Mérgezett dobótör	S g	Mínoszkúp	L g	Morgan kristálya	L r	Mosolygó rettenet	D g	Mutáns	E g	Nyitott tenyér	R r	Nylscapda	T r	Olimpiai játékok	R r	Ongóliant	T r	Opati polip	S g	Ork kunyhó	D g	Orzag bilincse	F r	Önmérgezés
----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	---------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------	-----	---------------	-----	----------------	-----	------------	-----	-------------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-------------------	-----	--------	-----	----------------	-----	-----------	-----	------------------	-----	-----------	-----	-------------	-----	------------	-----	----------------	-----	------------

Általános kérdések

Idézési költség

Egy lap idézési költségének a bal felső sarokba írt számot kell tekinteni, de ha a szöveg alapján – a hatás erősségétől függően – további VP-t kell még költeni, ez szintén beletartozik az idézési költségbe. Pl. az *Azonnali gyógyítás* és *Jégsóva* idézési költsége nem 2, hanem 2 plusz annyi, amennyi VP-t pluszban elköltünk. Ez főként a *Managésnél* és a *Manacsapánál* lehet fontos. Ha egy lap csökkenti az idézési költséget (*Zan indukátor*) vagy növeli (*Agyzavarás*) akkor az így módosított idézési költséget kell figyelembe venni.

Passzív tárgy, bűbáj kifejté-e a hatását (pl. *Morgan kristály*)?

Nem. Tehát ha *Fordulattal* az ellenfél köre végén bepasszivizálsz egy *Éhínséget*, akkor a következő körödben nincs hatása. A *Fordulatot* a *Morgan kristályára* nem lehet igazán alkalmazni, hiszen *Morgan kristály* az előkészítő fázisban aktivizálódik, ezután jön a húzás fázis, és a kettő között nem lehet varázsolni vagy hatást használni.

Ha egy lény ÉP-je 0-ra vagy az alá kerül, kijátszhatok-e olyan azonnali varázslatot vagy hatást, amely a lény ÉP-jét növeli?

A szabálykönyv 19. oldalának alján ez egyértelműen le van írva, ilyenkor bármilyen ÉP-mentő azonnali lapot ki lehet játszani (pl. *Azonnali gyógyítás*, *Quwarg rajzás*, *Quwarg harc*oss képessége), nemcsak olyat, amelynél ez külön fel van tüntetve.

Alappakli lapok

Ámokfutó

Ha az *Ámokfutót* egy 2 vagy annál kevesebb ÉP-jű lényre rakják, akkor az a gyűjtőbe kerül, gyógyítani sem lehet (hiszen nem az aktuális, hanem a max. ÉP-je csökken erre a körre).

Dort Amessix

Kap két Szintlépést, és felveszi egy Bűntető pragonc alakját. Megütik egymást a Bűntető pragonccal, leesik a Szintlépés. Mi történik? Az alakváltás mindig a kör végéig tart, tehát hiába veszi el a kör közben a Szintlépést és az alakváltásra való képességet, a képességből származó hatás a kör végéig megmarad.

Intelligencia

Ha egy lényem az Intelligencia varázslat segítségével tudott tárgyakat fogni, és az Intelligencia megszűnik, mi lesz a tárgyakkal? Szintén a gyűjtőbe kerülnek.

Járvány

A lapról lemaradt: „BŰBÁJ LÉNYRE”. Tehát pl. *Sihayára* nem rakható rá. *Hogyan működik* Rejtőzködéssel együtt? Rejtőzködött lényen nem lehet *Járványt* indítani, de átrakni rá lehet, ugyanis a Rejtőzködés az ellenfél előkészítő fázisában történik, és ekkor az ellenfél határozza meg a hatások sorrendjét. Nyilván ő először átrakja a *Járványt*, és aztán engedi a *Rejtőzködést*.

Óriás griff

Az Óriás griff ÉP-jét a vele szemben álló lények növelik. Tegyük fel, hogy ezek a lények a harc során (miközben az Óriás griffet sebzik) elpusztulnak. Mi történik az Óriás griffel? Ebben a speciális esetben kivételt kell tennünk a szabályokhoz képest – az Óriás griff a harc során először az ellenfél őrposztijában levő lényektől kapott ÉP-t veszti el, és csak ezután a sajátját – ellenkező esetben az Óriás griff speciális képessége teljesen értelmetlen lenne.

Pogányság

Használhatom-e a Pogányságot az ellenfél egyetlen lényére, mikor az kijátszik egy Sötét halált? Mi történik ilyenkor a Sötét halállal? A kijátszási feltételnek a kijátszás pillanatában kell érvényesnek lennie. Tehát hiába lősz el egy Pogányságot, a varázslat már sikeresen létrejön.

Revitalizáció

A kártya szövege pontatlan; csak olyan lényt tud megmenteni, amely ÉP veszteségnek köszönhetően kerülne a gyűjtőbe.

Sheran temploma

Lemaradt: „Csak Sheran lényre használható.”

Tharr temploma

Lemaradt: „Csak Tharr lényre használható, és egy körben csak egyszer.”

Természet megszűföldése

Ha a lény először kap egy *Mágikus védelmet*, és utána egy *Természet megszűföldését*, akkor a támadása lesz mágikus. Ha a varázslatokat fordítva kapja, akkor marad a védelme mágikus. A hatások és varázslatok mindig kijátszásuk sorrendjében érvényesülnek.

Trónfosztás

A Trónfosztás megszünteti-e az azonnali kártyák hatását (pl. Vak örület)? Hiába lősz egy „vak örületre” *Trónfosztást*, ugyan hátrakerül a tartalékba, de a kör végén mindenképpen a gyűjtőbe kerül.



Varázslatlopás

Ha *Varázslatlopással* bűbáj varázslatot lopsz el és játszol ki, akkor az a te térfelületen kerül játékba, téged kell a gazdájának tekinteni, egész addig, amíg a gyűjtőbe nem kerül.

Várvédők

Ha lehelettel vagy valamilyen hasonló direkt sebző képességgel támadsz egy épületet, amikor kint van a *Várvédők*, a *Várvédők* akkor is visszasebeznek, ha az épület már a speciális képességtől leesik.

Xírnox

Lemaradt a  ikon.

Klónozás

Egy összefogott lénycsoportot nem lehet klónozni, csak a lénycsoport egy tagját.

Hőskorszak lapok

Árulás

Az *Árulás* kijátszásához szükséges, hogy legyen hely az áruló számára az űrosztóban.

Élőholt mágus

Az *Élőholt mágus* szövege hibás: nem a gazdájának, hanem a tulajdonosának a kezébe kerül vissza a lap.

Fény szentélye

A *Fény szentélyét* az előkészítő fázisban kapott sebzés (*Mester büntetése*, *Kapzsóság átka*) kivédésére is fel lehet használni.

Fordulat

Lehet-e űrosztban levő lényt passzivizálni?
Űrosztban levő lényt SEMMILYEN módon nem lehet passzivizálni. Azok a lapok, amelyek űrosztban levő lényre hatnak, és a hatás végén a lényt bepasszivizálják, mindig leírják, hogy a hatás elején lényt az űrosztból a tartalékba vissza kell mozgatni (pl. *Örök kábulat*). Ez persze nem jelenti azt, hogy ha az űrosztban valakit bepasszivizalunk, az visszamegy a tartalékba; még egyszer: űrosztban levő lényt egyáltalán NEM lehet bepasszivizálni.

Gyenge ereje

A *Gyenge erejét* értelemszerűen az ellenfél első három körében ill. a saját első három köröd során lehet ellenvarázslatként használni.

Gyilkos mérég

Ha egy játékos utolsó *Gyilkos mérge* is a gyűjtőbe kerül, minden, a gazdája által más játékosra rakott mérég-jelző megszűnik. Gyilkos mérég esetén a játékosra lehet használni olyan lapokat, amelyek a mérég-jelzőket manipulálják (pl. *Mérégsemlegesítés*, *Mérgerősítés*), de más lapokat (pl. *Mérgezett dobótőr*) nem.

Idő kereke

Ha az Idő kereke Ellenvarázslatot kap, akkor is dobni kell-e?

Igen. Általánosságban, minden lapon megadott speciális költséget a lap kijátszásakor ki kell fizetni, függetlenül attól, hogy lesz-e *Ellenvarázslat* vagy sem (ilyenek még a lény vagy épület eldobása kihozásakor). *Vége a második körömnék. Ellenfelem (vmilyen módon) kijátszik egy Idő kerekét az ő második körében. Rögön jön a harmadik köre. Ezután én jövök. Hány VP-t kapok?*

Háromat, hiszen ez a harmadik köröd (függetlenül attól, hogy az ellenfélnek közben kettő volt).

Energiafolyam

Lehet-e az Energiafolyamra a pénzfeldobás után Ellenvarázslatot használni?

Nem. Ha az ellenfél okét mondott az *Energiafolyamra*, a pénzfeldobás után már nem ellenvarázsolhat.

Instabil szingularitás

Nem rakhatod rá *Mentesség*.

Kincseskamra

Ha a *Kincseskamrát* nem te dobod el, a saját akaratodból, hanem más rombolja le, akkor a szörnykomponenseid megmaradnak. (De a támadók kijelölésekor, amikor látszik, hogy a *Kincseskamrát* le fogják rombolni, még gyorsan eldobhatod, és megsemmisítheted a szörnykomponenseidet).

Manaégés

Használható-e két vagy több Manaégés egymás után ugyanarra a varázslatra?

Igen, mert mindegyik reakció-varázslatnak számít (ld. időzítés; az előző szám *Kérdezz-felelek* rovatában).

Manacsapda

Ha célpont varázslat szörnykomponensből jön ki (pl. Megvesztegetés) használhatom-e?
Igen, és a *Manacsapda* költsége annyi VP,



ahány szörnykomponens volt az eredeti varázslat költsége.

Mérgezett dobótőr

Akkor sem lehet egy játékosra dobni, ha kint van a *Gyilkos mérég*.

Ongóliant

A tűzlehelet elől lemaradt a  ikon

Smack rabszolgái

A „ha van Smackod” azt jelenti, hogy van a játékban Smackod.

Tsaulez Lau'pez

Pontosan mi tekintendő spec. képességnek?

A spec. képességek leírása a 24. oldalon kezdődik, és beletartoznak a harci képességek és a permanens képességek is. Tehát a repüléstől kezdve a mágikus védelem keresztül a tűzlehetőleg bármit elvehet Lau'pez. Ezenkívül a kalandozók szintlépés által elnyert képességét is elveheti. Ha a kalandozó szintlépését elveszti, majd később újat kap helyette, a Lau'pez által elvett képességet ekkor sem kapja vissza.

Ütközet

A teljes sebést lehet (és érdemes) egy lényre, a leggyengébbre terhelni. Ha van mágikusan védett lényed, és az ellenfélnek nincs mágikus támadású lénye, akkor az egész sebést ráterhelheted a mágikusan védett lényre, és az nem fog sebződni, mivel a kapott sebzés nem mágikus.

Zarknod

A tűzlehelet elől lemaradt a  ikon.



és a lapokat is tartalékolva, időnként blöffölve vívta csatáját. A második meccs végén megszólató taps mindkettejüknek szolt; talán ezek voltak a legizgalmasabb mérkőzések, amiket láttam. Persze a tét sem volt csekély: a kártyahalmokon és a dedikált lapokon kívül a legnagyobb érdeklődést az első három helyezett által kapott exkluzív lapok váltották ki: ezekből a játék alkotóin kívül csak azoknak

van, akik versenyen nyerték. Nem csoda, hogy ezek a kártyák rendkívüli eszmei értéket képviselnek.

Sok játékosnál megfigyelhető volt, hogy nem készítettek 20 lapos kiegészítő paklit. A verseny első négy helyezettje nem volt ezek között, talán nem véletlenül. Minden fordulóban az első mérkőzés után lehetett a kiegészítő pakliból cserélni, úgy, hogy annyi lapot tehetsz be, amennyit kivészel. Olyan koncepció-ellenes lapok, mint a Távcső, Földrengés, Gigaöklő, Egyszerűsítés, A holtak nyugalma, Éteri fény, Pzi-regeneráció, vagy a szím-ellenes lapok, nagyon hasznosak lehetnek a második-harmadik meccsen, amikor már ismered az ellenfél pakliját. Az sem árt, ha az ellenfél lény nélküli vagy kalandozókból áll pakliját látva ki tudod venni a Sötét halált, Szörnybűvölést, bűbáj nélküli paklija ellen a Mágia-törést, és hasznosabb lapokat rakhatsz be. Azt az előnyt, hogy az ellenfél paklija és az első összecsapás tapasztalatai alapján alakíthatod a paklit, szerintem nagy érték feladni.

Végül néhány érdekesség a versenyről:

- Král László Gyilkos mérgen alapuló

paklival játszott (az ellenfelet is meg lehet mérgezni), és egy ízben ellenfelét 72 méreg-jelzővel örövezdette meg (9 volt, majd hirtelen elsütött 3 Méreg-erősítés). Még az így legyőzött játékos is elismerően nyilatkozott.

- Hasonló módszerrel volt az egyik mérkőzésen 24 Sötét-erő pont egy lényen: 3 pont, majd 2 Gonoszság ereje és Szimulákrumból egy harmadik. A lény beütött, a parti végetért.

- A Szücsy Dániel–Maláta Viktor küzdelemben egy Tudatrombolást követően 8-as hosszúságú ellenvarázslat-csata zajlott, természetesen többféle lappal. Mire elődött, nem nagyon maradt varázspont a Tudatrombolásnak.

- Külön dicséret illeti a verseny legifjabb résztvevőjét, Koltai Dávidot is. Bár nem tudom pontosan, hány éves, nagyon fiatalnak tűnt; több ellenfele szerint is remekül játszva a középmezőnyben végzett.

Minden eddigi versenyzőt, és bárkit, aki kedvet kapott, szeretettel látunk a további versenyeken, így a március 16–17-én megrendezésre kerülő két napos HKK-gálán is.

MARÓ BALÁZS

Ultra ritka Különleges lapok a Hatalom Kártyáiban

A Hatalom Kártyáiban a lapok gyakoriságának három kategóriája van: gyakori, nem gyakori és ritka lapok. Igaz ez azokra a lapokra, amelyek a vásárolt paklikban találhatóak. Vannak azonban úgynevezett ultra ritka lapok; szám szerint négy ilyen kártya létezik. Ezek a lapok nem találhatók meg a megvásárolható csomagokban, csak versenyzőként lehet hozzájuk jutni. Rajtuk kívül egyes olyan emberek rendelkeznek még ezekkel a kártyákkal, akik részt vettek a HKK készítésében – pl. grafikusok, tördelők stb. – és igényelték belőlük.

Lássuk tehát, hogy mik is ezek a lapok. Kezdjük a talán név szerint leg többet ígérő kártyával, a *Nagyobb kívánsággal*. Ennek a fehér színű lapnak a varázspont-költsége elég rémisztően hangzik: huszonegy. Látható tehát, hogy csak más lapok segítségével lehet kihozni. Ha azonban sikerül kijátszani ezt az általános varázslatot, akkor ellenfelünk komoly bajba kerül. Ugyanis a kijátszásakor minden asztalon lévő lap a gyűjtőbe kerül, a kijátszója a kezében lévő kártyákat megkeverve az asztalra helyezi, ez lesz ezután a paklija, míg korábbi pakliját kézbe veszi és azokkal játszik.

Látható tehát, hogy ezek után, már nem nagyon lesz gondja azzal, hogy nem a megfelelő lapot húzza. A következő ultra ritka kártya, a hangzatos *Korlátlan mágikus faktor* nevet viseli. Ez a vörös színű, hat varázspontért kijövő bűbáj segíthet a Nagyobb kívánság kihozatalában is, mivel amíg játékban van, a játékosok varázspontja hűsz fölé is mehet, a szabályok ellenére. A szintén Raia hatalma alá tartozó *Isteni közbeavatkozás* hasonló az előző laphoz, azonban amíg ez a szintén hat varázspontért kijátszható bűbáj az asztalon van, addig a játékosok varázspontja helyett az életpontja nőhet korlátlanul. Végül az utolsó különleges lap, a fekete *Kaoszplazma* a Hőskorszak kiegészítőben található kártyák ellenfele. A három szörnykomponensért kirakható tárgy a kijátszásakor az összes Hőskorszak bűbáj a gyűjtőbe küldi, minden Hőskorszak lapot passzivizál, és amíg játékban van az előkészítő fázisban a Hőskorszak lapok aktivizálásához el kell költenni három varázspontot.

Látható tehát, hogy az ultra ritka lapok nem erősebb lapok a többinél, értékük a beszerzésük nehézsége adja. Ezeket a

lapokat, ha jól akarja valaki használni, akkor külön paklit kell rájuk építeni. A lapok használatát a hivatalos HKK versenyken megengedett. Ha tehát valaki nagyon szeretne ilyen kártyákat, induljon minél több versenyen. Ha pedig sikerült egyet megszerezni, próbáljon meg minél jobb paklit összeállítani rájuk alapozva.

Dani Zoltán





TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS KÁRTYAKLUB

1996. január 19-én új kártyaklub nyílt azoknak, akik szívesen játszanak a különböző „gyűjtögetős” kártyajátékokkal
(Magic: the Gathering, Hatalom Kártyái, stb.)

A fenti időponttól kezdődően a *Keleti Szövetség TF-Klub* is ide költözik. Továbbra is szívesen fogadjuk azok érdeklődését is, akik a Túlélők Földjén játszanak, és szeretnének megismerkedni más kalandozókkal; érdekli őket, hogy mi minden történik ebben az érdekes világban.

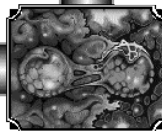


Helyszín: Havanna Művelődési Ház, 1181 Budapest, Kondor Béla sétány 8.
(Mégközelíthető a piros 136-os autóbusszal; a Kőbánya-Kispesti végállomástól 6 megálló)

A klub minden héten pénteken 15 órától 23 óráig van nyitva.

Minden érdeklődőt szívesen várunk!

(A helyszínen este 9-ig büfé üzemel.)



HKK GÁLA

Egy fantasztikus hétvége a Hataloméért versengve!

1996. március 16-án és 17-én kerül megrendezésre a HKK Gála. A kétnapos verseny első napján hagyományos szabályok között mérhetik össze játéktudásukat a Hatalom Kártyáinak fanatikus hívei. A versenyek többsége csoportra bontott, svájci rendszerű verseny győztese a szokásos HKK paklik és ultra ritka lapok mellé még egy vándorkupát is kap, melybe az első három helyezett nevét vesik. A kupa a következő versenyig marad a győztes tulajdonában. A második napon két érdekes versenyt rendezünk párhuzamosan.

Az egyik verseny, a Harc a végső hataloméért, a szabálykönyvben leírt módon folyik. A másik, a Frissen bontott paklik verseny, remélhetőleg érdekes újítás lesz. Erre a versenyre mindenki egy kezdő és két előskorszak kiegészítő csomag megvételével nevezhet. A versenyen csak a frissen bontott paklik lapjai használhatók, a négy szín korlátozást figyelmen kívül lehet hagyni.

A versenyen minden játszma tétre megy, a szabálykönyvben leírt szabályok szerint.

Mindezekon kívül a szokásos versenyszabályok érvényesek, ez a verseny is svájci rendszerű lesz.

A helyszín a Kondor Béla Közösségi Ház (volt Havanna Művelődési Ház), 1181 Budapest, Kondor Béla sétány 8., megközelíthető a piros 136-os busszal; a kék metrő Kőbánya-Kispesti végállomásától számított 6. megállónál kell leszállni. A nevezési díj a hagyományos versenyen 200 FT, a Harc a végső hataloméért versenyre 150 Ft, míg a frissen bontott paklik versenyén a kártyák megvásárlása.

Minden érdeklődőt szeretettel várunk!



HOGYAN CSINÁLJAM



Egy állandó rovatot szeretnénk indítani, melyben HKK feladványokat közlünk, persze csak ha van rá igény. Ha vannak trükkös, megoldásra váró állásaid, küldd be! Mostani feladványunk szerzője, a kártya egyik tervezője, Makó Balázs. A feladvány helyes beküldői között HKK csomagokat sorso-lunk ki.

Beküldési határidő 1996. március 15.

A feladvány:

A zárójelben a betűk az isteneket jelölik, a *-gal je-lölt lapok leírását a túldoldalon megtalálod.

Az asztalon van egy világitótornyod, ennek segít-ségével láthatod az ellenfél lapjait.

A feladat: van 17 VP-d, 3 szörnykomponensed, mindkettőtöknek 1 ÉP-je van. A te köröd van, öld meg az ellenfeledet ebben a körben.

MAKÓ BALÁZS

Örömmel értesítünk mindenkit, hogy megrendezésre kerül az első békés-csabai hivatalos HKK verseny.

Időpontja: 1996. március 10.,
vasárnap de. 10 órától.

Helyszín: a Vasutas Művelődési Ház
(Andrássy út 79-81. – a vas-
útállomástól 100 méterre).

A verseny svájci rendszerben zajlik és számítógéppel bonyolítjuk le. A hivata-los szabályokat használjuk, nevezni lega-lább 45 lapos alap- és pontosan 20 lapos kiegészítő paklival lehet.

Nyeremények: egy ultra ritka lap, bon-tatlan paklik, értékes külön díjak. Min-denkit sok szeretettel várnak:

a rendezők.

A kezdedben az alábbi lapok vannak:

- Quwarg (D)
- Tharr haragja (T)
- Áttelepítés (T)*
- Szörnybűvölés (E)*
- Kardfogú fülemüle (E)*
- Burástyakölyök (E)
- Varázslatlopás (E)*
- Fairlight pusztító masinája (F)*
- Varázskő (F)
- Jellemtükör (F)*

Ellenfeled lapjai:

- Szörnybűvölés (E)*
- Kisebb kívánság (F)
- Klónozás (F)*
- A denevér hatalma (D)*

Az ellenfél játékban levő lapjai:

- 1 aktív Elenios templom (E)*
 - 1 aktív Dornodon oltár (D),
rajta 2 Sötét-erő Pont
 - Púpos burástya (E)
 - Varkaudar (D)
 - Százfogú (T)
- (ez utóbbi 3 lény az őrsosztban)*

Egy fontos hírt szeretnénk közölni minden le-kes HKK játékosal. Sajnos a HKK alappakli, kiegészítő és a Hőskorszak kiegészítő is elfo-gyott. A Hőskorszak korlátozott számban lett nyomva, ezért ez a közeljövőben nem lesz kapható. Március végén azonban az alapkia-dás ismét megjelenik a boltokban. Ez az újra-nyomás csak negyvenöt lapos paklikban lesz kapható és új lapokat is fog tartalmazni. Az új kiegészítő megjelenése nyár elejére várha-tó. Addig is mindenkinek jó szórakozást!

ELLENFÉL ÁLLÁSA – 1 ÉP

Az ellenfél kezében levő lapok



Szörnybűvölés:
bűbáj szörnyre, költsége annyi VP, amennyi az elbűvölni kívánt szörny kihozási költsége. Hatása: az ellenfél egy szörnye átértül a te tartalékodba (passzív), mostantól te irányítod.



A denevér hatalma: bűbáj, költsége 3. Hatása: A Dornodón lények 1 varázspont ráköltésével aktívan jönnek játékba, mintha repüléne. (A repülő lényekre nem hatnak a tapult sib, nem hatnak rájuk, mert fizikailag nem repülnek.)



2 Sötét-erő pont



Klonozás: bűbáj, költsége 6. Hatása: bármely játékban levő szörnyből másolatot készíthetsz, az így keletkezett szörny a tied lesz, mintha most idéztél volna meg. A klón mindenben ugyanolyan, mint az eredeti, de a színe sárga.

Az ellenfél öröszjtja



Ez a három szörny az öröszjtja van



Elenios templom-épület, költsége 3. Strukturális pontja 6. Hatása: ha az Elenios templom aktív, az Elenios és szintelen kártyák kivételével minden VP-ért kirátható lap kijátszása költsége egyvel megnö.

2VP: Egy max. 2 alap sebzésű célpont ELENIOS (FIGYELEM! Sajnos ez a szó a kártyáról lemaradt, de IGY HELYES!) lény kör végéig láthatatlan lesz (egy körben egyszer használható).

HOMELANDS

Magic: the Gathering kiegészítő

Még soha MTG kiegészítőt nem kísért akkora beharangozás, mint a Homelands. A Duelistek tele vannak cikkekkel, amelyek azt méltatják, hogy milyen rengeteg munka fekszik a Homelands kifejlesztésében, hogy mennyire jól használhatóak a lapok, másfél oldalas cikk szól pl. egyetlen lap evolúciójáról, és jónéhány novella, háttértörténet is szól a Homelandsról. Amikor kibontottuk az első boostereket, kiderült, hogy miért van szükség a nagy hírverésre: a Homelands lapok nagyon gyengére sikerültek. Messze alulmúlják még a Fallen Empire-t is, márpedig a csereberék során eddig is gyakori volt ez a párbeszéd:

- És azok? Azok milyen lapok?
- Az csak a Fallen Empire.
- Ja, oké, akkor azt végig se nézem.

Az Ice Age egy nagyon jól sikerült kiegészítő, rengeteg jó lappal, de a Homelandsnek bukászsaga van.

Miben keresendő a Homelands kudarca? Először is, nagyon kevés lap van benne, alig több, mint 100, így a Fallen Empire-hez hasonlóan gyorsan mindenki torkig lett még a nem gyakori lapokkal is. Másodsor, rengeteg olyan lap van, ami jól összehasonlítható jelenleg is nyomásban levő lapokkal, és nyilvánvalóan gyengébb. Pl. a Sea Troll idézési költsége megegyezik az Uthden Trolléval, de 2/2 helyett csak 2/1, és a regenerálás feltétele, hogy abban a körben egy kék lényel harcolt! Vajon milyen gyakran lehet ezt a feltételt teljesíteni? Vagy hasonlítsuk össze az Aliban's Tower-t (+3/+1, 2 manáért, és csak blokkoló lényre rakható) a Giant Growth-al (+3/+3 1 manáért). Azt, hogy a gyakori és nem gyakori lapok nagy része hulladék, nem bánná az ember, de a ritka lapok között is rengeteg az ócska. A Forget-tel 2 lapot dobathatunk az ellenféllel, de rögtön húzhat is helyette 2-t. A Winter Sky-nál pénzfeldobás dönti el, hogy minden játékos és lény sebződik 1-et,



vagy mindenki húz egy lapot. Juj, de brutális! Vagy hadd ne említsem a Dwarven Pony-t, amely célpont törpnek ad mountainwalkot. Vagy a Didgerido, amely lehetővé teszi, hogy 3 manáért kirakjunk a kezünkől egy minotauruszt. Mivel egyetlen olyan minotaurusz van, amelynek idézési költsége 3-nál több (4), így ennek a lapnak a használhatósága kimerül abban, hogy védekezéskor, fast effectként kirakunk egy minotauruszt. Hát... És még sorolhatnánk.

Van néhány használható lap, de ezek költsége sajnos irreálisan magas, ezért komoly versenypakliba senki nem rakja be (de esetleg színek háborújánál vagy grand melee-nél érdemes). Pl. a Narvál jó lap lenne, hiszen ugyanazt tudja, mint egy Black Knight, de 4 manáért jön ki (igaz, kék színű). A Broken Visage-dzsel, ha ügyesek vagyunk, akár 2 lényt is leszedhetünk, de eléggé speciális, és 5 manába kerül – az ember inkább marad a Terrornál vagy a Dark Banishingnél. Sengir báró is meggyőzőnek tűnik, de mire ki tudjuk rakni, a játék véget ér, legfeljebb egy többszemélyes játékban van esélye a felbukkanásra. Aysen Highway minden fehér lénynek plainswalkot ad - ha az ellenfél is fehérrel játszik, ez a lap annyit árt, mint amennyit segít, egyébként meg nincs síksága, hacsak nem csinálunk neki – egy ilyen kombóhoz azonban a 6 man igény csak soknak tűnik.

A végére maradnak a használható lapok: ezeket az ember a tíz ujján meg tudja számolni, és ebből is maximum 1-2 kerül be egy versenypakliba. Ilyenek például a Merchant Scroll (Demoniac Tutor, de csak instantra és interruptra), Autumn Willow (4/4, nem lehet rá varázsolni), Spectral Bears (3/3, 2 manáért jön le, de ha az ellenfélnek nincs fekete lapja, a támadás utáni körben nem untapol). Néhány lap kedvéért azonban nem érdemes 10-20 boostert venni, az ember inkább elcsereéli őket. -TM-



1996. január 27-én került sor az első magyar, II-es típusú Magic versenyre. Mi is az a II-es típusú? A versenyen nem

lehet kivont lapokat használni, csak olyanokat, amelyek a jelenleg is megvásárolható paklikban és kiegészítőkben vannak. Ez egyrészt jó, hiszen nem jut senki előnyhöz különlegesen ritka és értékes lapok használatával (pl. Mox), másrészt viszont nem olyan jó, hiszen a közelmúltban kivont lapokat (Demonic Tutor, Regrowth, Copy Artifact, vegyesföld) sem lehet használni, amelyekhez szinte mindenki hozzá tud jutni, és sokkal érdekesebbé teszik a játékot. Leginkább a vegyesföldeket fájljuk, hiszen nélkülük maximum egy vagy kétszínű paklik lesznek a versenyen, és a kétszínűek is szinte mind szomszédos

színeket használnak (az Ice Age-es vegyesföldek miatt). Ez persze érthető, hiszen a manahálalt senki sem akarja kockáztatni – ami egyébként a Magic egyik legnagyobb hibája.

A versenyen 58 résztvevő volt, két csoportban játszottak, 7 fordulós svájci rendszer szerint. Volt néhány érdekes pakli, de a többség fehér ill. fekete szörnyhordával, néhányan vörös/zöld hordával vagy Black Vise paklival játszottak. Mivel február 1-től a Black Vise korlátozott (csak egy lehet a pakliban) és a Mind Twist tiltott, mindenki ki akarta még egyszer utoljára élvezni a négy Black Vise nyújtotta örömet (értsd: kezdés – Black Vise, Strip Mine az ellenfél földjére, majd újabb Black Vise, és újabb Strip Mine – hihetetlenül izgalmas, intellektuális játék!). Az ellenfelek minden fordulóban két meccset játszottak, a második játszma után lehetett a sideboardot használni. A döntőben minden csoport első két helyezettje játszott, itt három nyert játszmaig folyt a mérkőzés, a véletlen szerepét kiküszöbölendő.

A verseny helyszíne a megszokott Balázs Béla utcai brídsterem volt. A lebonyolítás gyors és pergő volt, számítógépes program segítségével sorolták az ellenfeleket. Az „A” csoport legjobbjai, Szücsy Dániel és Tihor Miklós azonos pontszámot értek el, Tihor Miklós ellenfeleinek pontossága egy leheletnyivel magasabb volt, így ő játszott a „B” csoport első helyezettjével, Bakos Attilával. Szücsy Dániel a harmadik helyért Würth Attila ellen játszott. Dani fekete/vörös dobató/direkt sebző paklit használt, egy szál szörny nélkül. Valószínűleg ő az első, aki versenyen hatékonyan használta az Ice Age Cantripet, a Mind Ravelt. Nevrinyal’s Diskek gondoskodtak arról, hogy az ellenfélnek ne maradjanak vörös védőkörei és karmái az asztalon. Attila paklija pont az ellentéte volt ennek, kék/fehér hordával játszott, paklijában 28 (!) lényvel. Legtöbb lényre rendelkezett valamilyen szintől való védelemmel, és a kellő pillanatban ezt Sleight of Mind segítségével megváltoztatta. A kemény parviadalból Szücsy Dániel került ki győztesen,

így ő lett a verseny 3. helyezettje. A két legjobb paklija hasonló koncepcióra épült: Black Vise segítségével megfojtani az ellenfelet. Attila paklija tiszta vörös volt, Strip Mine-ok, Stone Rain-ek gondoskodtak a földpusztításról, és az Ankh of Mishra tett róla, hogy újabb földek ne kerüljenek ki az asztalra. Hét lény volt, köztük Uthden Troll és Walking Wall. Miklós fehér/vörössel játszott, a Stone Rain-ek helyett ő Armageddon-t használt. Zuran Orbball, Land Tax-szal és Balance-szal kiegészítve ez igen hatékony kombinációt alkotott. Az ellenfél életét Icy Manipulatorok és Winter Orbok tették még keservesebbé. Miklós paklijában volt még két Serra Angel is: ha az angyalok kijöttek a meccs folyamán, kirakta őket a második meccsre, így az ellenfél lénypusztító lapjai hasznavethetlenné váltak. Ha az angyalok nem jöttek ki, az ellenfél (legalábbis az intelligensebbje) kipakolta a lénypusztítást, és így az angyalok még nagyobb meglepetést jelentettek. A másik blöffje az volt, hogy az első meccs után kipakolt egy csomó lapot, meg még néhány síkságot is, és vörös lapokat rakott be helyette. A fehér-szívató lapok (pl. Gloom) így nem voltak túl hasznosak. Igaz, a Gloomot sem nagyon merte senki be rakni, hiszen a sideboard-ban volt még két Sleight of Mind is (és az alappakliban Adarkar Wastes és City of Brass a blöff alátámasztására). Az első meccset Attila nyerte, és amikor előbukkant sideboard-ja, 4 Flashfire-rel és 4 Anarchy-val. Miklós igen esélytelennek tűnt, hiszen neki összesen három vörös védő köre volt, amivel védhette magát, és itt még a fehér lapokat kiside-oló blöff sem nagyon segített. A második meccs gyors kivégzés volt, Attila folytató paklija gyorsan dominálta a játszmát (bár a meccs elején három Black Vise-t szedett le Disenchant-tal Miklós). A harmadik meccs az eddigi talán legizgalmasabb (és leg-hosszabb) lehetett, amit versenyen láttunk. Már alig volt valami mindkét pakliból, és mindkét játékos 1-1 hp-n tengődött, így alig mertek moccani. A vörös védőkörök a Winter Orbball kombinálva hosszútávú védelmet nyújtottak Miklósnak, míg végül két Land Tax segítségével megtisztíthatta pakliját a földektől, és így végre kihúzhatta azokat a lapokat, amelyekkel megnyerte ezt az igen izgalmas játszmát. A negyedik meccsben Miklós nagyon erősen indult, kiszórt egy Black Vise-t és három Fellwar Stone-t, végül a játékot egy földrengéssel terminálta. Az utolsó, döntő mérkőzés is hosszú volt, a játékosok sokat gondolkodtak, hiszen egy 15000 Ft értékű kártyalap, egy Mox Emerald volt a tét. A hosszadalmas csatát végül Miklós nyerte, így 2:0-ról 2:3-ra fordítva, megnyerte a versenyt. A Moxon kívül a versenyzők Ice Age paklikat kaptak (a Magic Shop ajándéka) és más kártyajátékokat, mint Rage, Blood Wars, MERP (a Holdbázis ajándéka). A döntő játszmadat elemelve, valószínűleg a Fellwar Stone-ok és a vörös védőkörök jelentették Miklós számára a győzelmet, hiszen ezek nagyjából megbénították Attila koncepcióját, aki ennek köszönhetően a Manabarbot és a Land’s Edge-t már az elején kiside-olta – a lényei pedig nem támaszkodhatott, Miklós elképesztő mennyiségű lénypusztításának (kaszák, Wrath of God, Earthquake, Fireball, Lightning Boltok) köszönhetően. (Bár Miklós az Anarchy-t olyan fenyegetésnek érezte, hogy a harmadik meccstől az eredetileg blöffnek szánt Sleight of Mind-okat is berakta.)

LHURGOYF

middle



earth

the wizards

KÍZÁPFILDE - most MÁR KÁRTYAJÁTÉK FORMÁJÁBAN IS

Eddig is számtalan kártyajáték közül válogathattunk (bár ezek közül Magyarországra már sokkal megszámolhatóbb mennyiség jutott el), és a választék folyamatosan bővül. Az egyik legnépszerűbb az újonnan jöttek közül a METW: Middle Earth – The Wizards, azaz Középfölde – a varázslók. Akik olvasták J. R. R. Tolkien A Gyűrűk Ura című felejthetetlen regényét, minden fantasy könyv őseit és példaképét, azok már tudják, mire számíthatnak: küzdelemre Szauron, a Sötét Úr, és főtelmes szolgálai ellen, izgalmas kalandokra veszélyes vidékeken, rejtélyes romok között, és pihenésre az Óidőkből megmaradt, megkapó szépségű, a Gonosz által soha nem érintett tünde-menedékekben.

A játék közvetlenül a Gyűrűháború előtt játszódik. 1-5 játékos játszhatja, mindegyikük egyike a valák által Középföldre küldött öt istarnak, azaz mágusnak. A cél: minél több neves kalandozót, népet, szövetségest a magunk oldalára állítani, minél több nagyerejű mágikus tárgyat megszerezni, és olyan dolgokat véghezvinni, amelyekkel a hírnevünket öregbítjük (például foglyok kiszabadítása, fontos információk begyűjtése stb.). A játék végén összeül a szabad népek tanácsa, és a legsikeresebb varázslót választja meg a Szauron ellen vívandó háború fővezéréül.

A harc tehát nem közvetlenül egymás ellen folyik, inkább versengésről van szó. Egyes lapoknak győzelmi pont értéke van, ezekből kell minél többet összegyűjteni a játék során. Ellenfelünk dögát „hazard” azaz veszély kátyák kijátszásával nehezíthetjük – ezek különféle szörnyek, Szauron szolgálai, akikkel a másik varázsló kalandozócsapata összefut, és meg kell, hogy küzdjön; de lehetnek ennél kevésbé nyílt támadások is – például az ellenfél egyik legfontosabb karakterét elfoghatja a honvágy, elcsábíthatja a természet hívó szava, vagy elvakíthatja a hatalom ígérete, és átállhat a Sötét Úrhoz...

Azért van lehetőség egymást közvetlenebbül érintő akciókra is: megpróbálhatjuk például rábeszélni ellenfelünk legjobban felszerelt hősét, hogy álljon át inkább hozzánk, hiszen a mi oldalunkon sokkal hatékonyabban küzdhet Szauron ellen...

Magá a játék, számos elődjéhez hasonlóan, gyűjtögetős kártyajáték, különböző gyakoriságú lapokkal. Egy kezdőcsomagban, „starter deck”-ben 76 lap van. Kapható hozzá „booster”, azaz kiegészítő csomag is, ebben azonban nem teljesen ugyanazok a lapok vannak. Az alappakliban két adag, külön csomagolt kártyát találunk, a kisebbik ezek közül az úgynevezett „fixed common sheet” lapokat

tartalmazza. Ezek mind common, azaz gyakori lapok, és mindig van közöttük két különböző varázsló, továbbá a helyek közül két Rivendell, azaz Völgyzugoly. Ez a kisebbik csomag úgy van összeállítva, hogy biztosan meglegyen minden alapvető fontosságú lapunk a játék elkezdéséhez. Vannak ugyanakkor bizonyos lapok, amelyek csak ebben a „fixed common sheet”-ben fordulnak elő (nem is kevés), ezek általában másfélszerkétszer annyit érnek a nemzetközi „kártyapiacsn”, mint a többi gyakori lap. Általában véve majdnem minden lap gyakori, de a „common” gyakoriságon belül öt kategória van c1-től c5-ig, ahol a c1 a legritkább. Olyan sokféle gyakori lap van, hogy az összegyűjtésük nem is olyan egyszerű feladat. Vannak uncommon (nem gyakori) és rare (ritka) lapok is, de ezekből aránylag kevesebbféle van, mint más kártyajátékokban.

A másik, nagyobb csomagban vegyesen vannak mindenféle lapok, itt vannak az „uncommon”-ok és a ritkák is.

A lapoknak kétféle hátoldala lehet. A helyek és a térképdarabok hátoldalán Középfölde térképe látható, a többi lapén viszont egy lángoló szem, Szauron jele. Ez utóbbi csoportba négyféle lap tartozik, amelyek színükben különböznek egymástól



(de csak az előlapjukon, a hátoldalukon nem). Ezek: karakterek (kék) varázslók (varázslónként más), „resource”, azaz hasznos kártyák (barna), és „hazard” azaz veszély kártyák (szürke). A játék folyamán minden játékos két paklival játszik, az egyik a „location deck”, azaz helyszínpakli, míg a másik a tulajdonképpeni játékospakli, azaz „play deck”. A játékospakliból mindig a legfelső lapot húzzuk fel; erre egy körön belül többször is adódhat alkalom (lásd később), a helyszínpakliból azonban mindig magunk kereshetjük ki az éppen legmegfelelőbb kártyát.

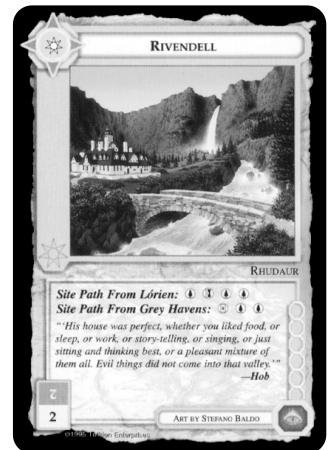
Két hatoldalú dobókockára is szükség van, ezek segítenek az olyan szituációk szimulálásában, amikor a véletlennek is komoly szerepe lehet (például harc, sebesülés, stb.). Mindig két kockával kell dobni, a két kocka értékét összeadni, és ehhez hozzáadni a kártyák által meghatározott alapértékeket. A véletlen szerepe mégsem eltűzött, az esetek jelentős részében nem is kell dobni, mert már az alapértékek eldöntik a szituációt.

A játék leegyszerűsítve a következőképpen folyik: a saját körünkben a kalandozócsapatunkkal (kezdetben öt főből állhat) elmehetünk arról a helyről, ahol vagyunk (ezt egy megfelelő kártya jelképezi) egy másik helyre, amelyik a kiinduló-

pontunkról megközelíthető. Az út során áthaladunk bizonyos területtípusokon (tenger és tengerpart – Coastal Seas, szabad ország – Free-domains, határvidék – Border-lands, vadon – Wilderness, árnyvidék – Shadowlands és sötét birodalom – Dark domains), hogy pontosan milyeneken, az a célpont helyszín kártyáján látható, kis, karikába tett jelekkel („site path” – útvonal a helyszínhez). Ezalatt az ellenfelünk veszélykártyákat, „hazard”-okat játszhat ki ránk, amelyekkel meg kell birkóznunk. A veszély kártyákon meg van határozva, milyen területtípusokon játszhatók ki – orkokkal például szinte bárhol találkozhatunk, sárkányokkal viszont csak a vadon legmélyén, vagy romokban, szörnyfészkekben. Ha odaértünk, egy külön fázisunk van az adott hely meglátogatására, vagy kikutatására – ilyenkor állíthatunk be szövetségeket, népeket (factions) – ez utóbbiak csak győzelmi pontot érnek, további szerepük a játékban nincs – vagy szerezhetünk be tárgyakat, információkat – mindegyiket akkor, ha kezünkben van a megfelelő kártya. Hogy az előbbieket közül melyiket választhatjuk, az függ a hely típusától; ez lehet: menedék – Havens, szabad erősség – Free-holds, végvár (azaz határvidéken lévő, de szabad nép kezén lévő erősség) – Border-holds, rom és szörnyfészkek – Ruins & Lairs, árnyerőd – Shadow-holds és sötét vár – Dark-holds. Mindegyiket, akárcsak a területtípusokat, külön szimbólum jelöli, ezek megtalálhatók a játék szabálykönyvének hátoldalán. A menedékek a játék bázisai: alapjátékban (ha még nem vettünk „boostereket”, azaz kiegészítő csomagokat) minden egyéb hely valamelyik menedékről érhető el, és mielőtt más helyre mennénk, mindig vissza kell mennünk arra a menedékre, ahonnan odamentünk. A menedékekben lehet gyógyulni, itt állhatnak be leg-egyszerűbben új karakterek a csapatunkba, és itt szinte teljes biztonság-

ban vagyunk. A szabad erősségek és a végvárok is még aránylag biztonságosak, de ellenfelünk aktív közreműködésével itt már érhetnek bennünket meglepetések (orgyilkosok, rablók, kémek stb.). Az ilyen helyeken tudunk szövetségeket (allies), továbbá népeket (factions) beállítani. A romokban, szörnyfészkekben, árnyerődökben és sötét várakban már nehezebb a dolgunk: itt automatikus támadásokkal is meg kell küzdenünk, mikor bemegyünk, azon felül, amit esetleg az ellenfelünk támad ki ránk. Az automatikus támadás ütései száma, és ereje a helykártyán látható (automatic attacks). Ha ezt túléljük, kijátszhatjuk a kezünkéből a megfelelő „kincs” kártyát, amiért idejöttünk – például Durin fejszáját, az Orcristet stb. A tárgyak kategóriákba vannak osztva, ezek: kisebb tárgyak (minor items), nagyobb tárgyak (major items), legendás tárgyak (greater items), gyűrűk (rings) és speciális tárgyak (special items). Minden helykártyára rá van írva, hogy ezek közül ott milyen típusút lehet beszerezni. A kevésbé veszélyes helyeken természetesen csak kevésbé erős dolgokat találhatunk.

Minden tárgy valamilyen erősíti a tulajdonosát, valamiféle hasznos képessége van. Minél erősebb azonban



egy varázslatos eszköz, annál nagyobb a veszélye, hogy megrontja a tulajdonosát. Minden tárgy lapjának jobb alsó sarkában van egy szám, ez a „corruption points”, a korrupciós pont. Ha egy hősünknel több tárgy is van, ezek összeadódnak. Ha ez a karakter át akar adni egy tárgyat egy társának, előbb „corruption check”-et, korrupciós dobást kell dobnia, eldöntendő, mi a fontosabb számára: a kincsei, vagy a Szauron elleni küzdelem? Ha a két hatoldalú kockával történő dobás értéke ugyanannyi, vagy egvel kevesebb, mint a karakter összes korrupciója, akkor az illető, az összes tárgyával, a „discard pile”-ba, azaz az eldobott lapok gyűjtőjébe kerül. Ilyenkor csak ideiglenesen vett rajta erőt a hatalomvágy, később még újra játékba kerülhet. Ha ez azonban a varázslónkkal fordul el, elveszítetjük a játékot. Ha a dobás kettővel, vagy többel kisebb, mint az illető összes korrupciója, akkor végleg kiesik a játékból (a tárgyai az eldobott lapok közé kerülnek), mintha meghalt volna (átáll Szauronhoz, ott több hatalomra számíthat). Ha a varázslónk jár így, veszítettünk. Az ellenfelünk által kijátszott bizonyos lapok is korrupciós dobásra kényszeríthetik egy vagy több karakterünket. A nagyhatalmú varázskönyvek tehát hasznos, csinos kis eszközök, sok győzelmi pontot is érnek (minden lap bal felső sarkában van a „marshalling points” azaz győzelmi pont értéke, de meggondoltan kell velük bánni, mert nem veszélytelenek!

Ha ellenfelünk utunk közben ellenséges lényt (hazard creature) játszott ki ránk, vagy egyszerűen bementünk egy olyan helyre, ahol automatikus támadás van, kezdetét veszi a harc. Ha ellenséges lényvel kerülünk szembe, ez általában egy támadás (attack), ami egy vagy több ütésből (strikes) áll. Ezek ereje az ellenfelünk által kijátszott (szürke, veszély) lap bal alsó sarkán látható. Ilyenkor először is kijelöljük, hogy ki fogadja a támadást. Minden

ütést más karakternek (vagy szövetségesnek, „ally”-nak) kell fogadnia. Csak akkor jelölhetjük mi ki a védekező hőseinket, ha van még „tap”-eletlen, azaz elfordíthatlan, aktív karakterünk. Ha nincs, az ellenfél választ célpontot. Ha több ütés van, mint karakter, akkor amennyivel több az ütések száma, ellenfelünk annyi -1 módosítót oszthat két tetszés szerinti karakterünk dobására. Mindketten kijátszhatunk módosító lapokat. A legegyszerűbb esetben, ha semmilyen módosító nincs érvényben, a védekező játékos kiválasztja, melyik karakterének dob először. Dob két hatoldalúval, és összeadja, amit a két kocka mutat. Ehhez hozzáadja a karakter „prowess”-ét, azaz harci tudását (ez a két lapokon a bal alsó sarokban lévő pajzson az osztás előtti szám). Ha az így kijövő érték több, mint a hazard creature lapjának bal alsó sarkában lévő szám, akkor az adott karakter legyőzte az ellenfelet. Ha az adott ellenfél minden ütését legyőzik, akkor a lap a mi győzelmi pontjaink közé kerül (majdnem minden ellenfél győzelmi pontot is ér, általában egyet, de pl. egy nazgûl már 4-et). Ha az adott érték csak egyenlő a szürke lapon lévővel, akkor hősünk csak elkerülte a lény ütését de nem győzte le: győzelmi

pont már nem jár. Ha pedig kisebb, akkor megsérült, és „body check”-et (sebzés dobás) kell dobni. Ezt az ellenfél dobja, két kockával. Ha a két kocka összege több, mint a karakter lapjának bal alsó sarkán az osztásjel után álló szám (body attribute), akkor az illető meghalt, és végleg kikerült a játékból. Ha azonos, vagy kisebb, csak megegyeződdött; amíg meg nem gyógyul, -2 módosítója lesz a harcban. A harc során, minden, abban résztvevő karakter, vagy szövetséges elfordul, „tap”-elődik (passzív lesz). Ha ilyen állapotban harcba kerül, -1 módosítóval harcol. Ha még aktív, és véd egy ütést, vállalhat egy -3 módosítót arra a dobására: cserébe, ha nem sebződik meg, nem „tap”-elődik, nem fordul el. Arra is van lehetőség, hogy többen támogassanak a harcban egy hőst: ahány aktív karaktert befordítunk, annyszor +1-et kap egy dobására egy tetszés szerint választott tagja a csapatnak.

Mindig nyolc lapot tartunk a kezünkben. Ha többet is kijátszottunk egy körben, és bármely játékos mozgás fázisának, vagy a körének a végén kevesebb mint nyolc lapunk van, akkor annyit húzunk, hogy újra nyolcra egészítsük ki. Ezen kívül általában 1-3 lapot húzhatunk, ha megyünk valahova (a célpont helykártya bal alsó sarkában, egy fehér téglalapban látható szám mondja meg, pontosan mennyit), és akkor is, ha az ellenfelünk csapata megy valahova (ilyenkor az ő célpont helyének bal alsó sarkában lévő szürke téglalapban látható, az ő számára fejjel lefelé álló szám mutatja meg, hogy MI mennyit húzhatunk. Ha azonban akármelyik csapat mozgásának végén (egy játékosnak több csapata is lehet), vagy akármelyik játékos körének végén több lapunk van, mint nyolc, akkor annyi lapot el kell dobnunk, hogy újra nyolc legyen.

Az előbbiekből világosan látszik, hogy ebben a játékban gyorsan „pö-



rög” a pakli, de sebjaj: ha elfogy, az eldobott lapok gyűjtőjét megkeverjük (de előbb kiszedjük belőle a helykártyákat, azok a helyszínpakliba kerülnek), és ez lesz az új játékospaklink.

A játék többféleképpen is véget érhet. Első lehetőség, ha egy kivételével az összes varázsló meghal, vagy átáll a sötét oldalra. Minden játékos egy varázslót jelképez, és alaphelyzetben sebezhetetlen. Ha azonban játékba visz egy varázsló-karaktert, egy „wizard”-ot, akkor olyan, mintha nyíltan is színre lépni – bár nem könnyű. Nem muszáj ilyen varázslót kijátszani, és akkor nagyobb biztonságban vagyunk, viszont érdemes, mert ezek nagyon erős karakterek, akik nagyon megnövelik a győzelmi esélyeinket – csak vigyázni kell rájuk. A sötét oldalra akkor áll a varázsló, ha elrontja egy korrupciódobását. Ez csak akkor fordulhat elő, ha már nagyon sok, vagy túl erős tárgy van nála, és megrontja a hatalom igézete. Egy másik lehetséges befejezés, ha valamelyik varázslós csapata megtalálja, és felismeri az Egy Gyűrűt (the One Ring), elviszi a Végzet Hegyére (Mount Doom), és ott a megfelelő lap segítségével megsemmisíti. Ha a játék három lehetséges változata közül a legrövidebbet (short game) játsszuk, akkor automatikusan összehívódik a Szabad Népek Tanácsa (Free Council), ha minden játékosnak kétszer elfogyott már a paklija (előfordulhat elvileg, hogy valakinek ötször is elfogy, az számít, hogy mikor fogyott el az utolsó játékosnak is másodszer). Ha valakinek a köre végén. Ha valakinek egyszer elfogyott a paklija, és elért már huszonöt győzelmi pontot, szintén bármikor összehívhatja a Tanácsot, a köre végén. Ha a Tanácsot bárki összehívta, minden játékos lejátszhat egy teljes kört, mielőtt az összeülne. Ha összeült a tanács, az a játé-



kos nyert, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

A játék hosszú változatában ("long game"), a tanács automatikus összehívása akkor következik be, ha mindenkinek háromszor elfogyott már a paklija, bárki összehívhatja, akinek háromszor elfogyott, vagy ha kétszer elfogyott csak el, de van már 30 győzelmi pontja.

A leghosszabb változatban (campaign game) négyszer kell elfognia minden játékos paklijának, vagy bármikor összehívhatja a tanácsot, akinek négyszer elfogyott a paklija, vagy ha háromszor, de van már 40 győzelmi pontja.

Mint az eddigiekből is világosan látszik, ez a játék sokkal inkább stratégiai, nem taktikai, mint például a Magic: the Gathering, vagy a Magyar játékok közül a Hatalom Kártyái. Kevésbé függünk a kezünkben lévő, és húzott lapoktól, hiszen semmilyen módon nem mehet nyolc alá a lapjaink száma, és egy körben többször is húzhatunk – minél több lapot játszunk ki, annál többet. Ráadásul a paklink többször is átfordulhat. Nagyobb szerepe van a stratégiai döntéseinknek: hány részre osztjuk a csapatunkat, mennyire vigyázunk a varázslónkra, merre megyünk, hogy kombináljuk a lapjainkat stb. Itt is van harc, de nem olyan döntő jelen-

tőségű, mint más játékokban. A korábbi kártyajátékok közül a Middle Earth leginkább a Jyhadoz és a Rage-hez hasonlít, azonban rengeteg újítást, és egyedi vonást is tartalmaz, ezért alapvetően különbözik minden más kártyától. Nagyon logikusan van megoldva, ragaszodik a Gyűrűk Ura és a Babó szereplőkhöz, környezetéhez és világához, nincsenek benne olyan lapok, amelyeknek csak ebben a játékban lenne értelme. Az illusztrációk rendkívül színvonalasak. Külön érdekesség, hogy a képeket előre úgy rajzolták, hogy a domináns szín annak a lapnak a színe legyen, amire kerülnek: ezért a veszély kártyák képein sok a szürke, a karakterekén a világoskék, stb. A végeredmény: minden lap igen esztétikus.

A játék nagyon kellemes szórakozást nyújt, de hosszabb, mint a „gyors” játékok (pl. Magic: the Gathering). Az első „próbajátékunk”, ha végig is akarjuk játszani, számítsunk rá, hogy órákig fog tartani, de gyakorlott játékosok összecsapása is 1/2-3 órát vesz igénybe. Fél óráig inkább csak akkor tart, ha valaki túl sokat kockáztat, túl gyorsan akar sok győzelmi pontot összeszedni, és meghal a varázslója. Ez a játék rövid verziójára vonatkozik. A hosszú verzió várhatóan egy órával növeli a játékidőt, a leghosszabb, „campaign game” pedig 3-5 órán át tarthat azért nem tovább, mert amikor visszakeveri az ember a pakliját, már sokkal kisebb, mint az elején volt, a következő keverésnél még kisebb stb.).

A Middle Earth nagy előnye, hogy két ember is játszhat hosszabb, inkább stratégiai játékot, ahol nem a pillanatoként húzott kártyáktól függően, gyorsan változik a helyzet, hanem hosszabb távú döntéseket kell hozni, és lassabban változik az állás. A kezdés szinte semmit sem számít: ha valaki jól állította össze a pakliját, és jól látszik, bármilyen hátrányos helyzetből „fel tud állni”. Itt igazán „az nevet, aki a végén nevet”.

WÜRTH ATTILA

Barangolások Középföldén

Egy félork naplójából

Félork vagyok. Apám a Gyűrűháború utolsó éveiben született, egy Rhûn tenger menti ork törzsben. Anyám völgyzugolyi tünde volt. Tudom, hogy undorító nász eredménye vagyok, de nem én tehetek róla. Amikor anyám testvéreivel kilovagolt a Kódhegység nyugati lábaihoz, egy orkcsapat támadta meg őket. Apám, a csapat vezére ott erőszakolta meg anyámat, miközben társai lemészárolták a tündéket. Amikor anyám rájött, hogy terhes, szegényében elmenekült, és a Bakacsinerdőben hozott engem a világra. Meghalt a szülést követően.

Engem a Félagyar törzs sámánja vett magához. Már kezdetben sikerült gyűlölettel vegyes csodálatukat kivívnom. Hamar nőtem. Magasságom most is



majdnem két méter, nagyobb termetű voltam a törzs főnökénél is. Arcomon látszik anyám tündefinomsága, és apám ork mivolta. Hamar rádöbentem, hogy uralni tudom a mágiát. Amikor a sámán meglátta, hogy könyveiből (rablott holmi mind, ő még olvasni sem tudott) megtanultam a betűvetést, és az olvasást, rémtűten igyekezett jobb belátásra téríteni, hogy el ne áruljam a törzs előtt, mivel foglalkozom, mert az életembe kerülhet. A sámán érdekes ork volt. Félt, hogy a fajunk kipusztul, ezért titokban emberekkel találkozgattott, hogy megismerje a szándékaikat. Egyik távolléte alatt történt a támadás.

Állandóan vándoroltunk. A sámán a Rhûn tenger felé terelte a törzset mondván, ott hatalmas zsákmányban lehet részünk. Ma már tudom, hogy a Gyűrűháborút követő tömeges orkmészárlások elől menekültünk. A Rhûn menti városoktól remélte, hogy elfogadnak, ha megváltozunk. Nem sejtette mit szabadított az ottani népekre.

Mialatt távol volt, a törzs főnöke portyát szervezett. Jelentkeztem én is. A céltalan barangolás eredményeképp egy tünde utazócsoport került az utunkba; vad, gyilkos vérszomjjal rohantuk le őket. Kegyetlen harc volt. A tündék mintha vártak volna ránk, de semmi esélyük nem volt. Jómagam is vagy ötöt levágtam, de akkori büszkeségem ma már végtelen szegény. Egy gyönyörű lányt kergettem fogazott szablyámmal be az erdőbe, amikor hirtelen elesett. Hátára hemperedett, és várta a csapást. Aranyló láncinge kiemelte formáit, és ott, akkor megéreztem valamit a tünde véreben, valamit a tünde szépségből. Próbáltam a lánnyal beszélni, de csak olvasni tudtam a tündét, beszélni nem. Kardom hadonászásából végre megértette mit akarok, és felállt. Megmutatam neki a tündékre jellemző, koponyához hasonló hegyes füleket, és megpróbáltam rámosolyogni. Az eredmény a lány szívből jövő undora volt. Gyűlölettel dőfött felém egyenes kardjával. Ösztönösen védekeztem, és el-lentámadtam. A lányt a fogazott penge kettévágta. Egy fertályóráig csak ültem, és meredtem a halott lányra; tudtam, hogy sose fogok többé tündét ölni.

Amikor meghallottam társaim kiáltozását, elszántam magam. A kardom markolatán fityegő bőrszíjat a csuklómra kötöttem. A lány nyakában lógó medalliont magamhoz vettem, és elindultam a többiek felé. A röhögő főnök felé vettem utamat. Még akkor is röhögött, mikor lenyesem a fejét. Örült tombolás lett úrrá rajtam, s a tizenöt fős csapat megmaradt tagjait lelémeszároltam. Mikor magamhoz tértem, társaim holtteste felett álltam. Kardomon a tünde piros vére átszejtett az orkok fekete vére alól.

Kardommal átdöftem a főnök szívét, és elindultam. Nem tudtam, merre kell menjek, de hajtott a saját magam iránti gyűlölet.

Napokkal később kiéhezve, kiszomjadva a Rhún partjára értem. Napkelte volt. Tündeszívem örült a szép látványnak ork-felem rettegett a napfénytől. De a nap ahogy magasabbra hágott, egyre nagyobb reménnyel töltött el. Belevettem magam a vízbe és olyat tettem, amit még soha: megfürödtem. Megmaradt fegyvereimet behajítottam a tengerbe, és megisztulva vettem utamat az első település felé.

Öt évig éltam ott. Hamar befogadtak, bár külsőm alapján először hatalmas ellenszennvel fogadtak. Bebizonyítottam nekik, hogy dolgos vagyok, és hasznos lehetek számukra. Megtanultam a nyugori betűvetést is, és számos könyvet olvastam Középföldéről. Otthonadóm, a falu varázslója is felfedezte bennem a képességet a varázsláshoz. Kisebb varázslatokat tanított, főként illúziókat, de hasznosabbakat is, a levegő, és a többi anyag uralmát. Smorsen, a varázsló elhatározta, hogy mágust farag belőlem.

Azóta Smorsen meghalt, amikor egyik kísérlete kudarcba fulladt, és felrobbant a műhelye. Halála után nem találtam a helyem. Találtam nála egy könyvet. Címe „Noldák” volt. Belelapoztam, és hitetlenkedve láttam anyám népét. A szépség és pompa lenyűgözött. Ereimben felbuzogott a kíváncsiság, s arra vágytam bár ismernem volna anyámat. Elhatároztam, hogy elmegyek Völgyzugolyba.

Sose értem oda. Számos helyen próbáltam a Völgyzugolyba vezető utat meglelni, de minduntalan akadályokba keveredtem. Külsőm leggyakrabban elenséges reakciót váltott ki azokból, akikkel beszélni próbáltam. Sötét bőröm, keskeny, tündés arcomám az orkbőr jellemzőivel nem tett jó benyomást senkire. Undort váltottam ki, amerre csak jártam. Végül letettem Völgyzugoly megtalálásáról.



Éppen egy fogadóban ültem, amikor az utcán nagy zaj támadt. Tizenöt fegyveres hozott három fiatal orkot. Egyikük sem látszott elég idősek ahhoz, hogy egyedül merészkedjenek portyázni. A fegyveresek röhögve taszigálták őket egymás között, mígnem valamely kölyök beleharapott az egyik fickó alkarjába. Elszabadult a pokol. Három másodperc sem telt bele, s a három ork-kölyök véres teteme a porban hevert. A fegyveresek jót röhögtek saját merészségükön. Elfogott az indulat. Nem lehet, hogy ilyen hidegvérrel öljenek meg három védtelen kölyköt! Már-már felpattantam, hogy szembeszálljak velük, amikor eszembe jutottak a sámán szavai, amiket a Gyűrűháborúról mondott. Fajtánk ott ugyanígy cselekedett. S nem ugyanezt csináltuk, mikor lerohantuk a tündéket?

Ekkor döntöttem el, hogy bejárom Középföldét, és megpróbálom a világot felderíteni, és úgy megismertetni lakóival, amilyen az valójában. Utamat csuklyásan járom, eltitkolva mocskos származásomat, mert szememben mindig ott lesz a lány undorral telt arca, ahogy rámnézett...

GRUIN GRAHUR



Bakonyi árnyak

(II. rész)

Úgy festett, hogy az aznap este több galibát már nem tartogat a számukra. A szajrét tartalmazó akataskát minden gond nélkül átvették a megbeszélthelyen, egy nagyon koldusnak látszó kuldustól (egy gyors asztrális vizsgáldás azért kiderítette, hogy a „koldus”-ba jó néhány kibervert beépítettek – ha néhány átlagos utcai punk éppen vele akarna elszórakozni, valószínűleg igen kellemetlen meglepetésben lenne részük). Kathryn a táskát is megvizsgálta asztrálisan, de semmi érdemlegeset nem talált rajta, azon kívül, hogy tele volt tömve mindenféle technikai berendezésekkel, és a közepén egy külön kis dobozkában pihent két kisebb tárgy, feltehetően maguk az adatchipek.

Cataro részletesebb információt is szeretett volna tudni a táskában hemzsegő „technikai kütyükről”, de az asztrális projekció erre nem éppen a legmegfeleldő eszköz. Így további információk hiányában úgy döntöttek, hogy nem piszkálják a táskát, hátha valami robbanószerkezet, vagy hasonló, kedves vendégváró rejtőzik benne.



– És most hogyan tovább? – kérdezte Ado. Egy meglehetősen romos épület alagsorában tartózkodtak éppen. Biztonságban, mert az épület annak a bandának a területéhez tartozott, akikkel Ado különösen jó viszonyban volt. Egy kevés nujjennel itt mindig nyugalmat és biztonságot lehetett vásárolni.

– Valami oka biztosan volt, hogy ezt a koordinátát adta meg Mr. Johnson – jegyezte meg Kathryn.

– Például az, hogy csapdába csaljon – mondta Mike, akinek a veséje még mindig hasogatott az előbbi incidens során bekapott lövéstől.

– Nem hiszem – mondta Cataro. – A törp birodalom föld alatti részébe nem lehet egykönnyen bejutni. Még turistaként sem. Szerintem a mi Johnsonunk talált valami olyan helyet, ami nem főbejárat, és ahol nincs ellenőrzés.

– Egy tölgyerdő közepén? – kérdezte Mike hitetlenkedve.

– Akár még ott is.

– És akkor miért mondják a térképészeti adatbázisok azt, hogy ott nincs semmi? – kérdezte Ado.

– Valószínűleg azért, mert a „nem hivatalos” bejáratok holléte szigorúan titkos. Ki tudja, mit találunk ott, ha megjelenünk a helyszínen? Szerintem érdemes vele megpróbálkozunk.

– De hát Mike műholdas felvételeket is szerzett, és azokon sincs semmi. Az meg nem holmi absztrakt elektronikus térkép, hanem igazi fénykép. Lehetséges, hogy a törpök megváltoztatták volna az összes ilyen műholdfotót?

– Kizárt – válaszolta Mike. – Két fotót az Ares Tech Hungary kereskedelmi adatbázisában találtam meg. Azokat még én is csak megnézni tudtam, letölteni már nem. A bejelentésről nem is beszélve. Ha valaki azzal próbálkozna, akkor az egész Ares rendszer színes karácsonyfává változna a riadófényektől.

– Akkor a fotót hitelesnek kell tekintenünk – jegyezte meg Cataro.

– Várjunk csak! – vágott közbe Ado. – Mike, az előbb azt mondtad, hogy a fotókat egy kereskedelmi adatbázisban találtad. És mi van a katonai adatbázisokkal?

– Hülye vagy – jegyezte meg meg Mike a laikusoknak kijáró, végtelen megvetéssel a hangjában. – Van fogalmad róla, hogyan védik az olyan rendszereket? Miért nem mindjárt azt kérted, hogy lopjam le az adatokat a Zürich Orbitalról? Felejtsd el, haver. Az ilyen helyekre csak az öngyilkosok mennek be. És én még élni akarok egy kicsit.

– Hmm. De vannak olyan dolgok, amiket a kamerák nem látnak. Például varázslatok, meg ilyesmi. Mit mondasz, Kathryn? – kérdezte Cataro.

– Elvileg megcsinálható. Illúzióvarázslattal, vagy valami hasonlóval. De az elektronikus berendezéseket nem könnyű becsapni, főleg ilyen nagy távolságból. És a varázslatnak permanensnek kell lennie, mert a műholdak állandóan odafent keringenek.

– Akkor tehát a dolog lehetséges, csak költséges, mi? – kérdezte Cataro.

– Nem a költség az érdekes, hanem a szükséges mágikus energia. Nagyon komoly varázslóra van hozzá szükség, és még neki is nagyon fárasztó dolog ilyen varázslatot létrehozni.

– Az nem érdekes. Akármilyen varázslót meg lehet vásárolni, ha fizetnek érte – mondta Mike. Kathryn lesújtó pillantást vetett rá. – Akkor tehát valami nagyon fontos dolog van odalent, amit meg kell védeni az avatatlan tekintetektől.

– Egy „hátsó kapu” az egyik föld alatti városhoz? Mike, ez már elég konkrétum ahhoz, hogy összedekkazz valami használható adatot? – kérdezte Ado felvillanyozódva.

– Ja. Három rongyért a költségekben – felelte Mike.

– Te azért kapod a részedet, hogy a Mátrixban vidd vásárra a bőrödöt. Mi meg azért, hogy a fizikai világban. És mi sem kérünk érte felárat a normális fizetésén kívül – jegyezte meg Cataro epésen. – Majd úgy vesszük, hogy nem halottuk az előbbi megjegyzésedet.

– Amatőrök... – motyogta még Mike a bajsza alatt (ezt persze mind Ado, mind Cataro jól hallották, hála a fülükbe épített hangerősítő berendezésnek), majd fogott egy széket, odacsoszogott a sarokban lévő Mátrix-csatlakozóhoz, és dekkjét az ölébe fektetve munkához látott.

* * *

Az erdőt számos kisebb-nagyobb tisztás tarkázta errefelé. Kellemes madárfütty köszöntötte az árnyvadászokat. A szél lágyan susogott, a fák levelei finoman mozogtak. A zöldrellő fűben néha-néha apró állatkák neszezték. A Bakony egyike volt Magyarországnak (sőt, egész Európának) azon kevés vidékének, ahol a természet megőrizte eredeti tisztaságát. Illetve, egészen pontosan fogalmazva, ahol a környék lakói kellő mágikus potenciállal rendelkeztek ahhoz, hogy helyrehozzák a környezetszennyezés által okozott károkat. Mert mágia nélkül 2055-ben ez már nem lehetséges.

A csapat viszonylag könnyen eljutott ide. Mike kiderítette, hogy éppen ezen a helyen húzódik a föld alatt az egyik törp város, Bakonybél. A Mátrixból kinyert adatok alapján valószínűsíthető lehetett, hogy az egyik szellőzőcsatorna ezen a helyen bukkan ki a felszínre. Ado megmozgatta egy kicsit a kapcsolatait, és sürgősségi felárral (emiatt a többiek húzták a szájakat, és Mike meg is jegyezte, hogy vagy elszámoltatják extra költségként, vagy Ado fizeti a saját részéből) szereztek egy helikoptert, pilótával együtt, egy teljes napra. Úgy ítélték meg, hogy az akció valószínűleg nem tart 4-5 óránál tovább, de sosem árt óvatosnak lenni.

A helikopterút unalmas volt és rövid. A pilóta rigó ügyesen elrejtette a gépet a különféle polgári járatok között (javarészt utasszállító gépekbe álcázva), és állítása szerint akkor sem mérte be őket senki, amikor a Bakony fölött letértek a légifolyosóról, hogy leszálljanak a megadott tisztáson. Utána felszállt, és visszarepült Budapestre, de a megállapodásban szerepelt, hogy 24 óráig még a csapat rendelkezésére áll. A pénzének csak kis részét kapta meg előre, így az árnyvadászok nyugodtan számíthattak rá, hogy ha elküldik az előre megbeszélt hívójelet, akkor a gép azonnal felszáll, és eljön értük.



– Látsz valamit, Kathryn? – kérdezte Ado a macska sármánt.

Kathryn rövid ideig feszülten figyelt, majd megszólalt:

– Valamivel előrébb látok egy szép nagy, kupola alakú manakorlátot.

– Hol?

– Ott, a kis földhányás körül.

Az említett kis földhányás ugyanúgy festett, mint a tisztás fűvel és avarral borított többi része. A szamurájok nemcsak, hogy a varázskupolát nem érzékelték körülötte, de azt sem látták, hogy mit véd a kupola – már ha egyáltalán ott van. Tudták, hogy a macska sármánban megbízhatnak, de sosem tudták leküzdeni az érzést, hogy Kathryn akkor csapja be őket, amikor akarja, hiszen ő mindig olyasmikkel dolgozik, amiket Ado és Cataro még csak felfogni sem tudnak.

– És mi van a kupola alatt? Mi ugyanis nem látunk semmit... – kérdezte meg Ado némi szarkazmussal a hangjában.

Kathryn halványan elmosolyodott.

– Azt én is szeretném tudni. Sámán vagyok ugyan, de mindenre én sem vagyok képes. A manakorlátot nem lehet átlatni, még asztrálisan sem.

– Ahhoz pedig, hogy asztrális projekcióval átmeless rajta, előbb át kellene törnöd a korlátot, igaz? – kérdezte Cataro.

– Igen. És ahhoz sem kedvem, sem erőm nincs, ahogy ezt a kupolát elnézem. Mellesleg, még ha sikerülne is áttörni rajta, a kupolát létrehozó varázsló akkor is tudná, hogy megtámadtuk a varázslatát.

– Hmm – Catarónak nagyon nem tetszett a dolog. – És fizikailag – úgy értem, hogy nem asztrálisan – sem lehet átmenni rajta?

– Egy manakorláton? Nem. Ahhoz zárt jármű kellene. Az élő dolgok nem mehetnek át rajta, csak akkor, ha egy élettelen tárgy lezárt belsejében ülnek.

– És egy lezárt ruha nem jó? – kérdezte Mike hirtelen lelkesedéssel.

– Hmm – gondolkodott el Kathryn. – Ha a ruha teljesen zárt, akkor igen. Egy vegyvédelmi ruha, vagy egy teljes testpáncélt megteszi.

– És gondolom egyikünk zsebében egészen egészen véletlenül egy felfújható testpáncélt – jegyezte meg meg gúnyosan Ado. – Nem dugtatok el egyet az egyik fa alá? Hívjuk már most a helikoptert, vagy keresünk más megoldást?

– Figyelj csak, cimbra – mondta Cataro széles mosollyal, és levette a hátizsákját. Matatott benne egy kicsit, majd előhúzott egy csomagot, nem nagyobb egy hordozható műérzet-lejatszónál. – Nálam történetesen van egy vegyvédelmi ruha.

– Na, ne röhögtes! És mindig magaddal hordod?

– Csak ha ismeretlen helyre megyünk. Az egész nem nehezebb fél kilónál, és kis helyen is elfér. A hátránya, hogy csak passzív szűrővel rendelkezik, de a szokásos gázok, meg vegyi fröcsik ellen megteszi. És teljesen zárt – tette hozzá diadalmas mosollyal.

– Csak ne lennének ennyire profik – mormogta magában Mike, de azért az ő ábrázata is felderült egy kicsit.

Közben Cataro elővette a vegyvédelmi ruhát. Elég nevetésgépes viseletnek tűnt. Vékony volt és átlátszó, mint egy nejlonzacskó, de Cataro vállig állította, hogy ellenáll még a viszonylag erősebb fizikai behatásoknak is. A ruha egyetlen szilárd része a szemek elé kerülő, áttetsző műanyaglemez, és a nyakláncszerűen a vállon (a ruhán belül) lógó szűrőberendezés volt. Ez utóbbiból hajlékony cső vezetett a szintén áttetsző orrmaszkhhoz, és a szintén az orr előtt lévő levegőbeszívó nyíláshoz.

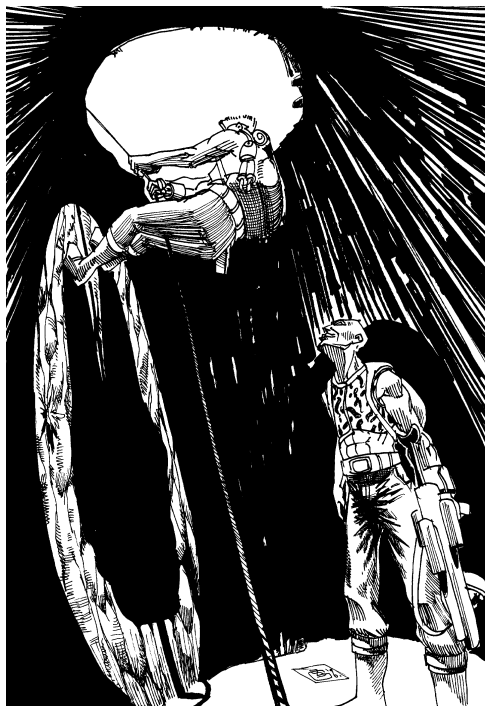
Cataro gyorsan beöltözött, és felsétált a dombra. Akadálytalanul, mintha nem is állt volna semmi az útjába. Ado hitetlenkedve csóválta a fejét, és kísérletképpen ő is elindult, de a domb tővénel mintha hirtelen fálnak ütközött volna – az orrát meg is ütötte egy kicsit. Elismerően nézett Kathrynre.

– Ez tényleg itt van. És most hogy adja ki a ruhát Cataro?

– Egyszerűen – felelte Mike. – Kibújik belőle, és kidobja. A ruha élettelen anyag, így az simán átmegy a falon.

Ado elismerően füttyentett. Hiába no, a Felébredt világ csodái.

Cataro levette a ruhát, majd kihajította Adonak, és továbbment. Hirtelen kiáltás hallatszott. Cataro kiáltott. A



többiek éppen idejében néztek oda, hogy lássák társukat eltűnni a földben. Hátborzongató látvány volt. Nem a föld nyílt meg, még csak nem is egy álcázott verem omlott be Cataro lába alatt – a szamarúj egyszerűen eltűnt. Mintha egy filmrükköt láttak volna: ott, ahol belezuhant a földbe, egyetlen fűszál sem rezdült.

Ado villámgyorsan magára rángatta a ruhát, és indulni készült, hogy segítsen Catarón, de Kathryn visszatartotta.

– Ez biztosan mágia volt. A legjobb lesz, ha én megyek.

Ado vonakodva beleegyezett. Kathryn beöltözött, és óvatosan átlépett a láthatatlan falon. Lassan haladt előre, lábával a talajt tapogatta magae előtt, homlokát összeráncolta az erős koncentrációtól. Aztán lótszülésként leült a földre, és behunyta a szemét.

Néhány másodperc múlva széles mosollyal felállt. Kibújít a vegyvédelmi ruhából, és kidobta Adónak.

– Jöhettek nyugodtan. De vigyázzatok, hova léptek!

Ado értetlenül nézett vissza.

– A domb tetején van egy jókora verem – mondta Kathryn. – A fű csak permanens illúzióvarázslat. Cataro azt hitte, hogy a földön jár, és közben belelépett a verembe. Kicsit megütötte magát, de az ijedtségen kívül aligha esett más baja.

Amikor Ado is beért, Kathryn megmutatta neki, hol húzódik a verem széle. Elég nehéz volt a szamaruját meggyőzni arról, hogy a lábát dugja bele a földbe, de amikor végül megtette, az akadálytalanul belesüllyedt a fűbe, pontosan ugyanúgy, ahogy Cataróé az előbb. Ado behunyta a szemét – ez segített, mert ha nem látta a megtévesztő illúziófűvet, jobban el tudta képzelni, hogy egy verem peremén igyekszik lemaszni –, kieresztett kézipengéjével megkapaszkodott a verem szélén a talajban, és leereszkedett a „földbe”.

Amikor újra kinyitotta a szemét, azt látta, hogy egy verem szélén csüng, odalent Cataro csücsül, némileg meglepett arcot vágva, odafent pedig tisztán látszik a szikrázóan kék égbolt. Felhúzta magát, és közben csak lefelé nézett. Egy darabig még látta a verem alját és Catarót, de aztán hirtelen a fűves, avaros talajt pillantotta meg közvetlenül az orra előtt – feje nyilván áthaladt az illúzióvarázslat által a verem szájá fölé vont, vékony káprázatrétegen. Megcsóválta a fejét (mágia, pfüh!), és lekiáltott Catarónak.

– Várj egy kicsit, mindjárt jövünk mi is!

Válaszul egy csákyla szisszent el a füle mellett, vékony kötelet húzva maga után. A kis, kampós szerkezet (Cataro egyik kedvenc játékszere) jó magasra felrepült, majd megfordult a levegőben, és visszazuhant. A verem szélétől jó öt méterre ért földet, és feszesen beleaázta magát a talajba. Ca-

taro odalent megfeszítette a kötelet. Megrángatta néhány-szor, majd felkiabált:

– Jöhettek!

A vadászok sorban leereszkedtek. Amikor az utolsó is megérkezett, Cataro megnyomott egy gombot a csákyave-tőn, mire az halkán zümmögni kezdett, és lassan visszacsé-vélte a kötelet. Ado némileg meglepve látta, hogy az imént még szilárdan beásott csákyia is ott fityeg a kötél végén. Ca-taro ravaszul kacintott egyet, majd a verem sötétebb végé-be mutatott.

– Arra van egy alagút.

– Mi lehet ez a verem? – kérdezte Ado.

– Egy szellőzőakna – felelte Mike. – A föld alatti városok ilyeneken át cserélik a levegőjüket.

– Honnan tudod? – kérdezte Ado.

Mike sértődött képet vágott.

– A Mátrixból, természetesen. Azt hiszed, én csak lo-pom a napot?

– És miért nem szóltál er-ről korábban?

– Miért, az változtatott volna a helyzeten?

Ado éppen nekikészült az ingerült válasznak, ám ekkor hirtelen morajlás hallatszott. A vadászok ijedten a hang irá-nyába fordultak. Az alagút fa-láról levált egy hatalmas föld-darab, és fenyegetően elindult feléjük.

Ado reflexből ugyan elug-rott a mozgó földkupac útjá-ból, de mást nem bírt csele-kedni, annyira megdöbben-te a látvány. Cataro a fegyve-réért nyúlt. Mike tágra nyílt szemmel bámult, és ő egyelő-re biztonságban is volt, lévén a legutolsó a sorban. Kathryn volt az egyetlen, aki nem le-pódított meg.

– Földelementál – mon-dta. Két kezét maga elé tartot-ta, és a közeledő, csak nagy jóindulattal humanoidnak ne-vezhető, földből, rothadt fa-darabokból, gyökerekből és elszáradt levelekből álló iszo-nyatra meredt.

Az elementál megtorpant egy pillanatra, mintha megpróbálta volna eldönteni, mi legyen a teendő egynél több ellen-fél esetén. Ezalatt Cataro leadott két gyors lövést Browning Max-Powerjéből. A fegyver halkan pukkant a zárt térben (hála a speciális hangtompítónak), a lövedékek pedig tempa csettenéssel csapódtak a földtömegbe, és nyomtalanul el-tűntek benne. Az elementál megremegett, és szemmel lát-hatóan végre elhatározta magát: fenyegető tömegével a macska sámán fölé tornyosult.

Ado gyors mozdulattal két dobótört is elengedett. Mind-kettő a „fején” (ha ugyan annak lehetett nevezni azt a bar-násfekete, gyökerekkel átfont gumót, ami a földkupac tete-

jén kitüremkedett) találta el az ellenséget, de Cataro lövedé-keihez hasonlóan nem okoztak látható kárt. Más cselekvés-re nem jutott idő, mert az elementál lerogyó földcsuszam-lásként maga alá temette Kathryn.

Cataro fegyvere újra dörent, de csak egyet, mert Ado odaugrott hozzá, és félreütötte a pisztoly csövét.

– Ostoba! – kiáltotta szikrázó tekintettel. – És ha Kathryn-t találod el!

Elrörántotta kardját, félrelökte Catarót, és egyetlen ug-rással a földtömeg mellett termett. Széles mozdulatokkal szurkálni és vagdalni kezdte az elementál fejét, azt remél-vén, hogy ott a legsebezhetőbb az ellenfél.

Lassan teltek a másodpercek. Ado hiába vágott le az ele-mentálról tekintélyes mennyiségű levelet, földet és fát, a le-hullott törmelék mozgásba lendült a földön, odakiszórt gaz-dájához, s újra beleolvadt otromba testébe. A szamuráj két-ségbeesetten felkiáltott, és újult erővel folytatta a vagdal-kozást.

– És az egyik csapása vára-lanul eredménnyel járt: pen-géje széles ívben csapott le az elementál koponyájára, és azt valósággal kettészelve a má-sik felén bukkant ki, majd megakadt az alagút falában. A szörnyeteg nagyot böffent, majd zsugorodni, fonnyadni kezdett, mint egy elolvadó hőember, felgyorsított felvé-telen. Néhány másodperc múlva eltűnt, visszafolyt a földbe, és alóla előbukkant a macska sámán zilált, féltől és iszaptól mocskos alakja. A földön fekvé.

– És az egyik csapása vára-lanul eredménnyel járt: pen-géje széles ívben csapott le az elementál koponyájára, és azt valósággal kettészelve a má-sik felén bukkant ki, majd megakadt az alagút falában. A szörnyeteg nagyot böffent, majd zsugorodni, fonnyadni kezdett, mint egy elolvadó hőember, felgyorsított felvé-telen. Néhány másodperc múlva eltűnt, visszafolyt a földbe, és alóla előbukkant a macska sámán zilált, féltől és iszaptól mocskos alakja. A földön fekvé.

– És az egyik csapása vára-lanul eredménnyel járt: pen-géje széles ívben csapott le az elementál koponyájára, és azt valósággal kettészelve a má-sik felén bukkant ki, majd megakadt az alagút falában. A szörnyeteg nagyot böffent, majd zsugorodni, fonnyadni kezdett, mint egy elolvadó hőember, felgyorsított felvé-telen. Néhány másodperc múlva eltűnt, visszafolyt a földbe, és alóla előbukkant a macska sámán zilált, féltől és iszaptól mocskos alakja. A földön fekvé.

– Akkor... – mondta Ado

bizonytalanul. – Akkor sikerült megölnöm?

Kathryn bágyadtan mosolyogva megcsóválta a fejét.

– Sikerült visszaüznöm. Nagyon erős elementál volt. Megszenvettem vele.

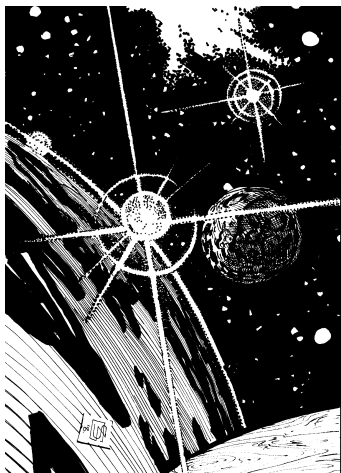
A két szamuráj együttes segítségével nagy nehezen sike-rült talpra állnia. Biztosította társait, hogy egy-két óra múltán már sokkal jobban fogja érezni magát, addig is a legjobb lesz, ha hagyják pihenni, hiszen úgysem történt különösebb baja. Ám ekkor végignézett saját magán, és a szeme elkere-kedett a látványtól.

– Jesszusom! A ruhám! – kiáltotta, és hangjában ezúttal nyoma sem volt a fáradtságának.

Folytatjuk...

SERFLEK SZABOLCS





KAPITÁNYOK

a Káosz Galaktikában

Csillagászati és településtani információk kezdőknek

HELLÓ Öregfiú! Örülök, hogy ismét összefutunk. Úgy hallok, megvan a hajód és már ki is próbáltad. Na és hogy tetszik? Megy mint a megszies, mi? Erre inni kell! Mit kérsz fiam, én maradok a quarknál. Khhhhhh.....! Micsoda?!!! Egy olyan katalógust szeretnél amelyben teljes leírás van minden ismert égitestről? Haver, te nem vagy tisztában a realitásokkal. Tudod milyen hatalmas a világegyetem? Azt hiszed, hogy a magad-fajtának elég, ha meg tudja adni a hajó Agyának a koordinátákat, ahova menni akar, és el tudja sütni a lézérágút, akkor már kész úrhajókapitány? Na figyelj, csillagászat óra következik!

Először is rengeteg galaxist ismerünk, azonban a birodalmat csak egy, a Tejútrendszernek nevezett galaxis jelenti. A többi galaxisba úrhajóink még nem jutottak el, a hatalmas távolságokat képtelenek voltunk eddig legyőzni. A zargok és a mezonok másik csillagrendszerekből jönnek, egyesek véleménye szerint a mi galaxisunk kisebb társai közül, a Tejútrendszerrel egy galaxishalmazban levő Kis- és Nagy Magellán-felhőből, mások szerint a legközelebb levő nagy galaxisból a Nagy Andromeda-ködből. Igen, igen öregem, a galaxis és a csillagrendszer ugyanazt jelenti, csak ne zavarj a közbekérdézeiséiddel, amikor már majdnem olyan szépen és körülményesen beszélek, mint egy csillagász! Szóval én nem hiszek ezekben a Magellán-felhőkben; szerintem az olyan fajok melyek képesek galaxisközi ugrásra, már több csillagrendszert is uralnak. Tehát mint mondtam – milyen tetszetős is ez a szó, hogy „mondottam”, pedig pontosan ugyanazt jelenti mint a mondtam és mégis mennyivel hangzatosabb –, a mi Tejútrendszerünk csak egy a sok közül, azonban egy ilyen galaxis rengeteg csillagot tartalmaz. Úgy is mondhatnám, annyi van belőlük, mint „égen a csillag”. A tudósok 100 és 200 milliárd közé teszik a számukat. A sok csillag közül kevésnek van bolygója, ezek közül is csak nagyon kevés volt eredetileg alkalmas az emberi életre. Persze az úgynevezett embe-

ri típusú bolygók nagy részét terraformálták, de van rengeteg gázóriás is. Ezeknek nincs szilárd felszíne, ezért nem lehet őket az emberi életre átalakítani. Néha óriási, a légkörben lebegő bányászvárosok vannak rajtuk, mert egyes nyersanyagokat csak ilyen helyeken lehet kitermelni. Általában hatalmas, néha már-már törpecsillag méretű bolygók ezek, rengeteg holddal, melyek közül néhány szintén alkalmas a terraformálásra. Mindezek mellett öreg, még nem is beszéltem a fekete lyukakról, a hatalmas aszteroidamezőkről, az üstökösökről, a gázködökről és az egyéb dolgokról. Erről jut eszembe, egyszer teljes sebességgel átrepültem egy aszteroidamező szélén. Hát, öregem, az ellenségemnek sem kívánom azt az élményt!

Hű de kiszáradt a szám a sok beszédőtől, igyunk egyet! Na, haver, folytatva az eddigieket, ha már idáig eljutottunk akkor jönnék a szektorok. A birodalom egyes, némileg önálló részeit nevezzük szektoroknak. A belsőtől kifelé haladva egyre elmaradottabb területeket találsz. Egy-egy ilyen szektor körülbelül 50 olyan egymáshoz viszonylag közel eső csillagot tartalmaz, amelyeknek összesen 3-400 terraformált bolygója van.

Persze én itt nagyképűen emberi életre alkalmassá tett bolygókról beszélek a terraformálás folyamán, de haver, ha a szomszédos szektorokban, főleg az úrcápáknál adod elő ezt a szöveget, lehet, hogy meglincselnek érte. Csak hogy tisztázzuk a dolgokat, bizonyos égitesteket emberi, másokat karnoplantusz, megint másokat triciplita stb. életre alakítottak át. Azonban mindegyik folyamatot terraformálásnak nevezik. Ne kérdezd haver, hogy honnan származik ez a szó! Bevallom neked, gőzöm sincs róla. Na, hol is tartottam ezelőtt a kis kitérő előtt? Igen, a szektoroknál. Szóval a külső szektorok a legfejlettebbek, itt a leggyengébb a közbiztonság is, de szerencsére a zarg és mezon hajók közül is csak a leggyengébbek törnek ide be. Az erősebbek inkább a gazdagabb belső szektorokat választják. A legkülső szektorok az egyes fajok kizárólagos területei, beljebb már keverednek egymással a kü-

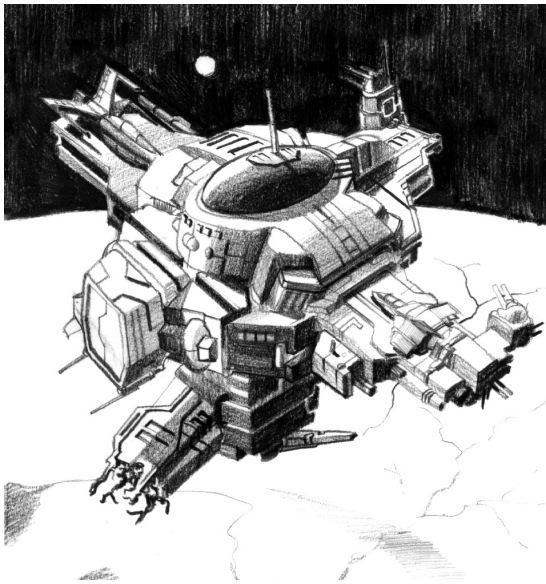
lönböző civilizációk. Persze, nem túl könnyű átmenni az egyik szektorból a másikba, a nagy távolságokat a jelenlegi hajók csak hosszú idő alatt képesek megtenni. A közlekedés külön erre a célra kifejlesztett hajókon zajlik, ezeknek azonban túl költséges az üzemeltetése és önmagukban is drágák ahhoz, hogy magánszemélyek tulajdonában legyenek, és szektoron belüli közlekedésre, vagy szállításra használják őket.

Na, ennyit a csillagászatról és szektorismeretről, de nehogy azt hidd haver, hogy most már mindent tudsz! Mert mi van akkor, ha kinézel egy bolygót, hogy odamész kereskedni, aztán csak egy bányász-kupulavárost találsz az egész bolygón, és még csak olyan űrrikikötője sincs, ami képes fogadni a hajódat? Egy űrrikikötő, haver, olyan mint egy óriási élőlény, szinte él, lélegzik. A vezetősugaraknak, a légkörütrikikötőknek, a becsapódásgátlóknak és egyéb technikai berendezéseknek olyan pontosan kell együttműködni, mintha egy élő szervezetet alkotnának. Aztán vannak olyan bolygók is melyek csak katonai bázisok. Persze, katonai létesítmény a legtöbb bolygón található. Néha csak egy kaszánya pár katonával, valami rossz légi járművel, néha azonban egész flottabázissal. Az ilyen helyekre néha érdemes benézned haver. Itt mindig tudnak a felbukkanó idegen űrhajókról, kaphatsz egyéb feladatot is, de vigyázz, mindig tudd melyik feladathoz elég a hajód, vagy a legénységed. Könnyen ott hagyhatod a fogad egy-egy ilyen feladatnál, ha nagyobb a szemed, mint a

szád. Ha kalózkodat akarsz kifüstölni, vagy éppen elkaptál egyet, akkor a bolygó kormányzói hivatalába kell elmenned. Ha viszont kereskedni akarsz, akkor haver először mindig a boltokat keresd fel. Persze a fontosabb cikkek árai, listái a kikötőben is ki vannak rakva, de öregem én azt mondom, hogy érdemes a boltba is bemenni, ugyanis itt néha lehet megbízást kapni különböző áruk fuvarozására is.

Na, érted már hogy mennek itt a dolgok? Most meg mi a problémád? Szóval néha szórakozni is akarsz? Hát haver nálam minden szórakozás kezdete egy kupica quark, úgyhogy hozz gyorsan egyet! Nem tudod mi az a kupica? Hát ezt inkább most hagyjuk, talán valami pohárféle lehet. Mindenestre ott tartottunk, hogy hozol nekem egy pófa quarkot. Phhhúú! Ez jó volt. Szóval szórakozás? Ha a pénzed akarod elszórni, akkor menj a kaszinóba. Kis tételekben több-

szór játszva talán elleshetsz valami trükköt a krupiétól, de ha elragad a játék heve, könnyen azt veheted észre, hogy már hajód sincs, és a legénységed lázongva követeli a zsoldját, amit te sikeresen eljártszottál. Nem muszáj persze a kaszinóba menni. Vannak szórakoztató centrumok, bárók, szalonok, sportcentrumok, meg nyilvánosházak is. A legénységed hangulatára jótékony hatással lehet egy-egy ilyen kis kiruccanás. Javaslom, hogy egy-egy nehéz meló után adj nekik is szórakozási lehetőséget, elvégre ők is emberek, nekik is vannak igényeik. Ha a sportcentrumba mentek, pedig az állóképességükre is pozitívan hat. Egyébként a különböző sportviadaloknak meglepően magas létszámú nézője is van. Magam is szívesen nézek ilyeneket, nincs is élvezetesebb öregem egy űrcápa pólovíadalnál! Talán csak résztvenni benne.



Ja, a legfontosabb helyet a kikötőben majdnem elfelejtettem megemlíteni! A kocsma! Itt aztán leihatod magad a sárga földig, de rengeteg hasznos pletykát is el lehet csípni. Legendákat a régmúlt időről, elfelejtett kincsekről, biztos tippekről. Engem is itt találhatsz meg. Úgy döntöttem még egy darabig pihengetek ezen az isten háta mögötti helyen, így még egy ideig hallgathatod bölcs tanácsaimat, ha néha benézel ide. Ja, ha kocsmába mész bármelyik bolygón, quarkot igyál, azt sehol sem tudják elrontani, míg más italok címén általában csak valami gyanús, koszos lötytyöt kapsz. Nehogy

azt hidd azonban, hogy egy bolygó véget ér a kikötő környékével! Ha elég vállalkozó kedvű vagy, vezethetsz expedíciókat a felderítetlen vidékekre. Néha ősi legendák, romok, maradványok után kutatva, néha csak a felfedezés izgalmától hajtva. Azután, ha találsz véletlenül valami gazdag fém- vagy drágakő-lelőhelyet, akár le is adhatod a hajódat, békés, nyugodt öregséget biztosíthatnak az ilyen bányák.

Na haver, ennyit a mai mesedélutánról. Nézz be mások is, hátha akad még egy-két jó tanácsa az öregnek. Persze nem vagyok ám én olyan nagyon öreg, csak valahogy jól hangzik, ha így szólítanak. Fogadj el még egy utolsó jótanácsot, az űrrémektől eltérően a bányarémekek a rémisztő valóság részei!!

DANI ZOLTÁN

ÁRNYAK KÖZÖTT

Az első magyar hivatalos Shadowrun verseny

Itt az alkalom, hogy megmutasd, mennyire mozogsz otthon az árnyak között, csak a saját nevezéktanod szerint vagy-e árnyvadász, vagy tényleg otthon érzed magad Árnyék-magyarország kaotikus és veszélyes világában! Itt az alkalom, hogy részt vegyél az első magyarországi Shadowrun versenyen! A versenyre 1996. március 30-án 10 órától kerül sor a Beholder Bt. rendezésében, a Kondor Béla Közösségi Házban (a volt Havanna Művelődési Ház), 1181 Budapest, Kondor Béla sétány 8. A helyszín megközelíthető a piros 136-os busszal; a kék metró Kőbánya-Kispesti végállomásától számított 6. megállónál kell leszállni. 3-5

fős csaptok nevezhetnek levélben, a Beholder Bt-nél 200 Ft/fő ellenében március 20-ig, illetve résztvevőként 300 Ft-ért a helyszínen. A verseny első három helyezett csapata értékes nyereményeket nyerhet, pl. Játék-mester paravánt a Kapcsolatok kiegészítővel, Shadowrun regényeket, Végzetes DNS kalandmodult és újonnan megjelenő Shadowrun kiegészítőket. A verseny során az alábbiakban közölt karakterekből kell összeállítani a csapatot. Javasolt, hogy egy erőember (szamuráj), a varázsló, vagy a sámán és a rigó mindenképpen legyen közöttük. Most pedig következzen a játszható karakterek leírása!

Kapcsolatok:

Szerelő
Törp technikus
Bandavezér

Felszerelés:

Ares Predator (külső fegyvercsatoló, 30 hagyományos lőszer)

Átalakított Eurocar Westwind 2000 (kezelés: 3, Sebesség: 50/180, test: 3, páncélat: 2, nyom: 3, robotpilóta: 4, járműirányító rendszer, távirányítás, rejtett nehéz fegyvergyanban Ingram Valiant könnyűgéppuska (1000 lösszer hevederben, felezi a visszarúgást), nehéz fegyvergyanban kétsövű rakétakilövő (2 járműelhárító irányított rakéta))

Harley Scorpion (2 Ingram Valiant könnyűgéppuska 1-es visszarúgás csökkentővel, 500 lösszerrel hevederben, 1 minigránátvető)

2 felderítőrobot (járműirányító rendszerrel, távirányítással)
1 vadászrobot és 1 járőrobot (mindkettő járműirányító rendszerrel, távirányítással, 2 HK-227 géppisztollyal, 100-100 lösszerrel speciális tárbán, 1-es visszarúgás-csökkentő)

elektronikai felszerelés
járműjavító felszerelés

Közepes élvitel

Pénz: 750Ft

Megjegyzés: Rigolyának természetes hőtársa van, ezenkívül +2 Test pontot kap a betegegekkel kapcsolatos ellenállási próbákra.

RIGÓFI JÁNOS (RIGOLYA)

Rigófi János 35 évvel ezelőtt született egy mérnök és egy vegyész nő egyetlen gyermekeként. Egyeként nevelve már gyermekkorában is furcsa viselkedést és rigolyákat mutatott. Apja műszaki érzékét örökölve egyre inkább a gépek, robotok felé fordult az érdeklődése, míg egy nap sorsdöntő lépésre szánta el magát, kiberbeültetést végzetetett magán. Azóta az egyik legjobb rigóként ismerik a megfelelő berkekben. A bevetéseken a járműves, robotos akciókat élvezzi, amikor az adrenalin és a gépolaj egyszerre kering az ereiben. A pénz nem igazán érdekli, csak ha kedvelt játékszerre javításáról, vagy egy új technikai műtűr megvételéről van szó. Beszédstílusa, csúfnévének és más különégeinek megfelelően egészen különleges.

Idézet: „Földi vagy légi masina kell? Aztán egy kis herce-hurca hajhíhó lészen-e? Igen, akkor ottan leledzem!”

Kínezet: 35 éves, sovány, 120 cm magas, rövid, csapzott, barna hajú, törp férfi. Szikarsága miatt inkább 40-45 évesnek nézik. Ruhája általában szintetikus bőrből készült, szinte mindig olajos, vagy olajfoltos.

Tulajdonságok:

Test: 5
Gyorsaság: 5
Erő: 6
Karizma: 2
Intelligencia: 6
Akaraterő: 6
Esszencia: 1,35
Reakció: 5 (9)

Kezdeményezés: 5+1D6 (9+3D6)

Harci tartalék: 8
Karma tartalék: 4
Rigó tartalék: 9

Szakértelmek:

Autó: 6
Motor: 4
Helikopter: 2
Merevszárnyú repülőgépek: 2
Elektronika: 4
Elektronika (É/!): 3
Ágyúk: 5
Szárazföldi járművek (É/!): 6
Tűzfegyverek: 2

Kibever:

Fényerősítő kiberszem, fellátnásvédelemmel
Adatjack
Rádió
Fegyvercsatoló
Járműirányító rendszer: 2

Általános megjegyzés: A csapat minden tagja a karma tartalékából egyet a csapat karma tartalékjába tett, így minden csapatnak annyi csapat karmája van, ahány játékosal indulnak. (A karakterek meghatározásánál – Magyarországról lévén szó – a „Több meta-humán” opcionális szabályt alkalmaztuk.)

GARAI IRÉN (IRIS)

A barátai körében csak Iris néven emlegetett, 26 éves macska sámán már fiatalon elhagyta szüleit. Közismert híúsága és ravaszága megállíthatatlanul sodorta Macska felé, miután kiderült róla, hogy mágiikusan aktív. Megbízói meglehetősen óvatossággal kezelik, hiszen kíváncsisága és titkolózó hajlama közismert, mindazonáltal gyakran kap megbízásokat, miután a csendes munkában közismerten kiváló eredményekre képes. Legalábbis a szóbeszéd szerint.

Idézet: „Vajon mi lehet ennek az ügynek a hátterében?”

Kínézet: A 165 cm magas magas, hosszú, vöröshajú, humán nő után mindig megfordulnak a férfiak. Alakja és külseje azon nők közé sorolja, akiket a férfiak nem bírnak nem észrevenni. Ruhája mindig csinos, elegáns, de gyakran nem a helyhez illő, kevésbé praktikus viselet, ami már többször bajba sodorta Iris-t. Ápolatlanul, vagy netán piszkosan állítólag még senki nem látta. Ha véletlenül valaki mégis látta amikor külseje nem volt tökéletes, jobban teszi ha hallgat róla.

Tulajdonságok:

Test: 3
Gyorsaság: 3
Erő: 2
Karizma: 6
Intelligencia: 6
Akaraterő: 6
Esszencia: 6
Reakció: 4
Mágia: 6 (7)

Kezdeményezés: 4+1D6

Harci tartalék: 7

Mágikus tartalék: 6 (7)

Karma tartalék: 4

Szakértelmek:

Utcai etikett: 2
Idézés: 7
Varázslás: 5
Mágiaelmélet: 2
Tűzfegyverek (pisztolyok):

1 (3)
Tárgyalás: 2
Lopakodás: 5

Varázslatok:

Harci:
Altatás: 4
Energiatüske: 4
Érzékelés:
Gondolatolvasás: 6
Messzolatás: 3
Egészség:
Gyógyítás: 4
Illúzió:
Káosz: 3
Maszk: 6
Manipuláció:
Gondolatok irányítása: 5
Tárgy levitációja: 4
Mágikus ujjak: 5

Kapcsolatok:

Talizmánárus
Tong főnök
Felszerelés:
Luxus ruházat
Páncélruha
Colt America L36
(felszerelhető hangtompító,
25 hagyományos löszer)

Rejtett pisztolytáska
Hőllátó és fényerősítő szemüveg
Csuklótelefon
Elsősegélycsomag

Orvosságos kunyhóba való anyagok (2)
Energia fókusz (1)
Szellem fókusz
(2, városszellem)
Manipuláció varázslatok fókusza (1)

Gazdag életvitel

PéNZ: 2000¥

Megjegyzés: +2 kocka illúzió varázslatokra és városszellemek idézésére

HALASSY RICHÁRD (RICSI)

Leírás: A mindenki által csak Ricsinek ismert kökemény utcai samuráj az utcán nőtt fel, miután jómódú szülei áldozatul estek a goblinizációnak. Az utcát úgy ismeri, mint a tenyerét, elsődleges motivációja a pénz. Szinte bármit elvállal, ha jól megfizetik, de rettentően utálja, ha átverik. Ebben az esetben a tisztelt átvérő valószínűleg nem ágyban, párnák közt fog elhalálozni.

Idézet: „Mennyit fizet? Az kevés!!”

Kínézet: 30 év körülínek kínézó (valójában 28 éves), 185

cm magas, erős testalkatú, sötét, rövidre nyírt hajú, nem túl megnyerő arcú, humán férfi. Homlokán jellegzetes S alakú sebhellyel. Általában fekete, vagy terepszínű ruhát visel. Fegyver nélkül még soha nem látták.

Tulajdonságok:

Test: 6 (8)
Gyorsaság: 6 (7)
Erő: 6 (7)
Karizma: 2
Intelligencia: 5
Akaraterő: 5
Esszencia: 0,1
Reakció: 5 (9)

Kezdeményezés: 9+3D6

Harci tartalék: 8

Karma tartalék: 4

Szakértelmek:

Utcai etikett: 4
Fegyveres harc: 6
Lopakodás: 3
Motor: 4
Pusztakezes harc: 6
Tűzfegyverek: 6

Kibever:

Kiberszem
(fényerősítő és hőllátó)
Bőrpáncélzat: 2
Izomhüvely: 1
Visszahúzható ujjpenge
Fegyvercsatló
Huzalozott reflexek: 2

Kapcsolatok:

Bandavezér
Utcai sebész
Felszerelés:
Páncéldzseki
Ares Predator
(külső fegyverkapcsolat,
50 hagyományos löszer,
hangtompító)
AK-98 rohampuska
(külső fegyverkapcsolat,
100 hagyományos löszer,
2-es visszarúgáscsökkentő,
gránátvető, 5 támadó
és 5 kábító gránát)

Harley Scorpion
Kábítóbot
Csuklótelefon,
felcsapható képernyővel
Adatmegjelenítő készülék
(100 Mp memória)

Elsősegély csomag
Középszintű életvitel

PéNZ: 3000¥



KEREKES GYULA

A szakmájában jó hírnévnek örvendő mágus elegáns életet folytat. Időről időre több neves cég alkalmazottainak listájában bukkan fel a neve a titkoszatos „megbízott tanácsadó” megjelöléssel. Árnyvadászok között szokatlan, hogy érvényes RASZ száma is van. Ennek valódiságát persze többen megkérdőjelezték már, egyelőre eredménytelenül. A megfelelő körökben mint elsőrangú harci mágust ismerik. Elsődleges jellemzője a munkában és az életben a professionalizmus, illetve az erre való törekvés.

Idézet: „Mi a munka? Kik a társak? Mik a feltevélek? Mennyit fizet?”

Kínézet: Szőke hajú, 183 cm magas, vékony testalakutú, kellemes külsejű, 37 éves tünde férfi. Ruhái mindig elegánsak, divatosak, de praktikusak is (pl. páncélként funkcionálnak, nem akadályozzák a mozgást, beleolvadnak a környezetbe stb.).

Tulajdonságok:

Test: 2 (5)
Gyorsaság: 5
Erő: 2
Karizma: 7
Intelligencia: 5
Akaraterő: 5
Esszencia: 6
Reakció: 4
Mágia: 6 (7)

Kezdeményezés: 5 + 1D6 (3D6)

Harci tartalék: 7 (10)

Mágikus tartalék: 6 (7)

Karma tartalék: 4

Szakértelmek:

Céges etikett: 5
Idézés: 3
Pusztakezes harc: 2
Varázslás: 7
Mágiaelmélet: 3
Tűzfegyverek: 3
Tárgyalás: 3

Varázslatok:

Harci:
Manalövedék: 6
Tűzlabda: 4
Érzékelés:
Ellenség észlelése: 3
Személyes harci érzék: 5

Egészség:

Reflexnövelés (+2): 4
Illúzió:
Megnövelt láthatatlanság: 4
Zavarodottság: 6
Manipuláció:
Szikra: 5
Kapcsolatok:
Közvetítő
Média producer
Mr. Johnson

Felszerelés:

Páncéldzseki
Hőlátó szemüveg
Uzi III (lézer célzófény, 2-es visszarugáscsillapító, 24 hagyományos lőszer)
Energia fókusz (1)
Fenntartó fókusz (személyes harci érzék, 5 siker)
Harci varázslatok fókusza (2)
Luxus ruházat
Gazdag életvitel
PéNZ: 4000Y
Megjegyzés: Gyulának természetes éjszakai látása van.

BARÁTH BEN ALI

Az arab anyától és magyar apától származó Ali céges berkekben született, 35 évvel ezelőtt. Szülei az Ares magyaror-

szági képviselőjénél dolgoztak. Ali képességei már fiatalon a cég elit biztonsági emberei közé sodorták, egy akció során azonban, melyben ártatlan emberek tucatjai haltak meg, megutálta munkáját és cégét, és az első adandó alkalmalmon lépett. Azóta az árnyak között keresi kenyerét, régi tudását kamatoztatva. Nem hajlandó azonban válogatás nélkül ölni, jól megnézi, hogy milyen megbízásra vállalkozik. Munkájának ára van, de ha valamit elvállal, ott biztosra lehet menni. Különösen szívesen vesz részt céges emberek kihozatalában a cégüktől, persze csak ha ők is tudnak róla. Az Ares még nem tett le arról, hogy Ali-t megtalálja, ezért kevés ismerőssel tartja csak a kapcsolatot. Végső célja, hogy megfelelő anyagi háttérrel visszavonuljon.

Idézet: „Mi a meló? Ilyen gyilkolást nem vállalok!”

Kínézet: Barna bőrű, göndör hajú, 170 cm magas, 30 év körüli humán férfi. Kínézete megnyerő, a nők kedvence. Általában szeret elegáns ruhában járni. Szegletes ruhadarabjai közé tartoznak a bő kabátok,

melyekről soha nem lehet tudni, hogy milyen fegyvereket rejtegetnek.

Tulajdonságok:

Test: 5
Gyorsaság: 5 (6)
Erő: 5 (6)
Karizma: 5
Intelligencia: 5
Akaraterő: 4
Esszencia: 2,1
Reakció: 5 (9)

Kezdeményezés: 9 + 3D6

Harci tartalék: 8

Karma tartalék: 4

Szakértelmek:

Autó: 3
Céges etikett: 5
Lopakodás: 4
Pusztakezes harc: 5
Robbantás: 3
Számítógép: 4
Tűzfegyverek: 5

Kiberver:

Adatjakk
Izomhelyettesítés: 1
Fegyvercsatoló
Huzalozott reflexek: 2

Kapcsolatok:

Cégitkárno
Céglegény
Közvetítő

Felszerelés:

Páncélruha
Páncéldzseki
Fichetti Security 500a (belső fegyverkapcsolat, 50 hagyományos lőszer, felszerelhető hangtompító)
HK227 géppisztoly (belső fegyverkapcsolat, 3-as visszarugáscsökkentő, 100 hagyományos lőszer, 50 robbanó lőszer)
Hordozható fűteltelefon
Mikroadó-vevő
Zavarókészülék (4)
Poloskakereső (4)
Fehéraj-generátor (6)
Jeladó (4)
Jelbehatároló (4)
Mágneszár-nyitó (4)
Fényerősítő és hőlátó szemüveg
Elsősegélycsomag
Túlélőcsomag
2 Altatótápasz
Traumatápasz
Eurocar Westwind 2000
Középszintű életvitel
PéNZ: 5000Y



Ghalla News

26

A Túlélők és Kalandorok magazinja '96 február

Hírek: Chara-din visszatér

Mindazok számára, akik olvasták a Túlélők Földje regényeket (Túlélők, Átkozottak) ismerősen cseng az elveszett, ősi istenség, Chara-din neve. Ezer év távlatából csak egy hihetetlen és fenyegető legenda a Ghallát egykor híveinek százazeivel uraló halhatatlan fenyegetés. Mostanában azonban egyre többen sutognak a földmélyi börtönében ébredező, onnan kitörni készülő óriási ektoplazmikus masszáról, amely egy időtlen szuperintelligenciát és mérhetetlen gonoszsgot ölöl körbe. A nyugati kisvárosok (Qvill, Shaddar, Gatin) környékén nyugtalanító dolgok történnek. Ismeretlen rúnakövek bukkantak fel, felületükön Chara-din szent állatának, a drónkeselyűnek a vésetével. Aztán Ghalla földjétől teljesen idegen biológiai felépítésű lények jelentek meg, amelyeknek a köznép a „joviális mikroszoc-kó” és hasonló, találó neveket adta. Honnan, milyen dimenzióból, milyen távoli világról érkeztek ezek a döbbenetes lények? Amikor aztán felbukkantak a drónkeselyűk, és az új szörnyekkel együtt a csupasz rúnakövek közelében kezdtek gyülekezni, mindenki lelkébe szörnyű félelem költözött. Nemrégiben pedig hatalmas, démoni teremtményeket – Tguarkhanokat – is megfigyelték a jövevények soraiban. Az ősi istenség nyilvánvalóan hidfőállásokat épít, hogy újra visszahódíthassa a világot, amely egyszer már az övé volt. Ezúttal azonban nem évszázados, papok által terjesztett igék útján, hanem gyors és hatékony invázióval próbálja megszerezni a kiszemelt területet.

Honnan érkeznek ezek a lények? Nyilvánvalóan nem csak egyszerűen a föld alól bújnak elő. Kell lennie valaminek, egy kapunak vagy valami hasonlónak, amely Ghallát összeköti más világokkal. Ha elegendő ilyen lény áradt át és megfelelően megmontották a földet, elérkezik az idő, hogy Chara-din fizikai formát öltön itt, a felszínen. Megakadályozására csak egyetlen lehetőség van: be kell zárni a dimenziókapukat, és elpusztítani a már átjutott lényeket. Sajnos azonban a sötét istenség ügynökei is munkálkodnak, és megpróbálnak híveket szerezni Chara-dinnek a kalandozók között, hogy ezzel még jobban meggyorsítsák a hatalomátvételt.

Hogyan lehet a dimenziókapukat bezárni? Csak annyit tudunk: bizonyosan van megoldás, hiszen akkor nem őriznék Chara-din hívei oly elszántan a rúnakövek környékét. A dimenziókapuk nyilván a föld alatt, valamilyen rejtett labirintusban vannak, hiszen ha a felszínen lennének, már rég rájuk találtunk volna. Az is bizonyos, hogy a bejáratok mágikus úton rejtettek. Az ezzel kapcsolatos információszerzésnek tehát csak két lehetséges útja marad. Annyi bizonyos, hogy a rejtély megoldásához több kalandozó összefogása szükséges, egyedül itt senki sem fog boldogulni.

Treem, a bölcs

Szerkesztői üzenetek

Szeretnénk felhívni a TF és Káosz Galaktika játékosainak figyelmét arra, hogy az Alanori Krónikába szánt írásokat és véleményeket külön lapon, Alanori Krónika felirattal küldjék! Az operátorok munkáját könnyítjük meg ezzel. Az UL-ek hátulján érkező írásokat, hozzáfűzni valótak nem tudjuk figyelembe venni. Ezenkívül a félreértések elkerülése végett ismét szeretném tudatosítani, hogy a TF és a Káosz Galaktika között semmiféle zsetonmozgatást nem tudunk végrehajtani. Ezért az olyan Káosz Galaktika játékosok, akik a TF-en is játszanak, hiába várnak arra, hogy a TF-es számlájukról zsetonokat rakunk át a Káosz Gakatika számlájukra. Kérem őket, hogy fizesse meg a pénz a KG számlájukra, mert különben nem fogják megkapni a Káosz Galaktika fordulójukat.

Ezenkívül az idáig beérkezett kitöltött kérdőíveket átnézve egy új ötlet merült fel. Szeretnénk, ha az áprilisi számtól számonként három KT bemutatkozna a GN hasábjain. Miután a kérdőívekből az derült ki, hogy mindenkit az új KT-k érdekelnek, ezért először a legutolsók mutatkozhatnak be, csökkenő KT számolás szerint. Tehát az 1940-es Ördögi Kőr, az 1939-es Erdők Vándorai és az 1938-as Szeretett Vándorai írhatnak az áprilisi számba, de az 1937-es Sheran Múmiák és az 1936-os Kerekorsó Rendje is elküldheti a bemutatkozóját. A bemutatkozó írások maximum 1500 karaktert tartalmazhatnak! Minden KT egy lehetőséget kap, és csak a KT vezetője által hitelesített írásokat fogadjuk el. Természetesen ez csak egy lehetőség, nem kötelező! Minden KT ki tudja számolni, hogy nagyjából mikor kerül sorra; az első március 16-ig küldjék el a bemutatkozót, a többi KT-t arra kérem, hogy lehetőleg a rájuk eső hónap előtt 2 hónappal már küldjék el az írásait, mivel ha egy KT nem küld be semmit, akkor a sorban következő KT írása jelenik meg. A később alakuló KT-k megalakulásukkor azonnal küldhetik a bemutatkozót, amint tudjuk megjelen-tetjük. A beküldött kérdőívek kiértékelésének eredményéről a következő számban olvashattok. Addig is jó szórakozást!

A SZERK.

Ghalla Szépe Verseny

Tisztelt Hölgyeim, Uraim! Van szerencsém meghirdetni az Első Ghalla Szépe versenyt!

Három éve szörnyű katasztrófa sújtotta kies világunkat. Majdnem minden és mindenki ott pusztult a szörnyű tűzvészben, ám mi maroknyian túléljük a megpróbáltatásokat. Ránk, túlélőkre vár az új világ megalapozásának feladata.

Ezzel a versennyel azt szeretném, ha bizonyítani tudnánk egymásnak, magunknak, hogy mint arról már közlünk olyan sokan meggyőződtek, a szépség nem távozott el megannyi barátunkkal együtt Ghalla földjéről. Kalandozásaim során nem egy gyönyörű hölgygel találkoztam; úgy érzem itt az ideje eldöntsük, melyikük is a legszebb.

❁ SZABÁLYOK ❁

Versenyzők

1. A ghallai szépségversenyen jelöltként indul minden felnőtt kalandozó hölgy.
2. Amennyiben egy hölgy el akar zárkózni a nemes versengés elől, akkor azt jeleznie kell felénk mentális üzenet útján. Itt kétféleképpen dönthet: az ő adatait nem tartjuk nyilván, nem vesszük figyelembe, vagy bár ő is a verseny résztvevője, de nem járul hozzá nevének közzétételéhez.

Ajánlások

3. A verseny alapját egy ajánlási rendszer képezi. A végső helyezéseket az ajánlások száma és az esetleges zsűri pontok határozzák meg.
4. Bármely felnőtt ghallai kalandozó benyújthat tetszőleges számú ajánlást.
5. Egy kalandozó egy hölgyre csak egy ajánlást adhat le.
6. A hölgyek nem ajánlhatják saját magukat.
7. Az ajánlás állhat annyiból, hogy az ajánló felüti az ajánlott hölgy nevét (és karakter-számát). De egy igazán jó ajánlás részletesen eszeteli a választott hölgy szépségét, és egyéb erőnyeit mely alapján jelölője a Ghalla Szépe díj elnyerésére méltónak találta.

Zsűri és pontozás

8. A zsűri kilenc önként jelentkezőből áll.
9. Minden ajánlás egy pontot ér.
10. A zsűri az ajánlások határidejének lejártá után megtartandó ülésen eloszthat maximum 25 zsűri pontot a legjobb érvelésű ajánlások között.
11. Egy ajánlásra maximum 1 zsűripont adható. Egy hölgy legfeljebb 3 zsűripontot kaphat.
12. A zsűri nem adhat zsűripontot olyan ajánlásra amit zsűritag adott le.
13. Egy hölgy pontjainak számát így a rá leadott szabályos ajánlások, és a neki ítélt zsűripontok összege adja. A helyezéseket a pontok alapján határozzuk meg.

Díjak

14. A hölgyek számára bárki tehet díjfelajánlást.
15. A felajánlott díjat lehet feltetelekhez kötni. (pl.: az x. helyezett számára felajánlott díj, különdíj a „legszebb” vörös hajú, zöld szemű hölgy számára)
16. A feltételhez nem kötött díjak elosztásáról a zsűri gondoskodik a helyezések szerint.
17. Az ajánlások és felajánlások határideje a megjelenést követő második hónap utolsó napja, azaz valamivel több mint két hónap áll rendelkezésre. Az üzenet fejlécében mindenképpen írjátok oda: **GSZ** (azaz Ghalla Szépe).
18. A versennyel kapcsolatos bárminemű kérdéssel és problémával valamint a felajánlásokkal forduljatok hozzám. Címem: Nagy Gergely 1032 Budapest Ágoston u. 14. VIII/41.

Tisztelt hölgyeim, emlékeztessék hódolóikat a nemes versengésre, és ha barátnéjukat érdemesnek tartják a kitüntető címre, ne feledkezzenek meg róla! Tisztelt uraim, várjuk ajánlásaikat, és díjfelajánlásaikat! Vállakozó szellemű kalandozótársaim, jelentkezzenek zsűri tagnak! Minden kedves hölgynek sok szerencsét kíván,

Veres Ignác (#4725)

Harcsa Síkfeldön született, szénégetők között. Erejével hamar kitűnt társai közül, szintúgy csúnyaságával. Édesapja sűrűn elverte, egyrészt mert ezt kívánta a kór nevelési elmélete, másrészt mert apuka egy részeges állat volt. 16 évesen Harcsa egy kiadós verés elől elbújdosott, és amikor a gyomra hazahajította, az egész tábornak halva találta. Valamilyen járvány végzett velük. Bement a legközelebbi faluba, hogy értesítse az embereket, erre karanténba zárták.

Mire onnan 6 hét múlva kiengedték, a többi szénégető Harcsa minden örökségét ellopta, csak a meztelen halottakat hagyták ott temetetlenül. Nekiállt gödröt ásni, hogy eltemesse hős szeretett apját és családtagjait. Nagyon elege volt a nomád életből, ezért visszament a faluba, és bejelentette a bírónak, hogy paraszt akar lenni. A bíró ennek csak egy akadályát látta: Harcsának nincs földje. Harcsa ekkor földet kért. Az előljárók sajnálattal közölték, hogy üres föld már nincs, próbáljon meg venni. Harcsa megkérdezte, mit jelent az, hogy „venni”?

A falu határában tért magához, egy kellemes verekedésre, és valami általános értékmérőként és csereeszközként használatos érmére emlékezve. (Ennyiből talán már kiderült, hogy Harcsa egy troll.) Elkullogott a legközelebbi városba, ahol a kapuőrök felvilágosították, hogy aranyra (50. tárgy) van szüksége, és ezt legkönnyebben városi hajdúknak keresheti meg. Beállt hajdúnak, felszerelték, és elkezdtek a kiképzését. Hallgatagon végezte munkáját, és mivel sohasem ellenkezett, szép lassan minden undorító feladatot rábíztak. Végül azt vette észre, hogy ő lett a hóhér. Egyszer kiküldték az erdőbe, hogy tisztítsa azt meg az útonállóktól.

Négy hónapig is eltartott, míg a bandát felszámolta. Közben vágy ébredt benne a szabad élet után. Számot vetett magában, hogy mióta a városnak dolgozik, nem tudott, csak 2 aranyat eltenni. Sulárjait a birodalom felé fordította, hogy ott próbáljon szerencsét. Egy ideig bujkálnia kellett, mert a kapitány – szökése miatt – üldöztette.

Zsoldosként mindenféle vállalkozásban részt vett. A pénzt kapzi módon gyűjtögette, mindig többet akart, hogy nagy földet vásárolhasson a bunkó parasztoktól, aztán az egészet elveszítette. Csavargása során egy pusztaságban találta magát.

Jártában-mentében kezdett felsejleni benne a gondolat, hogy eltévedt. A Nap erősen sütötte, egyre szomjasabb és gyengébb lett. Felszerelést kezdte elhagyni, és próbált árnyékos helyet keresni, mert agy(é?) vörni kezdett. Arra tért magához, hogy egy remete növénylevelekkel takarja be leégett homlokát, és próbálja pórkölt sáskával megetetni. A gondos ápolásnak köszönhetően lassan visszanyerte erejét. Lábadozása közben sokat beszélgettek, és megvilágosodott előtte életének céltalansága és elhibázottsága. Megtanulta a helyes értékrendet, és megismerte Isten ill. az istenek közötti különbséget. Megkérte a remetét, hogy tisztítsa meg életének összes bűnétől és hibájától. Először böjtöltek egy hetet, azután elmentek egy tóhoz, hogy külsőleg is megtisztuljanak. A remete parancsára Harcsa lebukott a víz alá, és ott maradt, amíg bírta szusszal. Közben úgy érezte, hogy a víz melegedni kezd. Kb. 5 perc múlva kiemelkedett, és nem látott semmit. A fű helyén hamu volt, a remete helyén kormos csontok, az égen felhők helyett füst. Tudta, hogy mindent újra kell kezdenie. Fontolgatta, hogy merre induljon. Csak keleten nem voltak ellenségei, elindult arra. Pedig már ellenségei sem voltak.

Harcának sikerült levadásznia egy rozsmárkányát. Mivel ráért, elhatározta, hogy az egészből készít egy finom húslevest. Tüzet rakott, föltette a vizet, levégtáta a kányadarabokat és a fűszereket, megszózza tengeri sóval, aztán leheveredett és várta, hogy a hús megpuhuljon.

Az ínycsiklandozó illatok lassan belengték a környéket. Harcsa hirtelen úgy érezte, mintha csillogó aranyszemek kacszánának végig boldogan a szervezetében. Aztán megszólalt egy mély zengésű, hártartalannul bölcsnek tűnő hang:

– Megkóstolhatnám ezt az étvágygerjesztő fözetet?

Egy magas, kopasz, kínosan tisztza, fehér ruhás pap állt mögötte.

– Ki vagy? Mutatkozz be, mert akárkivel nem eszem egy tálból.

– Raia, a jóság és fény istene vagyok.

– Szeretem az ilyen alakokat: méghogy jóság? Életképtelen állatokat pátyolgatsz, és patikamérlegen elemzed a gyarló kalandozókat. Aki nem felel meg a mércédnek, azt irtalmatlanul kinyírod. Nem szeretek, menj innen.

Raia olyan gyorsan tűnt el, mint ahogy megjelent. Harcsa megkeverte a levest, és rakott pár gallyat a tüzre (éppen csak annyit, hogy a víz selymesen gyöngyözzön). Ekkor jeges fuvallatú szél söpört végig körülötte, távoli mennydörgés hangját hozva. Egyszer csak tisztán, érthetően csengő, ámde hideg és kegyetlen szavak szólaltak meg:

– Jól elküldted a heréltet, igazad van. – Harcsa egy fekete csuklyába burkolózott sápadt, torzonborz varázslót pillantott meg a tűz túlfalán.

– Hát te ki vagy?

– Dornodon, Ghalla új és egyedüli istene.

– Még hogy isten? Egy örült halhatatlan vagy, aki esztelen hatalomvágyadban majdnem mindent elpusztítottál. Na húzz el innen, ez nem Róbert bácsi ínségkonyhája.

Dornodon villámlás és mennydörgés közepette eltűnt. Harcsa megrázta magát, és leheveredett szunyókálni. Arra riadt fel, hogy a madarak elhallgattak, a szél elállt, a Napot sűrűre fátyol takarta el. Egy vénember állt mellette, és túlvilági, hideg hangon szólt hozzá:

– Leah vagyok. Adsz-e ennem?

– Hogyne, gyere egyél, már elkészült az étel. Téged mindig tiszteltetek, mert a jóval és rosszal, a hatalmassal és a csicskással egyformán bánsz. Az öregeket, betegeket megváltod a fájdalomtól, birodalmodban senki sem fázik és éheznek.

Jóízűen elfogyasztották a kányalevest, bőfögték nagyokat, majd hátukat egy kőnek támasztva ejtöztek egy kicsit. Aztán felkerekedtek, hogy mindegyik folytassa útját.

– Rég ettem ilyen finomat, kívánj valamit, Harcsa barátom, és teljesíteni fogom.

– Csak annyit kérek, hogy üzenj, ha közelít a vég, nem akarok készületlenül meghalni.

Harcsa napjai ettől kezdve nyugodtan teltek. Vadászott, bányászott, verekedett, tudatcsatákban is részt vett. 800 forduló múlva észrevette, hogy mellette áll valaki.

– Sajnálom, velem kell jönnöd, Harcsa barátom.

– De nem így egyeztünk meg: nem üzentél, hogy értem jössz.

– De bizony üzentem: amikor a fogaid meglazultak – az volt az első üzenet, amikor a hajadban ezüstszalakat találtál – az volt a második üzenet, amikor idegesíteni kezdtek a kopasz vízestömlősök, meg amikor fél óráig kerested a kőkesedet – az mind egy-egy üzenet volt, hogy a többi ne is soroljam. Nyugodj bele, végleg elfogytak a zsetonjaid. Gyere, kezd el hosszú álmodat.

Így értek véget Harcsa kalandjai Ghallán. VÁNDOR GÁBOR

H·i·s·t·ó·r·i·a

Sokat gondolkodtam a múltkori interjúk óta, melyek nem vittek sokkal közelebb a dolgok megértéséhez. Talán kevésbé nagyhatalmú kalandozókat kellene megkérdezni, talán tőlük egyenesből válaszokat kaphatok – gondoltam magamban. A következő riportalanyom azonban mégis az egyik leg híresebb erdauini kalandozó lett. Sokat hallani manapság egy szervezetről, amely két Közös Tudatot foglal magában, a ravasz és gonosz Dornodon, illetve a sötét és hideg Leah híveit. A szervezetet Ördögi Körnek nevezik, vezéralakját, a III. Alanori Olimpia győztesét, pedig Ilinir Doaronnak.

– **Üdvözöllek Ilinir!**

– Üdv néked is!

– **Bocsáss meg udvariatlanságomat, hogy rögtön a dolgok középebe vágok, de sajnós a rendelkezéseimre álló idő korlátozott. Először beszéljünk Ilinir Doaronról, a kalandozóról. Hol született, hol éltél és mit csináltál a világégs előtt?**

– A világégs mindent megváltoztatott – engem is. Mára csak személyes emlékek maradtak „előző életemről”. Hadd őrizzem meg ezeket magamnak.

– **A nevedet sokan ismerik, tetteidről sokat beszélnek, de tetteid okait és Téged személyesen kevesen ismernek. Mi az, ami miatt a világpusztító Dornodon híve lettél?**

– Dornodon híveként nem kell képmutató életet élnem, tudom mire számíthatok. Azt tehetek, amit én látok jónak, s nem kell később magyarázkodnom tetteim miatt. Egyébiránt nem tartom magam Dornodon „hívének” vagy „követőjének”. Egyetlen dologban hiszek: önmagamban. Dornodonnak egyszerű szolgálatokat teszek csupán, amelyekért ő varázslatokkal fizet.

– **Sokakat izgat a kérdés, miért maradtál távol a IV. olimpiától?**

– Úgy vélem már elértem amit lehet – elérkezettnek láttam az időt, hogy átadjam a helyet másoknak.

– **Ez azt jelenti, hogy később sem fogsz indulni?**

– Valószínűleg nem. Bár még minden megtörténhet...

– **Ha indultál volna, mi lett volna szerinted a végeredmény?**

– Jó kérdés. Bízom volna a győzelmemben, de a végeredmény igen szoros lett volna.

– **Mivel foglalkozol mostanság?**

– Rengeteg dolog foglalkoztat, de – bocsáss meg – ezek ismételtelen csak rám tartoznak. Akiket érint, azok ügyis tudnak róla.

– **Mik a személyes meglátásaid a varkaudar invázióról és Vlagyimir indukátorairól?**

– Nevetséges amit Vlagyimir és Pupa csinálnak, nem csoda, hogy elbuknak. Természetesen ott húznak belőlük hasznot, ahol lehet.

– **Ezek szerint ti is ellenük harcoltok?**

– Az Ördögi Kör nem kötelezi semmire sem a tagjait: mindenki azon az oldalon áll, amelyiken akar.

– **Azt mondod nevetséges, amit Pupa és Vlagyimir csinál. Szerinted nem jelentenek veszélyt?**

– Úgy vélem alapvetően hibásak az elgondolásai, és a hozzáállásuk. Nekik nem társakra, segítőkre, hanem vak engedelmes-séggel bíró rabszolgákra van szükségük. Így nyilvánvalóan pont azok fordulnak szembe velük, akik a leginkább tudnának segíteni. Hatalomvágyal és göggel ebben a világban nem lehet célt érni.

– **Ha Vlagyimir titeket kér fel az indukátorépítésre, segítettek volna neki?**

– Ha megfizet, akkor igen. Mivel azonban Vlagyimir is tudta, hogy nem tud megfizetni, így ez szóba sem került.

– **Kevesen tudják, hogy egyike voltál a Serény Múmiák alapítótageinak, sőt, állítólag tőled kapta e szervezet a nevet. Hogyhogy most mégis az Ördögi Kör vezetője vagy?**

– Sok minden történt azóta. Már akkor is az Ördögi Körhöz hasonló csoportot szerettem volna, de a többiek más akartak. Vezetőváltásra került sor, amiről engem „elfelejtettek” értesíteni. Ez elég ok volt ahhoz, hogy otthagyjam őket. Érdekességképpen említeném meg, hogy az eredeti hét alapítótag közül ma csupán egyetlen egy aktív a Múmiákon belül.

– **Hogyan viszonyulsz jelenleg a Múmiákhoz, és egyáltalán milyen a viszony az Ördögi Kör és más KT-k között?**

– A Múmiákkal – akárcsak a Mesterek Bandájával – jól kijövünk. Ez nem KT szintű szövetséget, csupán némi „baráti” viszonyt jelent. A többi KT-val semleges a viszonyunk, számunkra nincsenek ellenségek.

– **Pedig úgy hallottam, hogy volt némi összetűzéseitek a Naplovagokkal, az Aranysárkánnyal és a Maffiával is.**

– Igen, vannak akik ellenségesen viseltetnek iránynkban: ok nélkül megtámadnak minket vagy megpróbálják ellopni ötleteinket. Ezt eddig sem tűrtük, és ezután sem fogjuk.

– **Nemrég alakult meg a Naptanács, a Lélektisztítók a Naplovagokkal akarják összefűzni tudataikat. Nem tartotok tőlük?**

– Mindenki számára teljesen nyilvánvaló, hogy ezzel a KT összefűzéssel az Ördögi Kör majmolják ezek a szervezetek. Mivel ez is azt bizonyítja, hogy erejükből csupán mások ötletének ellopására futja, önálló tervek megalkotására nem, azt hiszem nincs mitől tartanunk.

– **Mik a szervezetetek céljai?**

– Olvasd végig a „Jó” Közös Tudatok alapszabályzatait, s láthatod, szinte mindegyikben benne foglaltatik a sötét aurájúak elleni fegyveres harc. Olyan szervezetet hoztunk létre, mely rendelkezik a megfelelő hatalommal ahhoz, hogy megvédje tagjait. Emellett minél jobban akarunk élni – és ezért tenni is készek vagyunk. A napokban alakult meg harmadik közös tudatunk.

Távolabbi célunk, hogy ugyanolyan jogokat kapjunk, mint más istenek hívei: oltárokat a városokban és tanulási lehetőséget a kolostorokban.

– **Sokan vannak, akik még egyetlen Közös Tudatnak sem tagjai. Mit ígérnél nekik, mivel csábítanád őket az Ördögi Körbe?**

– <mosoly> Semmit sem ígérnék. Aki nem tudja saját magát meggyőzni erről, az ne lépjen közénk.

Egy másik Közös Tudatról is érdekes hírek keringenek. Ez az Északi Druida Szövetség. Megpróbáltam itt is a dolgok után járni és ismerőseim Merlint, a Tudat egyik vezéralakját javasolták. Libertanban találtam rá.

– Üdvözöllek Sheran bűi szolgálója! Engedd meg, hogy bemutatkozzam! Treem vagyok, a történetírő. Szeretném, ha válaszolnál néhány kérdésre!

– Üdvözöllek neves bölcs! Szívesen válaszolok a kérdéseidre.

– Először is mondj magadról valamit, azt hiszem sokan nem ismernek Téged!

– Sheran felszentelt papja vagyok, két és fél éve érkeztem keletre, a kiégett földről

– Mesélj a múltadról, a jelenéről, a jövődről, a vágyaidról és céljaidról!

– A világégés előtt is a természet szerelme voltam, már akkor is Sheran istennő tanításait követtem. Jelenleg a különböző KT-k közötti kommunikáció létrehozásán fáradozom, a békére töreksem. A háborúkat és a növények irtását mindenáron szeretném megakadályozni.

– Mik az Északi Druida Szövetség tervei, céljai?

– A KT céljai hasonlóak az enyémekekhez, bár vannak egyesek akik a növényirtást kicsit radikálisabb eszközökkel szeretnék megakadályozni. A Dornodon hívőkkel kapcsolatban én is velük értek egyet.

– Miért?

– Mivel Dornodon és hívei többet pusztítottak eddig, mint ezután bárki fog, és nem hiszek abban, hogy az istenek tétlensége, vagy közönye miatt pusztult el szinte egész Ghalla. Sokan próbálják ezzel kiszebiteni Dornodon bűnét, de mivel az istenek híveik hitéből merítik erejüket, így ők is sokat veszítettek a tűzvihar során. Kapcsolatot csak Leah híveivel tudok elképzelni a gonoszok közül, mivel a halál ugyanúgy része a természetnek, mint az élet. Ezt a nézetemet a KT-ban sokan ellenzik.

– Sokféle szóbeszédet hallani manapság a Közös Tudatokról. Úgy bírlék vezérváltás van készülöben. Mi ennek az oka?

– Annak személyes problémák miatt mond le, a KT nem kívánta az ő lemondását.

– Tehát semmiféle erőszakos vezetéváltásról nincs szó?

– Nincs! Még egyszer hangsúlyozom, demokratikus választás volt.

– Ki lesz az új vezér Annak helyett?

– Én.

– Korábban hírek keringtek arról, hogy a békés és jószándékú druidák között tolvajok, gyilkosok és növényirtók is vannak. Mi erről az igazság?

– Ez nem nevezhető szárnynak, összesen két tagról volt szó. Ők sem voltak azonban gyilkosok – bár békésnek sem nevezném őket – és csak egyikük pusztított növényeket.

– A hírek szerint azonban a Tudatotoknak ez a radikális szárnya egy új KT-t alapított.

– Ez így igaz.

– Milyen a viszonyotok ezzel az új KT-val?

– Semleges, távolságtartó a viszonyunk. Erre egy okunk van: ők is valamennyire(?) Sheran istennőnk hívei.

– Olyan híreket is ballottunk, miszerint a tudat energiáit mások vízkészletének kilocsoltatásába kívánja fektetni, hogy a természetet öntözzék. Egyesek szerint ez a szomjazó emberek meggyilkolása. Mit tudsz erről mondani?

– Valóban terveztünk ilyet, de csak a vízkészlet fele ment volna el, és a víz nem jelenthet gondot, ha van ott egy Sheran hívő.

– Nem lenne egyszerűbb, ha inkább varázslattal esőt idéznének? Úgy tudom Sheran megjutalmazza ilyen varázslattal biveit.

– Az öntöztetés jóval nagyobb vízmennyiséget biztosított volna a szomjazó földnek, mint az a néhány megidézett eső.

– És mi a helyzet most ezzel?

– Sokak kérésére előltunk tervünktől. Most egy olyan képeséget fejlesztünk helyette, mely a növényrombolást és az ételszívat akadályozza meg, ha egy druida a közelben van.

– Nagyon örültem, hogy ilyen udvarias és kimerítő válaszokat adtál a kérdéseimre. Köszönöm.

Ma végre hosszú idő óta azzal a boldog tudattal hajtom álomra a fejemet, hogy sikerült elérnem valamit céljaimból. Pár lépést sikerült előre lépnem az igazság rögös ösvényén.

TREEM, A BÖLCS

Továbbra is várjuk kérdéseiteket, öleteiteket azzal kapcsolatban, hogy kit keressen fel Treem, és milyen kérdéseket tegyen fel neki.

Por és hamu Pusztulás és halál Ez nem csak kamu Leah, a magány	
Sötétség és gonoszság Öldöklés és káosz Ghalla nem ez az ország Dornodon az átok.	Természet és víz Mint minden tanya Mindenhol megbüvík Sheran, a földanya.
Mágia és hatalom A tudást már vágyom Pénné és nagy vagyon Fairlight útját járom	Szerelem és szél Szabdság és mámor Örüljetek mind Elenios, a bátor.
Háború és harc Ezeket imádom Föld és nagy hadisarc Tharr nevét kiáltom.	Szeretet és fény Barátság és bizalom Gyógyítva vagyunk, S Raiat imádom.
Danger Action (4485)	

Szép vörös törpe nő

Szívemben vágy tüze lobog,
Megláttam őt a csillagot!
Gyönyörű kincsem büvílő,
Szép vörös törpe nő.

Én érted mindenre kész vagyok!
Kívánhatsz bármit, megkapod:
Gyilkoljak szörnyeket? Szedjek virágot?
Legyőzöm érted az egész világot!

Orcján pír, ajkáról szó ered:
Szép szőke herceg nem kérem ezt.
Tíz arany, nem nagy ár,
S bekerülsz a sorba, mely ágyamra vár.

Blue Ortrey Zax (5304)

Össze lehet-e hasonlítani a különböző (tápolók illetve szerepjátékos által irányított) kalandozókat? Szerintem nem, de legalábbis nem érdemes. Mégpedig azért nem, mert a különböző játékok szerepjátékosok között eltérő játékosok állnak.

Az ilyen, akár csak életkoruk miatt is más elképzelésekkel járók számára egész más a játék értelme. Ami az egyiknek szinte mindennél fontosabb, ugyanaz a másinak akár teljesen jelentéktelen is lehet. A tápolók (csak a megszokott más használaton ezt a kifejezést a számomra sokkal egyértelműbb teljesítményközpontú helyett) esetében a karaktert leíró számadatokban mutatkozó gyors és erőteljes fejlődés a cél. Ehhez, vérmérsékletüktől függően fel is használnak (majdnem) minden eszközt. Az ilyen játékosok általában akkor elégedettek, ha karaktereik a lehetőségeikhez képest legmagasabb, ideális esetben mindenki másnál magasabb értékekkel bírnak. Karaktereik nem, vagy csak korlátozott mértékben rendelkeznek egységességgel.

A szerepjátékosok számára a karakter fejlődése (a pontértékek növekedése) másodlagos. Valamilyen célkitűzés elérése vezérli őket, leggyakrabban olyan, aminek teljesítéséből (már ha teljesíthető egyáltalán) nem feltétlenül származik a karakternek előnye. A kitűzött cél persze lehet olyasmis is, ami tápolásnak is tekinthető. Az igazi különbség ott van, hogy a szerepjátékosnál az elvek határozókat meg a cselekedeteket, és elveikhez még akkor is ragaszkodnak, ha netán ezzel hátráltatják a karakter fejlődését. Ezen karakterek tulajdonságai lehetnek átlagosak, de minden más karakterétől eltérő, valódi egységiségük van. Ez azonban csak a levelező partnerek (esetleg KI társak) számára derülhet ki.

A szerepjátékos-tápolós ellentétre talán a legjobb példa a jellem. Mind a jó, mind a gonosz karakterek számára fontos lehet a jellempontra mennyiség. A szerepjátékosok esetében azonban a jellem kiterjed a jellempontra nem honorált cselekedetekre is. Egy valódi szerepjátékos jó jellemű karaktere nem (vagy csak rendkívül esetben) vetemedik lopásra, és soha nem fogja a jó jellemű szörnyeket, a békés városokat, esetleg saját rabszolgáit (rabszolgáit) lemészárolni. Ha gonosz ka-

rakter vezet, karaktere valószínűleg még barátait is megpróbálja átírni, például tárgycseré esetében. A semleges jellem sem csupán azt fogja jelenteni számára, hogy karaktere bármit meglehet, csak a rája szintelen maradjon. Ha csak nem kíván bármily borbó bír farkast, vagy valami inycenséget megszégyesíteni.

Tápolók esetében a „haszon” előbbre való holmi erkölcsi megfontolásoknál, így a karakter jelleme csak ától függ, melyik isten varázslatait tartja legelőnyösebbnek. A győzelemért járó TP miatt lelkiismeretfurdalás nélkül megtesz bármit, mindaddig amíg jellempontrai számára változása nem veszélyezteti istenével való kapcsolatát. Ugyanakkor akár szurokdekte aurával is gondosan ügyel arra, hogy potenciális cserepartnereivel a lehető legelőnyösebben legyen a kapcsolata.

Szintén alapvető különbség áll fenn az isteni küldetések teljesítésének módjában. Aki tápol az szeret mihamarabb túllenni rajtuk, szívesebben áldoz jó előre beszerzett (pl. ajándékba kapott, vagy cserélt) tárgyakat, míg a szerepjátékos számára annál értékesebb az áldozat, minél nehezebben tudja vgrehajtani. Csak az utóbbiak tudják, mennyire más érés, ha rengeteg sikertelen próbálkozás után, számtalan bosszúterhelő léhög károsulttal a nyakadban végre sikerül valakitől eltulajdonítani a hún áhított mocsári penkét, mint minden kockázat nélkül visszalopni azt, amit éppen e célból adsz oda egy barátodnak. Ha szerepjátékos számára gyakran igen bonyolult teljesíteni az „ölj meg vagy kényszeríts DEM használatára egy jó/gonosz jellemű kalandozó” küldetést. Ugyanakkor egy megfelelően alakított jellemű hűges rabszolga számára nincs nagyobb öröm, mint ezt az alkalmat felhasználva elérje élete célját, azaz skalpként lefedezhessen gazdjá övét.

A kategóriák közötti határ természetesen nem létezik. A legtöbb játékos kisebb-nagyobb mértékben tápol is (például olyan információkat, mondjuk térképeket használnak, melyet a karaktere valójában nem ismerhet). A játékok maga ugyanis alapvetően a tápolós stílusnak kedvez, hiszen a fejlődés útjára csak egyre góromabbá fegyverzett és ütősebbé páncéllal tartható, különösen, ha valaki nem kíván a veszélytelenebb nyugati széleken megőregedni. A

sikeres olimpiai részvételhez pedig (legalábbis az alacsonyabb kategóriákban) kifejezetten az a célra kitenyészett, magas szintű, de ahhoz képest mesterségesen alacsony szinten tartott fegyveres szakértelmű kalandozó kell.

A tápolós és szerepjátékosok kategória tehát alapvetően különböző, és ezen nem változtat az sem, hogy kis fantáziával a legvadabb tápolásokhoz is található ideológia. A szerepjátékosoknál azonban nem kell karaktereik cselekedeteire magyarázatot keresni. És ez az igazi különbség, hogy akkor miként választható szét a két típus? Külső szemlélő számára (kivéve a legzsűlésesebb eseteket) gyakorlatilag sehol. Még a rabszolgák által etetett-itatott, a hasonló szintű karakterek számára elérhetetlen páncéltartó és fegyvereket viselő gyilkolópók, vagy a fehér (színtelen) a világ meli trikornis, törpe kovács, gnóm boltos, stb. trófeát viselő ál-jók (semlegese) is lehetnének szerepjátékosok karakterei. De persze nem azok.

Emellett úgy, hogy a TF – ami ugébar egy üzleti vállalkozás – addig fog működni, míg kellő számú ember hajlandó levelenként 200 forintot (később várhatóan még többet) beleveteszni. Ezen elv alapján a több katarakterrel játszó játékosok (pl. rabszolgatartók) léte kifejezetten hasznos, hiszen több pénzrel járulnak hozzá a játék finanszírozásához.

Szerintem nincs tehát értelme e két kategóriát szembeállítani. Ha gyorsan akarás fejlődni, tápolnod kell. Ha szerepjátékosként játszani, akkor viszont le kell mondanod néhány dolgról. Egyik stílus nem előbbre való a másinál, csak más. És eltekintve néhány, esetleg már a másik játékat is elrontó szélsőségtől (mint az egy ZAN-induktorot néhány nap alatt felépítő/teromoló rabszolgák, vagy a másik karaktereit gyilkoló turbópók skalpvadászok) a kettő egész jól megfér egymás mellett, ha nem akarjuk összehasonlígtatni őket az egyik értékrendjével a másikra ráerősökölve.

Ballagó Elek, a lassú léptű gnóm (1319)
(Ballagó Elek megjegyzései a fentiekhez: Ki merte az én nevemet használni ehhez a zagyvasághoz? Még hogy trikornis meg ZAN-induktor! Inkább azt mondaná meg valaki, honnan szerethetnek dözmöngszvért!)

Szerepjáték versus tápolás, azaz hol is a különbség?

A tolvajok Ideje

Alkonyodott. Az alakváltó hosszasan nézte a kövön üldögélve a távolban lebuokó napot, közben keze a nyakában lévő Nap-szimbólum mintázatát bábrálta. A lenyugó nap arcát vörösré festette, megcsillant a szemén, és beletört körszakkalába. Az ég lassan vörösré változott, majd előtűntek a csillagok. Felállt és a táborhelyére sietett, ahol Gepi nevű bolhakutyája már várt rá. A háziaszkából előerült a száritós hűt. Vacsorázás közben a nap eseményeiről elmélkedett. A színtiszta és a gyilkos sállanlak folytatott harc... Erre emlékezett a jobb vállában még mindig saigó, kint okozó, hosszú, mely karmolás, mely a gyögmód hatására sem múlt el teljesen. Szólanul elpárolt a zszakjából, és munkába fogott. Közben néha a táborútre dobott néhány gallyat, azt. Sállanknyilat készített. Zöld üvegéből lassan elfogyott a ragasztó, és a tizenegy sállankkaromból is csak egy maradt, de tíz csodás sállanknyilat volt az eredménye a félórás munkának. Fárdatan elmosolyodott. Antlopórt terített a földre, és a közeli házak felé. Egy halk imát mondott istenéhez fohászodva. Kélliflotta hebrencsapdáját, és az Éber Kakukkot hívta segítségül az éjszaka teremtményei, a tolvajok ellen. Békés álomba merült, maga mellett a tíz nyílvesztővel.

A közeli bokorból egy fekete elf figyelte. Hosszú, aranyszínű haját kispörpve tengerékel szeméből várta

az alkalmas pillanatot. Már éppen indult volna, mikor egy lopakodó árnyat vet észre a tisztás túlfelőlán. Feszülten figyelte a fiatal tolvajt, aki a legkisebb zajt sem ütötte. Az árnyanó sikeresen elkeverte az Éber Kakukkt figyelmét, ügyesen kijátszotta Gepit is. Már az alakváltó mellett járt. Az elf megfeszült...

Hirtelen csattanás és a tolvaj ordítása verte fel a csendet. Gepi felriadt álomból és eszahiini kezdett csalakozva a Kakukkt szavához. Raia papa is talpon volt már. Kezén tündéfyén, kísérteties sárgas derengése vona a tisztást, és a vergődő árnyanó fadajlamtól eltorzult arcát. Mikor az alakváltó a jól bevált bronzhüvy lánászájáért nyílt, a tolvaj kétségbeesésében kitépte magát a hebrencsapdából, és két újat emléklül a csapdában hagyva eltűnt a sötétben.

Az elf fejszóvába figyelte, ahogy a csapda újra a helyére kerül. Hogyan feledkezhet meg egy tolvaj a csapdáról? Egy óra múlva munkához látott. Vigyázva helyezte lábát a föbe, nehogy elropannó ág felbérresse a szendergő kutyát. Vigyázva ment el az Éber Kakukkt mellett úgy, mint eddig életében már több százszor. Talán csak az Éber Vadászoktja jelenthetne gondot... Odaért a csapdához. Érzékeny ujjai a föben keresték azt az apró fonalat, mely beindítaná a csapdát. Finoman átletpte a veszélyes helyet. Nem érdekelte a zsak. DEM-et akart... Megszémléte az alvó

pap, békés, nyugodt arcát. Szomorúan gondolt arra az időre, mikor még ő is Raiát imáda. De az egy világgéssel ezeltolt volt! Keserűen simította végig a hideg koponya-medált. Mikor aludt utoljára ilyen békésen? Talán egy évteved? Vagy kettő is megvan tán? De kókményei szívével elyomta az érzéseket: feladatára koncentrált. Láta, hogy a DEM-et nem érheti el, az idegen az övén viselte. Hiába kockázottat, hiába várt imi delután őt! Micsoda bosszúszag, de ekkor megcsillant valami a lábánál. Nyílvesztők! Elégedetten tűzte tegeztébe a három bronzhüvy mellé, melyet már elégtér árnyanó ismerésének. Bad Betnynek. Visszafelé hasonló óvatossággal mozgott, mint azelőtt. A bolhakutya előtt megállt egy pillanatra. Kis zacskó ott lett le az övéről, és az alvó eb elé helyezett egy kis ételt. A gazdjája ügyis elfelejté megetetni - gondolta magában.

Besurrant a bozóba, de csak száz méter távolaságban merte megkönyvebbuliten kiereszteni a levegőt. Ismét sikerült! Arra gondolt, milyen képző vadott volna az alvó alvó, ha regeg DEM nélkül ébredt. Elmosolyodott. Most milyet fog! Pirkadt, mikor táborhelyehez, a barlanghoz érkezett. Ideje aludni. A nappal Raiacé, és papjáté. Az éjszaka Leah és az ő ideje. A tolvajok ideje.

(4329)

Bárdverseny

A tavalyi sikerre való tekintettel, s mert többen megkértek, ígéretemhez híven folytatódik a Bárdverseny. Az eddigi mirtuszkoszorúsok megvédhetik az első helyüket, vagy jelentkezhettek zsúritagnak, számukra elsőbbséget biztosítok. Akik pedig a múlt versenyen nem értek el helyezést, az idén újra megpróbálhatják. Ezúttal is 9 tagú zsúri felállítását tervezem, bárki jelentkezhet, ha bírja a kemény munkát. Időrendi sorrend számít a bekerüléskor. A nevezéseket pedig ismét 3 példányban kérem, a pontozás gyorsabbá tétele érdekében, olvasható formában, és lehetőleg nem portós küldeményként. A mellékelt levelekre valószínűleg nem fogok tudni válaszolni, ezért előre is elnézést kérek. Zene szakértelem hiánya nem akadály, ezt nevezéskor nem vizsgáljuk. Nem árt, ha megjelölték a kategóriát, amelyben indulni kívántok. Lássuk tehát a kategóriákat!

I. A Tűzvihar előtt

Énekel meg, milyen volt Ghalla ezelőtt, hol éltél, hogyan éreztél és milyen volt az életed, mik voltak a reményeid! Énekelj a szülőföldről!

II. A Tűzvihar után

Mondd el, mit éreztél, mikor minden elpusztult, s hogyan kezdtléd új életet! Mivé váltál, hogyan harcolsz, milyen az iztened, s miért pont ő! Énekelj meg csatádat, szerelmedet!

III. Egyéb költemények

Bármely más vers, ami valamilyen módon egyik előző kategóriába sem illik bele.

IV. Novellák, rövid elbeszélések

Akik nem mozognak otthonosan a rímek világában, azok rövid írásokkal is pályázhatnak.

A díjak hasonlóak lesznek a tavalyiakhoz:

I. helyezett: egy mirtuszkoszorú (+2 zene),
valamint 100 arany és egy lant

II. helyezett: 50 arany és egy tatudob

III. helyezett: 20 arany és egy furulya

A pályázatok beküldési határideje: 1996. március 31.

Cím: Tóth Zsoltné, 3300 Eger, Hadnagy u. 15. tt. 7.

Nos hát... induljon a verseny, hangoljanak a dalnokok!

YASMINA (3430)

Szám	Név	Jellemzés	Alakulás	Vezető	Szimbólum
9101	Alomörzők		Jó	93.11.23. 3821 Jerikó	Főnix
9102	Vasalt Bunkók		Semleges	93.12.23. 1506 Kőfély Beldor	Eltaposott quwarg
9103	Serény Műmiák		Gonosz	94.01.07. 4709 Ithril	Mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104	Viharlegió		Semleges	94.01.27. 2883 Dort Amessix	Tornádó örvénylő tölcésre
9105	Lélekiszító Irgalams Nővérek	Raia	94.02.13. 3448 Darkseid	Halványan vibráló nyunyonyúvó vikócmajom	
9106	Arany Magisztrátus	Fairlight	94.03.27. 4116 Tour Wen	Varázskönyvből ömlő aranylő hatalom	
9107	Ezüst Kigyó Szövetsége	Fairlight	94.04.08. 5343 Sasszemű Murshum*	Két, kört formázó ezüst kigyó	
9108	Naplovagok	Raia	94.06.01. 1150 Red Tiger	Fehéren izzó tűzgömb	
9109	Északi Druuda Szövetség	Sheran	94.06.15. 5604 Annak	Tölgyfakoszorú	
9110	ZAN Rendje	általános**	94.06.21. 6666 T. Vlagimir	Bézs alapon édeskés illatú halászikoly	
9111	Ördögi Kör	Dornodon	94.07.25. 4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obszidián denever	
9112	Mesterek Bandája	árnymanó	94.07.25. 2434 Lop-Nessy Eszti	Kíneseekben dúskáló, vigyorgó Arnymanó	
9113	Puszítás Apostolai	Leah	94.07.25. 5646 Grath Morphus	Kasza	
9114	Pöröly Rend	általános	94.08.15. 2195	Súlytásra emelt pöröly	
9115	Igazság Keresői	általános	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	általános	94.09.14. 2271 Quetzalcoatl	Hóféhér farkasfej	
9118	Két Kard Testvérsége	Tharr	94.09.19. 1375 Worm	Földbe szúrt kard	
9119	Kvazársziklák Népe	troll	94.11.07. 3189 Brutaliti	Véres csatabárdot nyalagató Troll	
9120	Változás Gyermekei	alakváltó	94.12.14. 5538 Zan-palánta	Nekrofun-bonsai	
9121	Számocák	általános	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 Öklök	kobudera	95.01.24. 3403 Ashkenor	Onthonát védelmező jade-sárkány	
9124	Maffia	Gonosz	95.01.27. 1550 Megváltó	Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány	
9125	A korona bajnokai	általános	95.02.14. 4842 McNewast	Egy koronára fonódó kigyó	
9126	Aranyárskány	Raia	95.03.09. 3005 Memo	Aranyárskány	
9127	A Pentagramma testvérsége	általános	95.03.17. 3616 Teriel de Gwyl	Lángoló Pentagramma	
9128	Vérvörös Légio	Tharr	95.04.10. 2183	Mindent elsöprő hömpölygő ármádia	
9129	Az Illúzió Mesterei	általános	95.06.19. 2444 Fealefel Throm	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak	
9130	Az Idő Porszemzei	általános	95.06.27. 4451 Einstein Junior	Káleidoszkóp	
9131	Éjharcosok	általános	95.07.10. 1170 Rothdak, a Megtorló	Éjfélete kardról vörös vércsepp csapódik a porba	
9132	Csontbrigád	általános	95.08.02. 2923	Mindent átható csapatszellem	
9133	Smaragd Sasok	Alakváltó	95.08.08. 3519 Roberto	Egy tűzszöplon átrepülő ALAKVÁLTÓ	
9134	Fény Testvérsége	Jó	95.08.09. 4105 Avina	Fényt kriztöző kristályvizű tó	
9135	A mágia örökösei	Gnóm	95.09.21. 3334	Egy kriztözgömb belsejében épülő mágustorony	
9136	Kerekorsó Rendje	általános	95.10.05. 1724 Téla Oriens	???	
9137	Sheran Műmiák	Sheran			
9138	Szeretet Vándorai	Elenios			
9139	Erdők Vándorai	Elf			
9140	Ördögi Kör	Dornodon	96.01.22. 4538 Ilinir Doaron*		

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

** a belépés feltétele 400 TYP értéke egy ZAN-indukátorba

A Ghalla News 24. számában egy apróhirdetés végén a név sajnos hibásan jelent meg. A HAMIL név helyett HOMIL-I írtnak. Elnézést kérünk!

EGYÉB

□ Az érintetteknek! Megszűntem létezni. Bocs, amit eddig műveltem. Bye!
Nimble Lady (4555)

□ Hé! Most mi van Pumpával, hol van a szerdével? Fogjunk már össze, vagy valami! Nem azért mintha félnék, de az összefogás szép dolog, jó ha van. Meg különben is szegény Vlagyimir ellen összefogatok. Pumpa ellen meg nem? Ez nem éri, miért ő legyen a külföld. Ha van valakinek kedves,szervezzé meg én, én nem értek az ilyesmikhez. KT-k fogjatok össze!

Graham Treefrog (4788)

□ Erdaini pusztulása

Az aréna közönsége felállva tombolt. A győztes fáradtan támoogott a királyi páholyhoz, ahol már előkészítettek az elsőnek járó díjat. Tororzásztató Vlagyimir testét melegségg járta át mikor végigsimított az élenkörvösen lüktető fáradtán. Kegyetlen nevetése hallatán a közelben állókban megfagyott a vér.

Mikor Dornodon első számú tanítványa végzett a dimenzió-akapu megnyitásával szükséges előkészületekkel, felállt és elindult iszene oldalrahoz, hogy még utóljára erői merisen a hatalmas mágiát igénylő varázslathoz.

A lenyugovó nap fényében utolsókat forduló gigási építmény egyszerre volt lenyugvó és félelmet kelő. T. Vlagyimir szemében azonban magja a gyönyörűség testesült meg ebben a majd száz láb magas piramisban.

A tízezer fős vankardus sereg szinte ellentámaszt nélkül nyomult a helytartói városok felé. Az a néhány csapatnyi „nyomlós” kalandozó, akik megpróbálták útjukat állni, szinte percek alatt felmorzsolódtak. E roppant hadak vezére – Sísterg Pumpa – haladt a menetszóló élén büszke tartású hátasán. Jobbra tőle az a közel száz fős kalandozó sereg menetelt, akiket a hatalom és a gazdagság ígéretével vitt rá arra, hogy segítse tervrehajlását.

A rúnakkal övezett fekete kör közepén csillámú gömb keletkezett Dornodon papjának utolsó kézmozdulatára. Hatalmas fény- és hangrobbanásoktól kísérve a gömb egyre terelődött, míg végül teljesen betöltötte a számára előkészített teret, majd lassan elszűkült és teljesen megdobhatott. A pap iszonyú kínok között, vérző, átszakadt dobtárházához kapott, miközben véres szemmel elpárolgott őrégéből. Az egy nyomakodott át a dimenziókapu vibráló folján, utacsnny szolgálóját öveze. Egy Tugarhuk érkezett a Sötét Földnek nevezett síkra, a Hálétüké háját konyha fonta, izgatón vörös szemmel a magáé házához tartott. Jobb kezében egy vámpirkardot, baljában Baghar korbácsát tartotta, nyakában büszkén viselte a csok szimbólumát. Aztán megérezte egy magas rangú Thargodon is, sziklatépi gének képeiben, amely ezen a síkon halhatatlanságban vetekedett magukkal az istennel. Quill felé vettek az irányt.

Sísterg Pumpa intett jobb kezével, mire a hatalmas sereg lassan megindult a Libertant védelmére a katonák gyűrűje felé. Néhány óra alatt a város védelme összeomlott.

Vlagyimir ördögi kacaját hallatott, miközben a Zannak nevezett pusztító kilyánde kezdte magába szívni az élető energiát. Néhány pillanattal múlva vakító fénysugar tört utat magának a levegőben Huertol városa felé. Az égett hús és a halál vége szétáradt a környéken.

A Hálalé és a Pusztulás átvette az uralmat. Az Istenek rettegve húzódtak kristálypaloták mélyére, mikor megéreztek azt a hatalmas és mérhetetlenül gonosz óserőt, amely kitörni készült évezredes fogságából. Chara-din – az elefánt-életé isten – ellopta, majd összegyűjtötte az elpusztult lelke energiát, és eltépte rablancát. Erre törszél te is, barátom?

Yar Afzal (1544)

Ut: Ezt a rövid „vízió” a jövőről”-t azoknak a nem feltétlenül sötét aurájiaknak – írtam, akik a Tülfők Földje pusztulásán fáradoznak. Remélem nem következnek be!

□ Emberek! Trollok! Mindenki egyéb faj! Már nem mere koordinátákat közlendeni, mer mire a hirdetés megelene magát, addigra istentugya hun (kun) járom magam! Já! Verseny hirdetek! Aki egy fordulójában a legtöbbőrsz FU-zott, és ennek bizonyítékát 1996. február 4-ig elküldi címre, az 15 tigriszán fogat, 10 varányszemet és 2 drótszört nyér.

Krwranewtya (3656)

Benkő Tamás, Bgyarmat, Hévezér u. 24

Jelige: „Népszaporítás”



□ Érkezők és éhhalál szélén állók! Az 59.68-as koordinátán elrejtetttem 25 kaját. Aki bírja cipelni ezt a 7.5 km súlyt, az a következő parancssal veheti fel: FV 2 25 44!
Üdvözlők mindenkit:
Raven Timbertall (3334)

□ Esőidőzsem Quill városában

En a vadon gyermeke vagyok. A városokat soha nem kedveltem, ám az élet mást rendelt. Mikor először érkeztem Quill városába, elsődalkoztam a magas építményeknek, a forgalmam, furcsa volt a nyüzgés. Volt még valami, ami már akkor nem tetszett: a por, a kosz, a rengeteg szemé, a szürke színek és a bágyadt, fáradt lények. Oh Sheran! Segts! Valamit tenni kell! Hát persze! Még sokat vándoroltam a város környékén, míg összegyűlt az elegendő energiám. Végre elérkezett az idő, és én Quill fötérén állva varázsoltam. Komor felhők gyűltek az égen, a város zaját dörög-villámok törte meg. A városi humanoidok jöjden mekkültek a házaikba. Az eső zuhogott, és én vídámam álltam feltartott karokkal. Az égen szivarvas születtek, a nap vídámam süttöt. A háttérből örömteli kacajokat hallottam. Igen, így már más, látom az agyi színeket. Még a város is jobban tetszett. Egy csillogó tócsát áttelep, vídámam indultam tovább. Köszönöm Sheran, drága istenem! Elfiztem vídámam dalolva ad halát!

Történet mindaz a világegyest követő 4. évben. Elenos hávbán, a Telepátia napján. És mindezt cselekedte:

Myotis Cansis (3247)

□ Fairlight híve! Minden ötödik hívő Fairlightos, és szinte nincsenek is templomaink! Ha még nem is küldtetted, de már csinálhatod, nyugodtan írj! De ha kéri Fairlight, akkor ne habozd! Etesd meg a szőrös borsódat és MÜZeni Dzsoki a gonoszok! Az első Wargpin környékén lesz.

Dzsoki a gonosz (2299)

Ut: Két Fairlight! It is van, de cselekedni luxus. Szégyen!
□ Ghalla kalandozó! Örömmel jelenthem be, hogy a viharfelhők egy időre eltűntek Ghalla egéről, és újra bérageo a nap. Az Alomórék (9101 KT) tagjai eltakarították a xantrosi Zan-indukátort, Tororzásztató Vlagyimir pedig giszi csatában elűzték. A Zan-indukátorok jelentette fenyegetés tehát elmúlt. Az egész Ghalla számára dicső tett véghezvitelében a következő kalandozók játszottak aktív szerepet: Yoerhk (5807), Zseni Zsiga (2476), Big Bogo (5464), Vaslbú Dáin (3691), Szeki (5457), Eliana (4862), Catastrophé (4404), Sihaya (4804) és Ezisztgyik (4143). Nevüket örökké őrizni fogja a történelem.

Ezisztgyik (4143)

□ Ghallaik! Immáron hosszú évek teltek el Dornodon pusztítása óta, és ezalatt számtalan új veszélyrel kellett szembenéznünk (Vlagyimir, Pumpa stb.). Most egy újabb, általánosabb fenyegetés készülődik, amit legjobban észre sem vesznek. Sajnos részben csak feltételezésekre tudok bocsátkozni. Az egyik egy új isten megjelenése. Ne felejtjük mi történt, mikor legutóbb megjelent egy isten. A másik, ami ezzel kapcsolatos talán. A nyitott dimenziókban mekkülnek önzelenek át egy másik dimenzió lényei. Ne csak dönröjünk az eseményekkel, hanem befolyásoljuk azokat. A kulcs az összefogásban van. Most ennyit írrok, ha kérsz vagy véleményed van, írj!

Nimigil Arío (4290)

□ Gonoszok! Írjátok a manillafát! Csak * TVP két gonoszágpont jót érte! És milyen jó poén, ha valaki arío épít, hogy készíti egy kötelet, majd a kötélel... Csak éppen nincs kötélfá. Ha igazán gonosz vagy, akkor munkánkat! Jobb, mint egy jellempróba, és itt másoknak okozok bosszúságot, nem egy szomjazó alakváltozat, vagy egy kikötött kobudérának.

Faithful Thantalas (????)

□ Egy jó tanácsal szolgálnak Ghalla legnagyobb bányászának, Egy Istennek: Mikor megszületett körülöttem mindenki nevetett, és te sírtál. Próbáld meg leélni úgy az életedet, hogy mikor meghalsz, mindenki sírjon és te nevsz!

Barátod: **Wright a halálbáró (3850)**

□ Helló mindenki! Marhára faszótot egy-egy levélbe, vagy GN-es cikkbe azt írni, hogy „ember (elf, alkávtó, gnóm stb.)” nem? Ézert egy általános javaslattal szeretnék élni. Mivel az angolban jól bevált humanoidokra vonatkozó *person* szó magyar változata, a személy éde idegenül hangzik, a Shadowrun terminológiájával élve használjuk az ember szót kiterjesztett értelemben minden kalandozó fajra. És az egyértelműség kedvéért, amikor tényleg csak Emberekről beszélünk azt jelöljük, mint az előbb én is, nagy betűvel. Köszli mindenkinek, aki ezt figyelembe veszi!

Kócos

□ Kebironak – egy elf helye a világban

Az ember változik és változtat, siet, de elkéskis, szeres és gyűlöli. Egy elf – szerintem – soha. Talán életünk hozzavá, vagy önámítadottsá teszi ezt velünk. Mennyivel kevesebb egy ember vagy egy árnymanó, mint mi, de talán a mi életünk nyugodtabb. Közél egy évig gond nélkül éltém, úgy, hogy szinte semmivel és senkivel nem tördöttem. Megvalomnagszerűdtél volt. De ma már más napokat írunk. Igaz túléltam a világegyést, de még tavár vagyok attól, hogy elmondhassam: boldogam élek. Nemrég rájöttem, hogy a legjobb ember igaz tarsi hiányzik igazgott, de monoton életemből. A megvilágosodást te hoztad nekem Raia hívő kebirto. Te, aki bárhol követnek Igaz életem során megtalnom várt és felejtelen, de imámban mégis türelmetlenül kérem Szeret, hogy te is megszeres engem. Furcsa dolog, de most úgy hiszem a szerelem is hiányzik az elf életéből, talán mert a szerelem is elműltek egyszer, mint ahogy kiálszik a zsarnokom. Az az érzés, amit érzek egy állandó szeretet, ahhoz hasonló, mint ahogyan a természet szeretem, és távol áll attól amit a pénz iránti vágyom kifejt. Talán az idő és a tapasztalatok fölépitienk bennünk egy erős várat, ami megök miniket a szélsőségeké, de a „hid” építésének tudására nekünk magunknak kell rájönünk, és ez hosszú út még sok elf számára.

Malacelles Etrók (2308)

□ Magányos vadász II.

Jeges szél zúg át az alacsony dombok között, élő lelkeket keresve, kiket magával ragadhatna fagyos lehelletével. Örís ragadozóként ront rá a hágbőreajánlat állóra, majd megismerve íret ismerőst, meghunyászkodva állni körül. Sokszor találkoztak már kietlen, kiégett vidékeken. Reg megtanulta már, hogy hatalma mit sem ér eme halandó életem, kinek szíve és lelke még látsz is hidegbe, fagyosabban. Büszkén viseli istene szent Denavir szimbólumát. Nyomában a halál és pusztulás angélya kísért. Kihalt falvak, megüresedett épületek jelzik lépteinek nyomát. Sokan rettegtek hatalmát, mégis mindig akadt, ki próbálték megmérkőznie vele. Dornodon papjaként terjeszti istene hatalmát és dicsőségét. Jégáhdé szívének legeludgottabb részén mégis parázlik valaki cs melegség.

Oly rég, hogy már idejét sem tudja, méltósággal viselte a jók büszke fehér színt. Oltalmazta a vidéketelene, segített a rászorulatok, a jó oldal vitéj harcosa volt. Vidám nevetése hallatán még az elf udvarhölgyök szíve is megdobbant, titkos találatk remélvén. Kedvesét mégis hűn szerette, a hűkössé gondolata soha meg fogant benne. Mindig bálványozta, kis apróságokkal örvezdettette meg kildetéseiből hazatérvén. Jövő és jelen volt számára eme szépség. Hazája védelmében hosszú hónapokra magára kellett hagyja kedvesét, de biva hűségében, nyugodan indult útjára. Midőn hazatért a hadjárattól, szerelme előlé karjait helyett csak egy üres otthon várta. Szeretted kedvese, engedjen az első csalátságok, egy gazdag fiúkat karjaiba keresett menedéket, ki elhalmozta mindennemű drágaságát. Büszke szíve nem bír el ily sírelmet, inkább elbujdosott. Vidám kacsázza örökre elnémet. Büszke fehér helyett a mély feketét hordta most. Isteneit átkozva járult Dornodon elé, hogy fogadja kegyeibe, s részesezze oly hatalomban, melyvel örökre eltörölheti a föld színéről mindazt amiben eddig hitt. Nevetézők ürölgye helyett megzövegűt asszonyok jajszavát hallgatta. Földbe típort bármit, ami előző életére emlékeztette. Bosszúindulatjának soha nem lévén vége, járja a földet. Öl, pusztít, és nyomorba dönt. Szívének mélyén mégis önmagát, és elveszett kedvesének emlékeit próbálja mind mélyebbre eltemetni. Néha, midőn elhagyott vidéken jár, s a szél jeges karmavall tépi a hájat, hangja keserűségét a felszínre törni, s égből tövölti volt istene felé lelke kízó bánatát.

Qpica (1247)

□ Minden jóézésű kalandozóknak! Ne hagyjátok, hogy a káosz gonosz mocska bepiszkolja megmaradt piciny házákat! Nem nézhetjük telenül, hogy alatomos, sunyi tol-

vajok, gyilkosok veszélyeztették életünket és nehezen szerzett értékeinket, kiirtásák féltett növényeinket és lerombolták épületeinket, isteneink oltárait! A Jóságos Raia, a bájos Elénio, a bölcs Fairlight, a bátor Tharr és a békés Sheran hívő! Fogjunk össze! Lépjünk fel határozottan a gonosz ellen és egyesítsük erőnket Jeriko, Don Caloni és sokan mások! Nektek van elég hatalmatok egy ütöképés hadsereg vezetésére! Indítsunk hadjáratot, hiszen szép szóval és fenyegetéssel nem megyünk semmire. Ez az egyetlen esély hogy a sötét csírhétől megpuoljók kicsiny világunkat! És végül egy gondolatot mondanék csak el még, az hogy ne befolyásolják tetteidet a faigyléltől szkár! Egy lényt, legyen akár ember, ell, troll, vagy árnymanó, nem származás és faja alapján, hanem tettei és belső világa alapján kell megítélni. Köszönettel.

Élőszemű Veriel (1742)

Ui: Akit érdek a dolog az mentálisan üzenjen! Ja, és a nagyobb hatalmú vezérégyedségek írjanak a GN-be!

☐ Fejleszt el az elvult módszereket, és dob el a kopott zabmogyorókat! Van egy sokkal biztosabb tárolási mód. Szerem szaporitom tovább a szót, elárumol a titkóz. Az ugh-mérgét én az ereimben tartom. Údit, frissít!

Charon in Abaddon (2547)

☐ Minden kalandozó figyelmébe! A Ghalla News ezen számának megjelenésével megkérdelem az ork-gyilkos versenyt. Bárki nevezhet, akár régebbi fordulójával is. A verseny eredményét a GN-be teszem közzé. Nevezni a fordulókat fénymásolatával lehet nálam.

Danger Action (4485)

Ui: A verseny két hónapig tart.

☐ Mindenkének, akinek fontos a Rend Ghallán, de először Tharr és Raia híveinek! A GN 24-ben terroristák dicsőkednek ostoba és gonosz tetteik, amit Gattinban a kopogásteremtő hivatal ellen vittek végbe. A GFSZ valóban felszabodított Szervezet; a Káosz szabadjára Ghallára, ha nem vigyázunk. Most még nem néhez megkezdni a bajt, csírájában fojthatjuk el a terrorizmust! Kérem azokat, akiknek fontos a Rend, és Gattin környékén járnak, próbálják "lebeszélni" a GFSZ vezetőit akcióikról. Nem feltétlenül vitádatlanra gondoltam, ez szerintem felesleges, a bronzhűvő lánsza vagy a szöges bunók is megteszi. En maradok az öklömmel... A három fókolorpos: Széplépkü-Vaszilji (5815), Musso Lee Nee (3240) és Fekete Malwdan (5509). Ne engedjük, hogy a Káosz eluraljon Ghallán! Minden RENDben teremteny jelenre ellene annyit, amennyire képes, hiszen sok kicsi sokra megy... Messze keleten vagyok, de igazsággem Gattinhoz, és ha találkozik a GFSZ bármely tagjával, örömmel próbára teszem báorságukat és harci ügyességüket.

Mázle (4278)

☐ Sheran druidái! Ne lustálkodjatok, állítsátok más helyre Ghalla floráját! Hogyan találjon így egy gyökér Dornodon-hívő egy ép mákrózsbokrot, ha nem tartjákok fenn a természet egyensúlyát? **Rézfülvő Bimmbamm (4041)**

☐ Skalpavadászat

(folytatás kalandregény)

Shara: Sardullah Sharpa

Rendezte: Sardullah Sharpa

Főszereplő: Sardullah Sharpa

Statidusz: Egy Lélekiszitű Irgalmas Nővér

„NYOLC”!!!!

(folyt. köv.)

Sardullah Sharpa (4265)

Maffia, Orgyilkosok Alvéze

☐ Sokszor figyeltem kalandozóíráisaim írásait a GN-ban, és igencsak meglepet, hogy néhányan mennyire ráérnek. Csak a GN 23-ból néhány példa: én kobudera vagyok, de Swarnold Arcneger szövegésésétől majdnem eldobtam magam. Ugyanakkor Brutalitsz jobban tenné, ha saját tudását csillogtatná, nem fan Livingston...! A szesztesvérek hülye dumájja szerintem minden kalandozó idegére mázik (már ha van még rajtam kívül valaki, aki hajlandó elovosni...) Ratasan az „igaznevi”. Hat! Ad ki rárm az FT! Na, légsziti! Ja, és ha tudsz olvasni, figyelmelmed ajánlom Tanis, a komisz cikket! Remélem nem sok helyet foglaltam el a GN-ból, és hatottam néhányotokra. Üdv: A legalább fél oldalát élt közszerelőp.

Skangar (2077), Fairlight hívő

Ui: Fortamin! Nem tudom kezdő vagy profi íróg-y-e, de a Wargpin hangjai nagyon nagyon tetsztek!

☐ Találkozás a mutánssal

Egyik délután, mikor csontkardomat tőlrogtelvet sétáltam, s a nagy elégedettség küllt az arcmarra, mert azt a szeren-

csétlen surranókótyog, amelyiket ezer éve kerestem, végre sikerült elkápnom, s ezzel megszerztem a szükséges mennyiségű bört a kesztyűmöz. Tehát ezen a delutánom egy kobudérát vettem elem a sors, kinek rosszul kopaszott feje igencsak feltűnt. Vagy örömmel üdvözölt, és én erre ugyancsak kedvesen viszonoztam köszönetét. En ennek a szegény kobudérának felajánlottam, hogy szép simára kopaszom a fejét, mire ő igencsak megörült, s máris leült, hogy munkához láthassak. Olyan simára sikerült kőkéssel megkopaszra beretálnom, hogy a végőfegyver szakértelmem magabizabba emelkedett, mint váltam. Ezután ígért nekem fűt-fát, de semmit nem fogadtam el, mert már így is alig bírtam el a zsákom. Elbűcsöztem egymástól, s folytattuk tovább utunkat, mely egmásztól elvárolodott. Megyek menedegelek, s egy erdemés lényt pillantok meg, ki napszimbólumot viselt. Gondotam beszélgetésbe elegyedik (persze csak ha érti a nyelvtünket) a hosszú, ősz hajú, kék szemű láthatólag férfival, kinek bőre fehér volt. Nagot köszöntem neki, hogy érzelkhesse barátságos szándékotam. Mikor felém fordult, már tudtam, hogy nem érzékelt.

– Mit akaraz te egy mutáns férfítól, talán verekedni? Nemet intettem a fejemmel.

– De nekem jól esne egy kis tesztmozgás, úgyhogy gere szépen verekedni.

Nem tudtam mit tegyek, mivel egy bronzpáncélt, egy bakura csizmát, egy kigyóbőr kesztyűt, egy vassisakot és mint tudjátok, Traa jelvényt viselt, felszerelését egy gormobilla trófea színesítette, és ez a trófea azt a végső lökést, hogy kiálljak ellene. Jobbk kezében egy bronzhűvő lánszával, bal kezében egy nagy vaspáncsot tartott. Lőfegyvere egy fűvőcsó volt. Az előbb említett trófea miatt kiálltam vele páradra.

Megvettem a lábam, s magabiztosan felé löttém két bubutásit, amik a bronzpáncélján, illetve a vassiságján koppantak. A mutáns egyetlen túsúkéje két egységét sebezett rajtam. Úgy fűdühödtem, hogy neki szaladtam, mire mindketlen eléstünk. En halk puffanással, ő hatalmas csattanással. Arrébb hengeredtem és felkészülettem a támadásra, ami annyit jelent, hogy jobb kezembe kaptam a csontszuronyomat, bal kezembe a csontkést, de tíg gyors voltam, mert az a szerencsétlen nem tudt felállni, így hát elkaptam egy pondrót, s józúitén befaltam. Elgork már talpra evickelt, de néhány percig még nem kapott levegőt a hatalmas megpróbáltatásotól. Ó perc múlva intett, hogy kezdetűjék. Első támadásomat a bronzpáncélja fogta fel, de mielőtt megmozdullhatott volna, ágrutintam a lába között, s közben a lábába szúrta valam, ha nincs ott a csizma. Felugrottam és csontkészeltem a feje felé szúrtaam, de az ütés a vassisakban akadt meg. Teljesen megmerevedtem a dobnetőtl, és ezt khasználva vállamba szúrt alantam mököt. Elgork eszembe jutott, hogy meg kéne tölteni a vészlőmőmet, ezért megkértem a vasagút barátomat, hogy várjon egy kicsit, és elsiettem, de azóta sem mertem visszajönni arra a helyre.

Mi ebből az igaz történetből a tanulság? Vigyázz a jó jellemű papokkal, ha meg semleges vagy is, és indíts még egy karakertet, ha már jó erős vagy.

Yorl (1934)

☐ Tiszteit büszke kalandozónépség! Mindenkének olyan hatalmas a szája, ha beszélni kell valamiről, érdekes módon mégis csak egy páran lézengünk a varkaudar hadsereg közelében. Mi lenne, hogyha aki tud idejönné és segítené? Mi lenne, ha nem csak a saját tápolásotokkal foglalkoznátok? EBREZZTÓ! Ha a sereg eléri a városokat, nem lesznek botlók és varázslótornyok, ahol tápolhatnátok! Sистерo Pumpa, ez a kopönyvegőrgató mocsok nem fog kegyelmezni senkinek. Aműgy azoknak akik csatlakoznak hozzá a magam és barátaim nevében azt üzenem, hogy náluk undorítóbb álja népséget ritkán hordott eddiga hátán Ghalla vézráttata földje. Rossz idők jönnek majd rájuk, miután Pumpa seregét visszazavartuk a szennybe, ahonnan jöttek. Sok kalandozó nem felejt. Kedves Silvar! A sereg közeplőtl üzenem neked, hogy szeretlek, és hogy vigyázz a lányunkra! Nagyon hiányoztok!

Rydm Ysad Anser (3634), egy Naplog

☐ Tiszteit ghallai kalandozó! Gondolom egy páran, akár csak én, azért mennek el az Olimpiáira, hogy az eredmény nélkül is, de részt vegyenek e nemes „ünnepepen”. De ha már valaki eredményt is ér el úgy, hogy eddig újít nem segítétek rabszolgák, akkor el lehetne vární a tiszteit rendezőstől, hogy megfellelősen jutalmazza őt, de úgy látszik a jutalmazás nem VI. Borax erőssége. Távól álljon tőlem, hogy ilyen fontos személyiség döntését elbíráljam, de

azért ő is elismerhetné, hogy hibázott. Hiszen az első ill. második kategória helyezettjei nem csak nagyrétékú, de igen ritka tárgyakat kaptak. En viszont kaptam ezt a „csodálatos mágius ütőfegyvert”, mely három ökből is érték-telen számomra:

1. Nem éppen ritkaság Ghallán.
2. Az értéke is alacsony arányban.
3. Nem vagyok járatos az ütőfegyverek terén, ezért nem is igen tudom használni.

Ráadásul éppen fel akartam ajánlani az árva gerekerek jávára, mikor próbáként egyszer kipróbáltam és az összes mágia elfogyott belőle. Így már csak annak tudok örülni az Olimpiáival kapcsolatban, hogy pontosan akkor lettem 18 éves, és hogy a kicsit éregbitettem a Kvazárszikkák Népe KT hírnevét. Azért legközelebb is indulok, hiszen a részvétel a fontos és nem a jutalom.

Wright a halálbárol (3850)

☐ Üdv kalandozó! Kedves barátaim és ellenségeim! Kérlek benneteket, írjátok a címreml levelet (vagy telefonáljatok!) Elnézését a sok elmaradt válaszért, de KT-nk szervezésével volnam (unk) elfoglalva, másra sajnos nem jutott időm! Várom válaszaitokat! Üdv!

címem: Matus János, Szekszárd Csokonai utca 13. 7100 tel: 06-74-315-388

Ui: vigyázzatok, megjötték az új (fű) istenek, köztük a káosz gonosz istene Chara-din! **2954**

☐ **Valós világ(é)**! Hamarosan alámérsük az álom terébe... Egy csendes, békés világban ébredsz. Lány szétó haljantja a zöld fűtenger, a magaból Fehérén Lúzó Tűzőmön onta jószágok melegét a vidékre. Fénye Visszatükörződik egy Krisztályvíz Tórol, ahonnan vidám hangokat sodor feled a szél. Rózsaszín Bugnyiv Mosolygó Angyalokait látsz pancsilonki a vízben, kirárolt tepeccsaládok herevésznék a pázison. Hamarodul összerancolva előre-késznék. Igen, jól látod: senki sem volt fegyvert. Közélebb togtogsz. Hirtelen egy Kékes Fényű Derengő Szellemak jelenik meg előtled, s számodra egy furcsa gesztus vált végre: fejeire helyez egy Tölgyfakaszorít. – Légy üdvözölve vándor!

– Hol vagytok? – kérde.

– A lehelteségs jövőben.

Továbbmész. Mozgást látsz a levegőben, így Szamócinak álcázod magad. Mikor kikémlsz, egy Arany- és egy Jádésarkány pillant meg, hátukon nő és férfi utasok utaznak. A két sárkány oldaláról egy Lángoló Petragrammában a következő írást böngészed ki: Smaragd Sasok Airlines. Valamit meghallasz és megmészaitol: egy Bézs Alapon Édeskés Illati Haláliskolát. Hogy hátrafordulsz, egy Villogó Nyunyóvívő Vízkomjának látsz. Előtte egy Karddal Főzde Sűrű nyunyó.

– Talán csak nem az Igszágot keresed? – kérdezi. A maki elmosolyodik bölínsádra, majd egy Tornádó jelenik meg a helyén, amely felé az messzire sodor... Sűrű erdőben vagy. Meghéztél, így a fán tekerzőző Két Ezüstikgyötöl elfogadod a felkínált alakokat. Ham, ham! Megpillantasz egy Mézes Nyalókát Nyalgató Trollt. Üdvözítek egymást, mint két régi jóbarát. Kiderül, hogy ő egy Nekrofont-Bonsai művész és Hofkarsaival akarja művit becszállítani a közeli városba. Elhatározz, hogy segítsz neki.

A város határában a szekér defeket kap. Pár percnyi tündetés után egy Segélykérő Oszlopba Tekeredett Háromfejű Hangbeszélő közli, hogy már utána van a segítség. Egy Mindent Elősből, Hőmpölygő Varkaudar Nő érkezik. Egy gyerek van vele. Sisterege lát munkához, s pillanatok alatt felpumpálja a lapos kereket.

Folytatod utadat. Látod, ahogy egykori kalandozóktól Eltaposott Quwarogok Gyűrűjében a Fekete Obszidián 22-es Caspádít temetik be. Az órára pillantasz: a Porszemek delúnt jelneznék. Elbűcsöztesd útársádtól, folytatod a sétát a városban. A törpe kovácsok Sütlysára Emelt Pörölyükkel Kaszkát kalapálnak. Kérdő tekinteteddel látva elmondják, hogy közeleg az aratás ideje. A helytartói hivatalban egy Vigorgyó Árnymanó fogd. Kezében, egy Krisztálygömb Belsejében Építő Szabadidőpark maktette látható.

– Az anyagiakat az én fajársáim állítják! – mondja büszkén és elsiet. Mindent láhat a Békesség Szelleme.

A helytartói hivatalól északnyugatra egy iskola épülete bontakozik ki. A tanárúban egy öreg, vak tanár a delutáni fák és történelem órák megtartására készült. Nyakában három szimbólum: a szorzóbilka, a logarél és az ábécé-fény. Vagyminir tanító bá' éppen a Fogkondorjára Tekeredett Ehbédmaradékt próbálja letekerni. Halkan kuncogva

továbbálsz. Egy ablakon bekukucskálva alvó kisdedekek látsz. Az Alvók Kezéről Málnaszörp Cseppje Csapódik a Porba. Az alvársra felügelő Főnix „szánszop” polóban halhalkan becuska a kezében Aranyló Mesekönyvet, s ő is szundít egyet.

A város élvárosa megpillantó a Hegyek Között Lenyugvó Napot. Keresed egy helyet, ahol letáborozhatsz. Percek alatt mélyre alomra merülsz...

Hangos csattanásra ébredsz. Egy denérvészbiológusom illelő holttestét találd meg a csapadban...

Sir Ballantines (2003)

□ Véres küzdelem fölött nemrég a libertani jósdá elött. Ember és troll tökötözött meg életre-halálra. A troll a Ghallai Egyensúly Szekta tagja volt, az ember a Lélektisztító Irgalmas Növérék KT tagja. Göcsörtös bunkó süjtött le, bronzhegyű lándzsá szúrt, de az ember, a Lélektisztító elmenekült. Lásátok balgák a Ghallai Egyensúly Szekta hatalmát! A fény hímörkei is nyúszítve menekülnek előlünk, mert hatalmasak vagyunk. Dorndonó ügyi előlünk, Blacknoont!

Aarkh, a Köszö Lovag (2031)

□ **Visszaélekbezzve...** Erősen tűzött a nap, de ezt már megszoktam hisz' majd három év ugyanig melegt. Iste-nem mennyit változott az életem a hatalmas tűz! Mennyivel jobb lett és egyben mennyivel rosszabb is. Jobb lett hiszen hajdan mindentől rettegtem, egy nyomorult rambóborogart sem mertem megádmadni, most meg... Mit nekem egy sullár! Rajta lovagolok. Mit nekem egy arató csattanat! Hajdan árnyanóm falvak költöztek el miattuk! Mit nekem arany, több száz van... loptam. Igen loptam! Hogy miért? Mert a kezem remeg, nemhogy szedem a levegőt és a lelkiismeret sem hagy nyugton, amint nem próbálkozok. Egyszer Quillben az egyik sikátorban nem is bírtam megállni, le is buktam. Azóta utolam a gnom néket. Na de hagyjuk, a balsikerelőt senki nem beszél szívesen. Inkább azt mondom el, ami az életemet másodsorra megváltoztatta. Igen, igen egy lopással kezdődött, erre az átkozott napra mindig illő emlékszem. A Wargpin melletti Raia templom tövében táborozok, mikor egy gnom éppen nekfőz tábor álltani. Erre közelbe lopozom, egy fél órárt messziről leselkedek, mikor egyszer csak elkezd remegni a kezem, izhad a tenyerem, alig kapok levegőt. Óóó, bár csak inkább sósa ne jartam volna erre! Na de közelbe lopozom, a nyamadt figurának tükcsapdájá van. De bár lett volna puának csapdájá, vagy vígzórtó volna rá egy zoterekus mardel! Hogy miért kellett akkor odakövetnem, miért kellett akkor ott lennem! A csapdát simán kikerültem, hisz már két év is ilyenekkel reggeliztem. Mikor benyúlok a fickó motyójába nagyon meglepszik a xirmox szót, le is vettem. Mikor vagy három-négy méter járhatam tőle, fura hangokat hallok a hátam mögöl, hirtelen megfordulok, de semmi. Mikor jobban megnézem, akkor látom, hogy RÖHÖG, apám ez megbuggangó – gondoltam akkor – és elkezdtem szaladni. Mikor vagy húsz méterre jártam, akkor már tisztán, fennhangon RÖHÖGÖTT. Rajtam röhögött! De miért? Hát ez az! Mi a fenét röhög? Lassítottam, majd megálltam, hátrányezek, ekkor látom a fickó már a hasát fogja, így nevet. Mi a fenét röhög ez? És akkor követtem el életem legnagyobb hibáját, visszafordultam. Óóó, hogy miért fordultam vissza, hogy buktam volna fel, hogy sikertelenem volna meg inkább! Elindultam újra felé, mire a figura már mutat és hangosabban röhög mint eddig. Kénytelen kelletlen végignétem magamon, de semmi különös nem láttam. Gondoltam most már visszamegárok és a pofájába vagyok, ha nem mondja meg, mit röhög. Engem, a hatalmas Tom a villámkezőt, ne röhögön ki senki! Mikor odacérek hozzá, egyik kezemben a vashegyű lándzsával, másikkal a xirmox szívével, megállók előtte, s a lándzsám hegyét a torkának szegezem. Erre ő tovább röhög, és gyengédn eltolja a gyilkos eszközt a torkától. Már ekkor gyámlyt kellett volna fogom, már ekkor el kellett volna szaladnom! Hogy mekkora borom voltam! Le kellett volna szúrnom! Igen, meg kellett volna ölöm ekkor, de nem tettem... Szóval megkérdeztem a fickót, mit röhög, de nem szípen. Ugyan, úgy vagy a Leah paptól elvárható, durván, keményen és mégis könnyűden, mint a halál. Erre már mutat, majd a szívére is jár rá. Na mondom ez tényleg hülye! Majd kis idő múlva nekéért, hogy nézzek bele a szívébe. Belenéztem! Bele! Bele, de miniket! Tudhattam volna, hogy a szent Elemios híveinek nem hiúhitek! Mikor belenéztem, újra kőrért rajta a röhögési láz. Na jó – gondoltam – most már elmegejt, hagyom ezt a szegény bolondot. De miért nem mentem el? Miért maradtam! Mit vételem hatalmas Leah, hogy így kellett lennie! Erre azt mondja,

hogy azt neveti, hogy Leah papja a saját istene birodalmában az utcákat fogja söpörni. Ekkor majdnem megöltem, de hirtelen meentegetőzni kezdett, hogy várjak. Vártam. Erre elkezdtem mondani, hogy így tudja, ha valaki a saját kezében tart egy xirmox szívet, és valaki azon keresztül néli, akkor megtárgja, hogy mit fog csinálni a másik a halála után. Erre meg én kezdtem el röhögni. Ha én, Leah felszentelt papja az utcát söpöröm, akkor vele mi lesz? Ő meg velem röhögött, és azt mondta nézzem meg. És én balga lélek, odaadtam neki a xirmox szívet, hogy nézzén bele. Elvette, majd az arcá elé emelte, de én nem láttam semmit, csak a gnom eltorzított arcát, és mintha a nyelve is nyújtvá lett volna. Ekkor hirtelen megfordult, és elkezdett szaladni, én barom meg még mindig nem kapcsoltam. Mikor már alig láttam, akkor kaptam észbe. Hiszen engem meglóptak! Tölem loptak! Igen, így történt ez baráim, azóta nem is mesélem el ezt a történetet senkinek, csak nekem. Azóta értem már, miért mondta a gnom, hogy én Leah birodalmában csak utacsopér lehetek...

Tom a villámkező (4577)

□ Mindenki! Shaddartól kb. mérföldre keletre egy új és rettenetes szörnyre bukkantunk, mely a rég elfeledett isten. Chara-din szent állata: a drónkeselyű! Halál ré! **Tankcsapda (3033) A. C. (1096)**

FENYEGETÉS, BUNYÓ

□ Elfele! Meddig túrjuk még, hogy a Véréngző Cipósarkokéle boszorkányok néptűnk becsületét, büntetlenül beszemereljenek minket? Ne hagyjuk! Mindenki jelenlétének és istenének megfelelően tegyen ellenük!

Silver Storm (2426)

Ui: Hol marad az elf KT? Vagy ilyen csak más fajok tudnak?

□ Elfele!!! Ghalla legnemesebb népe! Ne hagyjuk, hogy elnyeljenek Cipósarkok (és bárki más), sárba tiporja nevüket és büszkeségüket! Ezennel vadászatot hirdetek. Bármely kalandzos, legyen az nemes vagy nemtelen, semleges vagy jó (egy fene, gonosz is lehet), egy DEM-et, egy hebreus állkaposot és öt gyöngyemangót kap föltem, ha a másvilágra küldi Véréngző Cipósarkot. Küldd el címre azt a dícsőség és sikereteken gazdag forduló, amelyben megöltöd őt!

Camthalion (4153)

Nagy Lajos, 4110 Bihatkeresztés, Kolozsvári u. 33. **Új járvány!** Megérkeztem, elkezdtek utálni egy faj, így előbb-utóbb híres leszek. Először voltak az árnyanok, utána a kobudérak jöttek, most meg hirtelen felültek a gnomirók. Miért? Fajtáim! Tudom, hogy nem kell őket komolyan venni, mégis kellene tenni valamit. Ezért hívom ki párbajra azt a Xilanne nevű alakváltó calkát (1778). Neke! Uzenj és beszéljék meg a részleteket. Így majd elől, hogy te leszel gnomirtó, vagy én alakváltó-ő! **Üdvözlöttek!**

Clark O'Phane (5383)

Ui: A többieknek jó kalandozást kívánok!

GONDOLATOK

□ Azt hiszem mostanában sok vezet azaz a jellem meg a táplós. Csak röviden az én véleményem: a jellem olyan aminek te szeretnéd, és ha gonosz vagy akkor is kell hogy legyen némi jóindulatod, mert különben eveszel, és ha a becsületed meg akarod védeni, akkor nem biztos hogy a sötét út eszközeit kell alkalmaznod. A jók sem igazán jók, hisz miért nem simogatták a szörnyeket és ha valakivel szemben állnak, akkor miért nem engesztelik ki egy puszál, vagy egy fénypélek. Ugye ez tiszta hülyeség. Na látjátok a gonosz és a jó nem túl sokban tér el egymástól! Ezel nem azt akarom mondani, hogy egy és ugyanaz. Nem, ha ezt mondanám, hazudnék, csak nem sok a különbség. Na és itt a táplós, erről csak annyit tudok mondani, többnyire tapasztalatból, hogy valaki jó szerepeltékos akar lenni, akkor először táplólna kell, mert különben nem kell sokáig szerepelnie. Ez az én véleményem, ha valaki máshogy látja a dolgot, az irjon!

Symon Phoenix (1481)

□ Egy újabb vélemény a jószágról és gonoszszágról Corus Kwa Tamarnak hívnák és a saját véleményemet szeretném hozzátenni a Lélektisztító Irgalmas Növérket eddig ért szidalmakhoz. Szerintem egyfélékpeppen igazuk lehetne azoknak akik a jók „értelmelen” gyilkosságja ellen ágnálnk (kik kultúrátan, kik kevésbé kultúrátan), de szemtől felhívni a figyelmet egy apróságra, ami eddig nemes egyszerűséggel kihagyunk a számból: tény szerint azt, hogy az említett kalandozócsoportok Raia istennő hívei, ezen isten pedig nem csupán a jószág és fény úrnője, hanem (és ma Ghallán talán ez a legfontosabb) a gonosz és sötét lelki teremtmények kerülhetetlenül kíméletlen

ellensége. Papnak lenni, pedig nem csak annyit jelent, hogy pl. összegyűjtök neked y csepp mérget, vagy megeszek neked ezt-azt, te pedig cserébe varázslatokat adsz nekem, hanem amikor egy kalandozó a nyakába teszi a szent szimbólumot, akkor ott, abban a pillanatban jeli, hogy istenének minden elvét magánéknak tűzi, és innenlő kezdve utasítását kérésnek és fenntartások nélkül, a legjobb tudása szerint végrehajta. Raia utasítása pedig úgy szól, hogy egy szemből jók akkor jöhet létre, ha a sötétség eltűnik Ghalláról, tehát tűnnie kell! (Szerintem ebben nincs igazam, mert a harmónia alapja az egyensúly, de ha Raia papnak ezt akkor sincs joga megkérdőjelezni!) Azt se felejtjük el, hogy Ghalla földje nem egy álomország, Kemény világ, ahol szög szertem meg kell küzdeni az életben maradáért, és hogy régebben írta nekem Dalamar, a jószág fogalmát a társadalmat határozza meg. (pl. régen nem számított gonoszoknak az a nemes lovag, aki elpusztította az országát felolduló zsoldosokat, de meg az sem, aki árthatan jobbjoggy gyilkolt!) Aki pedig Ghallán a „ha megdobnak egy követ, dob vissza kenyérré!” elvet valjja, vagy gyermekeken naiv, de nem jószágos, hanem egyszerűen boldok, aki nagyon gyorsan el fog távozni közülük (válszónifleg üzres szembel és elvágott torokkal...). Elnézést kérek, ha a véleményem kicsit elfogultra sikeredett volna (bár jómagam nem Raia, hanem Tharr hívének készülőlok, de úgy érzetem, hogy ebben a témában egy kicsit fogalmazvarban szenvedünk. Köszönöm, hogy meghallgattok!

Corus Kwa Tamar (2654)

Ui: Viszontvéleményeket meghallgatnék.

□ Kedves testvéreim! Az utóbbi időben egyre több zaklatás ért a kobudera fajt (isd. a GN-ek utolsó jáma). Ezért arra kérék titeket, leglább egymást ne bántsiuk! Sok, semleges segítség a fajtársainkat! Gonoszok kíméletétek saját fajotokat, ha már így nem tesztek velük! Szó ez annak a kopasz, fészemű, kerebőrű kobudernak is, aki a 31-es minoszakpánál akart lopni tőlem. Gyűlölfom a tolvajokat, de Neked akkor élnétem. Mindazonáltal megvan a véleményem az egyesyeket harcművészekről, akik kézügyességitnek mások holmijának eltulajdonítására használják. Kobudérak! Emlékezzetek arra, amit a kolostorban tanítottak Nektek mestereitek az általános bölcsességek mellett: amikor egy ököl nem elég, kettő a leheletesebb, három pedig már a biztos győzelmet hozhatja. Fogjunk hát össze!

Mázlee (4278)

KONTAKT

□ Kérem a következők kalandozóit, hogy mentális számon keressenek meg: Arazar-Oró, Bírka, Marlena (és társai), Qpicat Kösz: **Noname (4135)** Hőgyes Ervin Tiszaföldvár József A. u. 28 5430

□ Kereslek te alakváltó férfi, aki a dec. 3-ai TF találkozó egy gnommal Chara-dinről beszélgetett az Olimpia előtt. Akkor az 56. forduló körül jártál. Irj! Üdvözlöttek!

Clark O'Phane (5383)

□ Én, Veridiel Kerithron, keresem olimpiai ellenfeleimet barátság céljából. **Veridiel Kerithron (6617)**

□ Szentes környéki TF-esek irjátok!

Raven Dark (5308)

SebekJános Béla 6600 Szentes Laptató u. 34. Ui: Talán még TF-kbott is csinálhatnánk.

□ Sziasztok Tüleköl! Én egy 95 cm magas (he-he) lány vagyok, és gyengédségre és egy erős pasira vágom! Ezenkívül egy kórkérdést tennék fel: Van nálam alacsonyabb karakter? Ha van, irjon! Kösz! **Jacqueline Maid (3670)**

□ Szegváron és környékén élő kalandozók jelentkezését várom. **Atarg Non Anosrep (5037)**

□ Üdv Nakato Kyoto! Megkaptam a leveleket, és válaszoltam is rá, csak hogy a számodat ELFELEJTETED közölni velem! Ha lehet, akkor közelemből mihamarabb, hogy írthassak! Jó kalandozást! **Rockefeller (1151)** Ui: Infóhíányban sinydőlők is írhatnak!

SZÖVEGÉRTÉS

□ Fairlight hívok figyelm! Segítőitársak keresek Wargpin közelében 1996 jan.-febr. táján építendő Fairlight templom építéséhez! **Phoenix (4673)**

Pásztor Tamás (Tel: 1-807-513) 1046 Nádasy u. 23.

□ Üdvözlök nektek, akiknek sötét a lelke. Lehe megbízásból kaptam a feladatot, hogy segítem azokat, akik az igaz utat keressik. Aki tehát az igaz utat akarja választani, az kereszen engem, és én segíték neki, hogy tájékozódhassanak annak, hogy Leah követőjévé akar válni. Áldozati tárgyakat adok. Továbbá keresem azokat a magányos apostolo-

kat, akik nem vesznek részt a közelében, mégis a legáltalánosabbak közé tartoznak. Leah beavatottjai a Magányos Apostol Szövetség váz titeke!

Doran (4077)

□ Gnom fajtársaim! Mi mindnyájan a mágius energiák irányításában leltek örömlítnek. Ezért tanulunk a városok varázslómeistereitől, ezeket a varázslókat iseneinket, ezért verünk több nekrofutókat is meg, ezért oldjuk meg a legapróbb problémáinkat is tökéletes úton. Mi, a Mágia Örökössei rájöttünk, ha végtelen mágius hatalomra vagyunk, mindez NEM ELÉG! Azért hoztuk létre tudat szövetségünket, hogy mentális erőnket egymás varázslathatalmának növelésére fordítsuk. Ha Ti is szükségesnek érzitek ezt a segítséget, melyet mi nyújthatunk Nektek, legyetek tagjai Ti is a Mágia Örököszei KT-nak, amely csak gnomok számára elérhető! A belépés bármely városban megoldható, a városi telport nevű varázslat segítségével. A MAGIA szerelmei további információkat Mehanidas Trakot (3542), a KT vezetőjét kereshetik. (A GN24-ben szereplő karakterszám téves!) A MAGIA ereje segítsen Titeket!

□ Gnom férj ismeretségi keresei között, hosszú hájjal, krel-ből ember hőlgy, aki leendő gyermekének apja lenne! Jelentkezés a következő számon, vagy címen:

Aldaer, a pernterközvetítő (2695)

Novák Tamás 8725 Tharoserény Rákóczi u. 12/a Üzletem felvirágzásadáshoz tők(é)erős csendesdarákát, de főleg ÜGYFELEKET keresek. Tharr havában (jan. 21-ig) ingyen! Teljes díszkrémi! Ovimom bogógt veszek, aranyal fizetek!

□ Ha Dornodon hívó vagy, vagy még nem, és KT-t nem forgatsz a fejedben, neked való ez a hirdetés. Alakul egy érdekszövetség, mely azon alapul, hogy segítünk egymást. Mert hallottam én már Dornodon KT-ról, de szövetségről alig. Össze kell fogunk a jó ellen. Ez a szövetség CSAK egymás segítségére alapulna. Most Shaddarban vagyok. Keresetek meg, vagy írjátok!

Gethar Xorn (1226)

□ Hé! Ha a ledelt szót vagy azaz fő válni, és nemrég éreztél a Tüldök Földjére, akkor ha kedved tartja állj be egy most alakuló lada szövetségbe, hogy tudjuk segíteni egymást! Várom mentális jelentkezésedet! **Alkony (3596)**

□ Hé! Mindenki! Közérdekű bejelentés következik. Ha minden igaz, akkor ezen íráson előt megjelent egy másik is, mely egy előjövendő Gnom KT-ba toborozott tagokat. Ezen hirdetés (vagy irromány - ha úgy jobban) mostanra már nem érvényes, mert megalakult a „Mágia Örököszei” és ide szándekezőz belépni. Gnomok! Ti is ezt cselekedjétek! Aki eddig ír nekem, vagy úgy, hogy ebbe a KT-ba tartozok. Ja, és keresem azt a két költőt akikkel a TF-találkozón dumáltunk (személyes, korszakalás... igen az a gyerek vagyok a szinpadnál). Nem mondtátok meg a címeket és a karakterszámokat. Azt hiszem, Tatabányaiak voltatok(!)

Abu-Habel-Khabe (3690) tel: 24/368-545 – Gergő

□ Kalandozó! Örüljétek! Ezenel abszolút hatalmat gyakorolva, a célt elfek szövetségét feloszlattam. Hé-hó-hó! This is cool! A sőt én értük el, a szervezet komolytalanná vált. Ugyanakkor van szerencsém bejelenteni, hogy új vállalkozásba fogtam! Vállalom olyan nyilas és okoskodó KT-k (hó-hó-hó) tagjainak kinyírását, mint pl.: Éjharcos, Illúzió Mesterei stb... és mivel ehhez egyedül kevés vagyok, várom olyan jőfejek jelentkezését, akik beszállnának a buliba. (14. szint alattiak kíméljenek!) **Butthead (4560)**

□ Kedves Elenios hívő! Örömmel tudatom, hogy nemrég hét társammal megalakítottuk Elenios hitközségét KT-ját, a 9138-as számú Szeretet Vándorai Elenios KT-t. Várunk sorainkba minden Elenios hívőt, aki ösztörszótó hitközség tagja akar lenni, amely kiált tagjait. Ha állandón támadások érnek, egyedül vagy, barátokra vágysz, keres meg minket! A KT vezetője Gwyllyn (2164), ám a KT vezetésebe mindenkinek van beleszólása. Ha más KT-ból jönél hozzánk és megfenyegtetnek, ne félj, mi megvédünk! Várunk Rádl! A szelek és szerelmei hűve:

Magnus (2954)

Ui: Jelünk: Csőrében mákrózsárt tartó galamb.

□ Kibővült Agy-Le klubunba várjuk az új jelentkezőket! A humor mindenképpen felett (Lsd. előző GN!)

Little Negró, a főnök (5578)

és Malacellenes Ertok, a szervező (2308)

□ Minden elfnek az északi Gnom Kutatóállomás és Libertan környékén. Ha érdekel az Erdők Vándorai (9139) spec. elf KT, írj címreml! Jellem, vallás, forduló, kor, nem stb. nem számít. Fő, hogy elf légy!

Blade (2050)

Hagen Tamás 7720, Pécsvárad Szt. Gellért u. 37.

(Tel: 72-465-358)

□ Nem sokat akarok papolni Közös Tudatunk mindenhatóóságáról, mint azt sokan megtevétek (megteszik előltem) utánam... Ellenben, ha tényleg barátokra vágysz, s bízom mered kezdetet nyújtani egy másik jellemű társadnak, akkor bennünk a helyed! Ne feledd: az Éjharcosok hite össze-kötött bennünk, s lehet, hogy kiderül, a világ nem az, aminek látod... Várlak benneketek:

Axel Marguin (5181), Éjharcosok KT

□ **Raia és Elenios Közvetítő!** Egy szövetséget szeretnék létrehozni, amely később két alakulhat. Célunk elsősorban a barátság, valamint info- és tárgyszer. Tehát ha jó jellemű vagy és ésszelgató csapatba akarsz tartozni, írj! Fajra, nemre való tekintet nélkül bárki írhat!

Danger Anton (4485)

□ Tapasztalt Fairlight-hívők segítése! Bármilyen helyzet szívesen veszek és megpróbálom meghálálni, ha nem előbb hát később. Ami igazán érdekelne: fémcuccok (bár inkább fémek), információk a minoszokptó koordinátóiról és tartalmokról, Quillbeli vegyes- és fegyverbolt katalógáról. Előre is köszönöm!

Silver Storm (2426), Fairlight papja

Ui1: Quill környékén megtalálhatok.

Ui2: De leginkább egy nagyon hosszú Fairlight küldetés-váráslistát érdekelne.

Ui3: A felsorolatok kívül bármi, ismétlem bármi érdekelne, még a varánszem is!

□ Új mindenkinek! Most alakult meg a Főnix Szövetség! Jelkényünk, mint nevünk is mutatja, egy Főnix. A Főnix örökéket feltámad a halálalól, mindig reményt adva ezzel a hittelemeknek. Ez jelképezi a fellángoló Barátságot is, amely soha meg nem hal. A Szövetség a DCF utódja. Mint mindenki láthatja a nevünket megváltoztattuk (sokan nem tetszett) és teljesen átszerveztük az egészet. Új részletes szabályrendszer van és rengeteg tapasztalat. Várunk mindenkit, aki barátokat akar! Itt Mindenki egyenlő! Szövetségünkben városonként lesznek képviselői, akik az ottani tagokt felelősek. Ez megkönnyíti az információcserét úgy mint a tárgyszeret. Sajnos versenyeink nem tudunk rendezni KT nélkül, de nem is áll szándékunkban egyet alapítani. Viszont KT tagokat is várunk, éppúgy mint szövetségeket, KT-kat, akik esetleg együtt akarnak működni, vagy akár egyesülni. A Szövetségnek lenne egy belső információk alapja. Mindezekről viszont részletesebben képet nyújt a Szövetség ismertetője. A Velünk együttműködő Szövetségek vezetőitől szeretnénk megalapítani a Tüztáncot! Ne felejtétek, sok kis szövetség nem sokra megy, míg egy hatalmas szervezet, ami több Szövetségből áll az életképes lehet! Ne felejtétek, egységben az erő!

A Tüztáncas: **Gragath (1474), Gilbor Elran(4603), Kibetőró Benőke (5810)**

Ui1: Amennyiben felkeltette érdeklődésedet, akkor kérjük nem keress meg minket egy részletes ismertetőért, amennyiben nem abban az esetben az Istenek kísérjenek utadon!

Ui2: Vagyimirt, S. Pumpát és társait ellenségeknek tartjuk elggy mint bárkit, aki megpróbálja leigézni Ghal-lát. Pusztuljanak a Pusztítók!

Ui3: Ki mit gondol egy szent háborúról? Közvéleménykutatás végtünk.

□ Valóban társakat keresel?! Te, aki mindaddig magányosan jártad Erdaun földjét... Vajh mi cél vezérel eme cselekedettedhez? Csillagok fényét követted, s most felereselendő ezt közös kihívásokra? Tudod a világ nem csak az, amit gyenge szemekkel látsz... A lét alapjait és a Mindenséget felfűszkük, amiben egyetlen dolgot segí minket: a Barátság, mely egyetemes...

Rothdak a Megtorló (1170), Éjharcosok KT

ÜZLET

□ Drótszört, madártollat, tartókat vennék Gáttan környékén. A tartókba beleválot is. Írjátok! Sok pénzem van!

Loph Öthöck & Tsa. Kft (5364, 3670, 3752)

□ Eladó: rézpajzs, rézsisak, fekete gyöngy, drótször. Keresek: ubukútske, ragaszó, fémek, arany

Clark ÖPhane (5383)

□ Erdaun népe! Ide kukázson mindenki, aki szívesen tápol, égető szükség lenne valamilyen tárgyra, vagy éppen jó pénzért meg akar szabadulni egy illyentől. Január 1-től megindítom vállalkozásomat, amelynek fő profija az adatabanki szolgáltatás. Sok levelet várok, amelyben fölajánlásokat megírjátok (tárgy száma, darabszám, darabonkénti eladási ár). Tehát, ha van 2 db trikornissz sarvad és legalább 100 aranyat szeretnél érteni, azt így írd meg: EA 198 2 50. Amennyiben venni szeretnél valamit, válaszborfőteket

mindenképpen küldj, az igényedet pedig eképpen jelezd: VE 198 2 50. Itt a harmadik paraméter azt jelenti, hogy mennyit szánsz rá. Az ajánlatok 3 hónap után elévülnek. Minden beérkező adatot nyilvántartásba veszek. Amennyiben valaki véteit szándékosan jelzi valamely tárgyra, a nyilvántartásban szereplő összes tárgy tulajdonos nevével, cím megkapja. Az üzletet ezután a felek bonyolítják le. Lehetőleg smirglevellet és egyéb apróságot ne próbáljátok elyi eladni. Mindenképpen velem és címet írjátok, ha csak kalandozószámot írtnk nem foglalkozom vele. Nem ár, ha megírjátok a tartózkodási helyeteket, így jobban össze bírom hangolni a keresletet és kínálatot. A szolgáltatás ingyenes (csak válaszborfőteket), viszont adományokat elfogadok („D tárgy darab kódszám”) paramásával és az elrejtés pontos koordinátáival.) Fairlight legyen veletek!

KX Machu Pichu (2462)

Zsigrai Károly Kistopak, Széchenyi u. 79. 3553

□ Fémek és fémcuccok csak veszek Gáttan környékén. Jól megfizetem. **Frank City (2558)**

□ Gáttan környékén keresek ástót, bronzhegyű lándzsát, fémeket. Cserébe adok székszánt, zárnyitókészletet, aranyt. **Gilbor Elran (4603)**

Ui: Róka farkok is jó lenne!

□ Kalandozók! A déli Lady Olivánál kersek (vásárolnék): vasalt bunkót, harci kalapcsozt, fémeket (őn, vas), bronzhegyű lándzsát, bronzpengét, vagy jobb szürő-, vágógyert, bronzpáncélt. **Little Negró (5578)**

Ui: Van egy denéver szimbólumom. Nem kell valakinek!

□ Kellő számon érdeklődő jelentkezők esetén 1996 februárjában Quillben eladok rezet, őnt, sullárhőlyagot, spirítusz, orgyilok tőr, fekete bőrszimat, kulcsokat, kasmzám-gyökereket, egybeket!

Phoenix (4673)

Pásztor Tamás (Tel: 1-807-513) 1046 Nádasy u. 23.

□ Kersek megvétele dözmönvszvet és szivellétoplazmát. Ár megegyezés szerint. Cseré is érdekel. Quill környékén.

Danger Anton (4485)

□ Quill környéki kezdő, és haladó kalandozók FIGYELEM! Fantasztikus lehetőséget ad most kezetebe Salio, Ghalla ma élő legnagyobb troll magusa. Ünöd már, hogy keletről visszaérkeztél, hihetetlenül jó felszerelt kalandozó kedvűkre szórakoznak veled? Ennek most vége! Kicsit drágán ugyan, de mindenki számára könnyen elérhető aranypenzért most TE is beszerezheted bronz-felszereléseket, fekete bőrszimatot, orgyilok tőröket. Egyéb extra cuccokhoz is hozzájuthatsz!! Az ár egyenesen Libertanból érkezik, névén várakozási idő, hisz a közvetítő magusa teleporáció révén érkezik városotokba. Ne habozz, add fel a rendelésedet az 1579-863-as számon, ahol a Péter fedőnével egyet keresed! Ő majd bővebben felvilágosít is nyújt. Ne feledd, ez egy olyan lehetőség, amit ha elszalasztasz, hátrányba kerül: azokkal szemben, akik viszont belevágnak! Várja hívásotok:

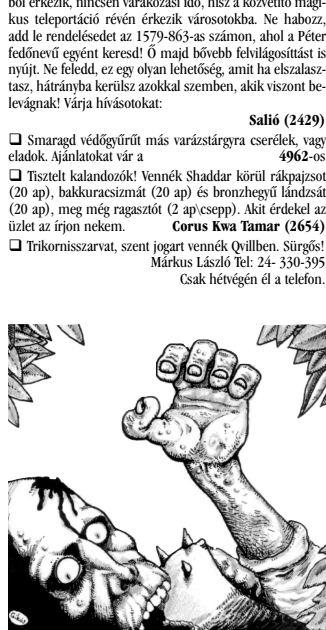
Salio (2429)

□ Smaragd védőgyűrűt más varázstárgyra cserélek, vagy eladok. Ajánlatokat vár a **4962-os**

□ Tisztelt Kalandozók! Vennék Shaddar körül rákpaizsot (20 ap), bakkuracszimát (20 ap) és bronzhegyű lándzsát (20 ap), meg még ragaszót (2 ap/csepp). Árki érdekel az üzlet az írjon nekem. **Corus Kwa Tamar (2654)**

□ Trikornisszarvat, szent jogart vennék Quillben. Sürgős! Márkus László Tel: 24-350-395

Csak hétvégén él a telefon.



Statisztika

(készült 1996. február 12-én)

Bizonyára sokakat érdekel, hogy mi újság a varkaudak „fronton”, vajon van-e esélyük a helytartói városoknak, vagy jobb, ha már most csomagolunk, esetleg egyezkedünk Sistergő Pumpával. Bár e kérdésre itt nem találsz konkrét választ, sok egyébire igen.

Talán kezdjük a legfontosabb adatokkal: a seregek legelső egységei kevesebb mint 40 mérföldnyire vannak a legkeletebbi helytartói város, Wargpin falaitól. Ha sebességük nem változik, úgy három hónap múlva a városok helyén ki tudja mi fog állni...

De! Szerencsére vannak bátor kalandozók (eddig 173-an), akik felvonultak a seregek ellen, s fokozatosan csökkentik annak létszámát (eddig összesen 2234 fővel).

A statisztikákban csak az első 10-13 helyezett szerepel és az értékek több helyen is kerekítve lettek.



A tagság hány százaléka vesz részt a harcokban:

Hófarkas Klán	64
Viharlégió	51
Kerekorsó Rendje	44
Vasalt Bunkók	33
Lélektisztító Irgalmas Nővérek	32
A Korona Bajnokai	31
Szamócák	21
Két Kard Testvérisége	20
Kvazárszikkák Népe	18
Álomörzök	18

Hány tag vesz részt a harcokban:

Viharlégió	30
Lélektisztító Irgalmas Nővérek	18
Vasalt Bunkók	16
Hófarkas Klán	14
Álomörzök	11
Két Kard Testvérisége	10
A Korona Bajnokai	8
Északi Druida Szövetség	8
Kvazárszikkák Népe	5
Züst Kígyó Szövetsége	5

egy harcoló tag által átlagosan legyőzött varkaudak száma:

Álomörzök	35
Zan Rendje	20
Vasalt Bunkók	17
Hófarkas Klán	16
A Korona Bajnokai	15
Viharlégió	14
Ördögi Kőr	13
Lélektisztító Irgalmas Nővérek	13
Két Kard Testvérisége	11
Kerekorsó Rendje	11

A legyőzött varkaudak száma a teljes tagságra vonatkoztatva:

Hófarkas Klán	10
Viharlégió	7
Vasalt Bunkók	6
Álomörzök	6
Kerekorsó Rendje	5
Korona Bajnokai	5
Lélektisztító Irgalmas Nővérek	4
Szamócák	3
Két Kard Testvérisége	3
Északi Druida Szövetség	2

Pumpa leghüségesebb hívei:

Nyuszi	71
Kalidor a Rettenet	47
Ügyeskező Khar	46
Sylvera	42
Mr. Elem-Elek	39
Danubius Friend	33
Thier Mirgandil	32
Conen	19
Nightmare	18
Hool Igans	16
Karpen	15
Aranykező Wispy	14
Andor a Kalandor	14

A KT által legyőzött varkaudak száma:

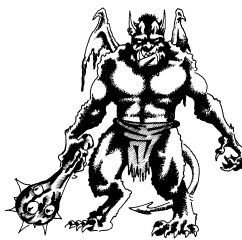
Viharlégió	438
Álomörzök	389
Vasalt Bunkók	271
Lélektisztító Irgalmas Nővérek	248
Hófarkas Klán	224
Két Kard Testvérisége	132
A Korona Bajnokai	124
Északi Druida Szövetség	72
Ördögi Kőr (9111)	56
Kerekorsó Rendje	44

Egyetlen tag sem vonult Pumpa ellen:

MAFFIA	13
Aranyárskány	13
Vervörös Légio	13
Csontribrigád	13
Smaragd Sasok	13
Fény Testvérisége	13
Mágia Örökösei	13
Sheran Múmiák	13
Szeretet Vándorai	13
Ördögi Kőr (9140)	13

Pumpa legádázabb ellenfelei:

Jerikó	248
Dort Amessix	112
Darkseid	96
Don Caloni	61
Zurgblug	57
McNewast	57
The Peacemaker	42
Malvern	42
Kevin	38
Hippopotamus	35
Sihaya	35
Quetzalcoatli	33
Yaxe	32



statisztika

Íme a legújabb (a lapzártá időpontjában készült) statisztikák (az adatok csak a nyugatról érkezett kalandozókra épülnek):

Jó: 16% Nő: 19%
Semleges: 67% Férfi: 81%
Gonosz: 17%

Fajok:
ember: 17% elf: 12%
törpe: 9% árnymanó: 9%
alakváltó: 16% gnóm: 7%
troll: 10% kobudera: 17%
mutáns: 3%

Vallás:
A kalandozók 61%-a hívő. Ezen belül a hívek aránya:
Leah: 10%

Dornodon: 15%
Rata: 19%
Elenios: 6%
Sheran: 14%
Tharr: 19%
Fairlight: 17%

Tulajdonságok:
erő: 53
iq: 40
ügyesség: 32
egészség: 29
szerecsen: 35

Harci ismeretek:
ökölhívás: 25
szűrőfegyver: 25
vágófegyver: 20
ütőfegyver: 25

lőfegyver: 25
dobófegyver: 25

Egyéb ismeretek:
rejtőzködés: 74
nyomkövetés: 59
lopás: 52
mászás: 18
csapdakészítés: 24
csapdaészlelés: 25
gyógyítás: 50
titkosírás: 4
felderítés: 102
szőnyidomítás: 12
teológia: 39
taumaturgia: 36
szerecsenjáték: 6
harcművészetek: 23
zene: 22

szőrnyszer: 22
pszí: 24
zárnýtás: 11
vadászat: 37
bányászás: 37
úszás: 1
ordítás: 4

Egyéb érdekességek:
Eddig 185 játszó kalandozó lelta halálát. A max. pontok között a csúscsok pedig:
max. varázspont: 675
max. tudatpont: 57
max. pszípont: 187
max. életerő: 300
A legdaggyabb kalandozóknak 4704 aranya van.
Az eddigi legtöbb tapasztalati pont: 601184